



Grass Valley

EDIUS

STŘÍHEJTE COKOLI, RYCHLE

EDIUS 11 Pro - uživatelská příručka

ČESKÝ PRACOVNÍ PŘEKLAD

Neoficiální automatický překlad původní příručky.
Názvy tlačítek a nabídek v hranatých závorkách zůstávají anglicky.
České znění není oficiálním překladem výrobce.

www.ediusworld.com

F2542310112
říjen 2023
Verze 11.00

Upozornění pro čtenáře

- Je zakázáno kopírovat část nebo celý tento produkt bez předchozího povolení.
 - Obsah nebo specifikace tohoto přípravku mohou být změněny bez předchozího upozornění.
 - Obsah tohoto produktu jsme připravili podle našich nejlepších schopností; máte-li však jakékoli dotazy týkající se obsahu, nebo existují-li chyby nebo chybějící položky, kontaktujte Grass Valley.
 - Nepřijímáme však žádnou odpovědnost za chybné funkce vyplývající z používání bez ohledu na body uvedené v předchozím odstavci.
 - Bez ohledu na to, zda se jednalo o chybu v používání, nezodpovídá Grass Valley za mimořádné, vedlejší nebo derivátové pohledávky, včetně těch, které vznikly při použití tohoto produktu.
 - Je zakázáno analyzovat, reverzní inženýr, rozklad nebo rozebrat některý z položek zahrnutých v tomto produktu, včetně softwaru, hardwaru a manuálů.
 - Grass Valley, EDIUS a EDIUS MYNC jsou buď registrované ochranné známky nebo ochranné známky Grass Valley USA, LLC ve Spojených státech a / nebo v jiných zemích.
 - Microsoft a Windows jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Microsoft Corporation ve Spojených státech a dalších zemích.
- Intel, Intel Xeon a Intel Core jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Intel Corporation nebo jejích dceřiných společností ve Spojených státech a v jiných zemích.
- Final Cut Pro, Macintosh, a ProRes jsou ochranné známky Apple Inc., registrované v USA a dalších zemích.
- © 2023 Dolby Laboratories. Všechna práva vyhrazena. Dolby a symbol double-D jsou registrované ochranné známky Dolby Laboratories. Všechny ostatní ochranné známky zůstávají majetkem jejich příslušných majitelů.
- HDV je ochranná známka společností Sony Corporation a JVC KENWOOD Corporation.
- XDCAM, XDCAM EX, XAVC, XAVC S a SxS jsou ochranné známky společnosti Sony Corporation.
- P2, AVCCAM, AVC-Intra a AVC-Ultra jsou ochranné známky Panasonic Corporation.
- AVCHD je ochranná známka společností Panasonic Corporation a Sony Corporation.
- EOS je ochranná známka společnosti Canon Inc.
- Ochranná známka, servisní značka, logo názvu výrobku a název produktu RED jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky Red.com, Inc. ve Spojených státech a dalších zemích.
- Avid, Avid DNxHD a Avid DNxHR jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Avid Technology, Inc. nebo jejích dceřiných společností ve Spojených státech.
- AMD je ochranná známka Advanced Micro Devices, Inc.
- GoPro je ochranná známka nebo registrovaná ochranná známka GoPro, Inc. v USA a dalších zemích.
- Ostatní názvy výrobků nebo související značky jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky jejich příslušných společností.

Vysvětlení příručky

- Pokud existují odchylky mezi vysvětlením v této příručce a skutečnou aplikační metodou, je dána přednost skutečné aplikační metodě.
- Obrázky a ilustrace používané v této příručce jsou prototypy a mohou být odlišné od obrazovek skutečného výrobku.
- Tento manuál je napsán pro lidi, kteří mají základní znalosti o tom, jak používat počítač. Pokud nejsou k dispozici žádné speciální pokyny, proveďte stejnou operaci jako běžný počítačový provoz.
- V tomto manuálu jsou řady EDIUS Broadcast, EDIUS Workgroup, EDIUS Pro a EDIUS označovány jako "EDIUS".
- V tomto manuálu se produkty operačního systému Microsoft® Windows® označují takto:
 - Microsoft® Windows® 10 operační systém: Windows 10
 - Microsoft® Windows® 11 operační systém: Windows 11
- Značky a definice v tomto manuálu jsou následující.

Značky	Vysvětlení
	Tato značka označuje důležitý bod operace.
Alternativní postup	Tato značka označuje alternativní metodu pro stejnou operaci, která se liší od té v postupu.
Poznámka	Tato značka označuje varování a omezení operace.

NEBEZPEČÍ

Zdravotní upozornění

Ve vzácných případech, blikající světla nebo stimulace z jasného světla displeje počítače nebo televizní monitor může spustit dočasné epileptické záchvaty nebo ztrátu vědomí. Má se za to, že i jednotlivci, kteří nikdy nezažili takové příznaky mohou být náchylní. Pokud jste vy nebo blízcí příbuzní zaznamenali některý z těchto příznaků, poraďte se s lékařem před použitím tohoto přípravku.

Autorská práva

Nepoužívejte zachycená obrazová / zvuková data vytvořená jinými osobami bez povolení držitele práva bez ohledu na to, zda se pohybuje nebo stále obraz, s výjimkou osobní zábavy. Také, duplikace těchto dat je někdy omezena i pro osobní hobby. Upozorňujeme, že jsme osvobozeni od odpovědnosti za používání zachycených údajů.

Upozornění na autorská práva a ochranné známky

Grass Valley®, GV® a logo Grass Valley a / nebo kterýkoli z produktů Grass Valley uvedených v tomto dokumentu jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky GVBB Holdings SARL, Grass Valley USA, LLC, nebo jednoho z jejich poboček nebo dceřiných společností. Všechna práva třetích stran (včetně loga nebo ikon) zůstávají majetkem jejich příslušných majitelů. Copyright © 2023 GVBB Holdings SARL a Grass Valley USA, LLC. Všechna práva jsou vyhrazena.

Podmínky použití

Přečtěte si prosím pečlivě následující podmínky. Použitím dokumentace EDIUS souhlasíte s následujícími podmínkami. Grass Valley uděluje majitelům povolení a licenci k používání svých manuálů pro vlastní interní obchodní použití. Příručky pro produkty Grass Valley nemusí být reprodukovány ani přenášeny v jakékoli formě nebo jakýmkoli prostředky, elektronickými nebo mechanickými, včetně kopírování a nahrávání, za jakýmkoli účelem, pokud výslovně nepovolené v písemné podobě Grass Valley. Příručka Grass Valley nemusí být revidována tak, aby odrazila změny provedené v produktu během jeho výrobní životnosti. Pro každý daný výrobek tedy mohou existovat různé verze manuálu. Je třeba dbát na to, aby jeden získal řádnou manuální verzi pro konkrétní sériové číslo produktu. Informace v tomto dokumentu se mění bez předchozího upozornění a nepředstavuje závazek ze strany Grass Valley. Záruční informace jsou k dispozici v sekci Právní podmínky na internetových stránkách Grass Valley (www.grassvalley.com).

Obsah

 Upozornění pro čtenáře	2
 Vysvětlení příručky	3
 NEBEZPEČÍ	3
Zdravotní upozornění	3
Autorská práva	3

Kapitola 1 EDIUS

EDIUS	23
EDIUS 11 Pro	23
Provozní prostředí a specifikace	24
Provozní prostředí	24
OS	24
CPU	24
Operační paměť	24
Další specifikace	24
Grafická karta	24
Úložiště	24
Optická mechanika	24
Zvuková karta	25
Displej	25
Připojení k internetu	25
Podpora	25
Porovnání funkcí jednotlivých produktů EDIUS 11	26
Kodek Grass Valley HQX	29
Uspořádání obrazovky	30
Uspořádání pracovní plochy EDIUS	30
Rozložení na dvou monitorech	30
Rozložení na jednom monitoru	31
Okno náhledu	31
Duální režim	31
Jednoduchý režim	32
Panel nabídek	32
Player	33
Recorder	34
Okno časové osy	35
Nastavení časové stupnice / hlavička dráhy	36
Typ koleje	37
Okno Bin	37
Okno zdrojového prohlížeče	38
Okna s kartami	39
Paletta [Information]	39
Paletta [Effect]	40
Paletta [Marker]	40
Okno [Mync]	41
Okno [Job]	42
Zadávání hodnot	43
Zadávání hodnot pomocí klávesnice a myši	43
Přímý vstup hodnoty	43
Zadávání relativních hodnot	43

Nastavení se šípkami	43
Vstupujeme s kolem myši	43
Kapitola 2 Instalace	
Instalace / aktivace	45
Před instalací	45
Vytváření eID	45
Instalace EDIUS	46
Aktivuji EDIUS	47
Odinstalování	49
eID web	50
[Login]	50
[News]	50
[License List]	50
[EDIUS]	51
[My account]	51
[Log out]	51
Registrace uživatele	52
Registrace uživatele	52
Kapitola 3 Zahájení / Projekt	
Startup	54
Jak začít	54
[Start Project] Dialogové okno	54
Počáteční spuštění	54
Ukončit	56
Ukončení projektu	56
Opuštění EDIUS	56
Vytvoření projektu	57
Přednastaveno	57
Předvolba projektu	57
Šablona projektu	57
Vytvoření nového projektu (jednoduchá nastavení)	57
Vytvoření nového projektu s využitím předvolby projektu / šablony projektu	57
Vytvoření nového projektu pomocí stávajícího projektu jako šablony	58
[Project Settings] (Jednoduché nastavení) Dialogové okno	58
Vytvoření nového projektu (Detailní nastavení)	58
[Project Settings] (Detailní nastavení) Dialogové okno	59
Podrobná nastavení pro kodek	61
Nastavení mapy zvukového kanálu	63
Vytváření Preset mapy zvukového kanálu	64
Přepínač předvolby mapy zvukového kanálu	64
Smazání přednastavených map zvukového kanálu	65
Importování Preset mapy zvukového kanálu (Import)	65
Exportovat Preset mapy zvukového kanálu (Export)	65
Vytvoření nového projektu po spuštění	65
Změna nastavení projektu	67
Změna nastavení projektu (jednoduchá nastavení)	67
Změna nastavení projektu (Detailní nastavení)	67
Nastavení sekvence	68
[Sequence settings] Dialogové okno	68

Přehled projektu / šablona projektu	69
Vytvoření projektu Preset	69
[Project Preset] obrazovka	69
[Project Settings] Dialogové okno (pro vytvoření nových přednastavených projektů)	69
Jednoduché vytváření předvoleb projektu	70
Smazání předpokladů projektu / šablon projektu	70
Kopírování předvoleb projektu	70
Změna přednastavení projektu	71
Importování předvoleb projektu (Import)	71
Exportovat předvolby projektu (Export)	72
Uložení projektu	73
Přepsat uložení	73
Uložení do jiného jména	73
Uložení jako šablona projektu	73
[Save As Template] Dialogové okno	74
Automaticky uložit / zálohovat	74
Dovoz / vývoz projektu	75
Restartování projektu (ve Startupu)	75
Restartování projektu (po spuštění)	75
Importní sekvence (Sequence Import)	75
[Import Sequence] Dialogové okno	76
Konsolidační projekt (Konsolidační projekt)	76
[Consolidate Project] Dialogové okno	77
Smazání klipů nepoužitých v projektu z bin	77
Exportovat soubory AAF (AAF Export)	78
[Project Exporter (AAF)] Dialogové okno	79
[AAF Export Detail Settings] Dialogové okno	79
Exportovat soubory EDL (EDL Export)	80
Položky, které mají být vyvezeny	81
[EDL Exporter Detailed Settings] Dialogové okno	81
Rozdělovací klipy na držadlo samostatně	82
Importovat soubory AAF (Import AAF)	83
Importovat soubory EDL (EDL Import)	83
[EDL Importer Detailed Settings] Dialogové okno	84
Importování XML souborů Final Cut (FCP XML Import)	85
Importovat P2 PLAYLIST (P2 PLAYLIST Import)	85
Importovat soubory XDCAM (import XDCAM)	86
Úprava projektu v poli	87
Odhlášení projektů (Odjezd)	87
[Check Out] Dialogové okno	87
Editace v checkout destination	87
Vrácení prověřených projektů (check-in)	88
[Check In] Dialogové okno	88
Zrušení odhlášení	89
Obnovení offline klipů	90
Obnovení zdrojového odkazu	90
Obnovení offline klipu	90
Relink a obnova	91
Vyhledávání souboru podle čísla reel k obnovení	92
Obnovení klipu, který nemůže odkazovat na část klipu	92
Obnovení částečných offline klipů	93
Obnovení dočasných editačních klipů	94

Kapitola 4 Nastavení

Seznam nastavených popisů	96
Vztah mezi nastavením projektu / nastavením sekvence / přednastavením zařízení	96
[System Settings]	97
[Application]	97
[Color Space]	97
[Proxy]	99
[Playback]	99
[Capture]	100
[Render]	100
[Profile]	101
[Project Preset]	101
[Source Browser]	101
[File export]	102
[Check for updates]	102
[Hardware]	102
[Importer/Exporter]	102
[AVCHD]	103
[Still Image]	103
[RED]	103
[MPEG]	104
[MXF]	104
[P2]	105
[Removable Media]	105
[XDCAM EX]	106
[XDCAM]	106
[XF]	107
[Cinema RAW]	107
[HEVC]	108
[Sony RAW]	108
[ProRes RAW]	109
[Amazon S3]	109
[Effects]	110
[GPUfx]	110
[VST Plug-in Bridge]	110
[Color Correction]	111
[Input Controller]	112
[Fader] / [Jog Device]	112
[User Settings]	113
[Application]	113
[Timeline]	113
[Match Frame]	114
[Background Job]	114
[Proxy Mode]	114
[Project]	115
[Other]	116
[Preview]	116
[Playback]	116
[Monitor]	117
[On Screen Display]	118
[Overlay]	118

[Source]	119
[Duration]	119
[Automatic Correction]	119
[Restore Offline Clip]	120
[Partial Transfer]	120
[Input Controller]	120
Fader / Jog Controller	120
Editace řízení životního prostředí	123
Přepínání editačního prostředí s profilem	123
Registrační profily	123
Změna profilů	124
Duplikační profily	124
Smazání profilů	124
Přepínání profilů	125
Importovat profily (importovat)	125
Exportovat profily (Export)	125
Správa editace prostředí na serveru	125
Vytvoření sdíleného profilu	125
Použití sdílených profilů na místních terminálech	127
Nastavení externího zařízení	128
Použití zařízení	128
Zachytávání pomocí kamery	128
Zachycení a sledování výstupu pomocí hardwaru	128
Podporované hardware	128
Presety registračního zařízení	128
[Device Preset] obrazovka	130
Detailní nastavení přednastaveného zařízení	132
Měnicí se předvolby zařízení	133
Smazání předvolby zařízení	134
Duplikační předvolby zařízení	134
Importovat předvolby zařízení (import)	134
Exportovat předvolby zařízení (Export)	134
Přidělení přednastavených zařízení k vstupním přednastavením	134
Nastavení externího zařízení použitého pro Náhled	135
Nastavení náhledových zařízení	135
Přizpůsobení umístění	137
Změna rozvržení obrazovky	137
Registrační rozvržení	137
Přejmenování rozvržení	137
Uplatňování rozvržení	137
Smazání rozvržení	137
Kombinace Tab Windows s Bin Window / Source Browser Window	137
Přizpůsobení obrazovky	139
Změna displeje ovládacího tlačítka	139
Nastavení provozních tlačítek	139
Změna zobrazení okna náhledu	140
Přepínání mezi jedním režimem / dvojitým režimem	141
Plný pohled na obrazovku okna náhledu	141
Rotační zobrazení okna náhledu	141
Zobrazovat / skrývat okno náhledu	141
Zobrazení / skrývání stavu	142
Zobrazovat / skrýt uzavřený titulek	144

Nastavení oblasti řízení	145
Přepínání displeje při zastavení přehrávání	145
Zobrazení / skrývání Alfa kanálu	145
Změna zobrazení okna Bin	146
Zobrazení / skrývání zobrazení složky a vlastností	146
Rezignující zobrazení složky / Clip View / Vlastnosti	146
Zobrazení zobrazení klipu	146
Změna zobrazení okna zdrojového prohlížeče	147
Zobrazení / skrývání zobrazení složky	147
Rezignující zobrazení složky / Clip View / Metadata View	148
Zobrazení zobrazení klipu	148
Změna barvy provozních obrazovek	149
Klávesové zkratky	150
Klávesové zkratky	150
O zkratkovém klíči	150
Změna klávesnice Shortcut Asparts	150

Kapitola 5 Dovážející zdroje

Zachytávání	153
Body, které je třeba zkontrolovat před zachycením zdrojů	153
Registrační externí zařízení, která interagují s přednastavením zařízení	153
Zachytit nastavení operace	153
Připojení k externím zařízením	153
Zachycování a importování zdrojů	153
Importování ze zařízení Nemožné pro řízení paluby	154
Importovat soubor	156
Importovat soubor	156
Registrabilní formáty souborů	156
Registrovat soubor do okna Bin jako klip	157
Registrování souvislých obrázků	158
Sloučení uzavřeného Caption souboru a registrace	158
Registrační složky	159
Prohlížeč zdrojů	159
Formáty podporované prohlížečem zdrojů	159
Zobrazení / skrývání okna zdrojového prohlížeče	160
Displej prohlížeče zdroje	160
Výběr klipů	161
Třídění klipů	161
Spínač zobrazovací složky	161
Kontrola vlastností klipu	161
Hledání jednoduchým vyhledávacím barem	162
Importovat zdrojový prohlížeč Soubor kopírováním	162
Body, které je třeba zkontrolovat před dovozem zdrojů	162
Importování z digitální kamery	163
Importování zdrojů z zařízení XDCAM EX	163
Dovážející zdroje P2	164
Dovoz ze zařízení XDCAM	165
Dovážející RED zdroje	165
Importování zdrojů světla Cinema RAW nebo Cinema RAW	166
Importování zdrojů Sony RAW	166
Importování zdrojů XF	167
Kontrola pokroku při práci na pozadí	167

Přímo importující soubor se zdrojovým prohlížečem	169
Přímo registrované zdroje do okna Bin z různých zařízení	169
Přímo umístění zdrojů na časový úsek z různých zařízení	169
Převod pouze nezbytné části	170
Automatický částečný převod při přidání do časové linie / Registrace do okna Bin	170
Převodové pouze nezbytné díly	171
Registrační aktivum spravováno v Mync do okna Bin jako klip	171
Přehrávání zpětných zdrojů	172
Přehrávání Zpět a kontrola zdroje	172
Přehrávání pomocí tlačítek Player	172
Přehrávání Zpět s raketoplánem / posuvník	172
Hra zpět s myší (myš gesto)	173
Zobrazují klipy na Player	173
Nastavení bodů in a out na zdroji	174
Nastavení bodů dovnitř a ven	174
V / Out Nastavení bodu pro video / Audio	175
Přehrávání mezi In a Out Points (Loop Playback)	176
Přesun na body dovnitř a ven	176
Smazání bodů dovnitř a ven	177
Registrační klipy zobrazeny na Player do okna Bin	177
Registrační klipy na Player do okna Bin	177
Registrování mezi In a Out bodů do okna Bin jako samostatný klip (Subclip)	178
Kapitola 6 Interakce s Mync	
Použití aktiv na EDIUS z okna [Mync]	180
Zobrazení / skrývání okna [Mync]	180
Registrační aktiva Mync až Bin	180
Uvádění aktiv Mync přímo na časové ose	181
Použití EDIUS z Mync	182
Registrační aktiva do bin	182
Vytvoření projektů EDIUS	182
Otevírání projektů EDIUS	183
Kapitola 7 Správa zdrojů	
Bin	185
Zobrazení / skrývání okna Bin	185
Typy registrovaných klipů	185
Klipy	185
Zobrazení klipů	185
Nastavení klipů	187
Připojení více video klipů všechny dohromady jako jeden klip	187
Připojení více klipů (Nastavit jako sekvence)	187
Zrušení sestavy	187
Změna informací o klipu a obsahu	187
Editace vlastností	187
Kontrolu umístění úschovy klipu	189
Otevírání souborů se softwarem	189
Správa klipů	190
Operace v klipu	190
Výběr klipů	190
Kopírování klipů	190

Řezání klipů	190
Pašovací klipy	190
Registrování z časové linie	191
Deregistering klips	191
Třídění klipů	191
Barevně kódované klipy	191
Převedení do složky projektu	192
Převádění dat s vysokým rozlišením	192
Operace v zobrazení složky	192
Vytvoření složky	192
Pohybující se složky	193
Přejmenování složek	193
Smazání složek	193
Spínač zobrazovací složky	193
Hledání klipů registrovaných do okna Bin	194
Nastavení vyhledávání Pane	194
Smazání výsledků vyhledávání	194

Kapitola 8 Úpravy

Nastavení časové linie	197
Stopy	197
Zobrazení stopy	197
Záhlaví stopy	197
Typ koleje	198
Přizpůsobení displeje stopy	199
Změna šířky záhlaví koleje	199
Změna výšky koleje	199
Přejmenování stop	199
Traťový provoz	200
Jak nastavit stopy	200
Výběr stopy	200
Uzamykatelné stopy	200
Přidání stop	201
Duplikační stopy	201
Pohyblivé stopy	201
Smazání stop	202
Časové zobrazení	202
Značení časové stupnice	202
Nastavení časové stupnice	202
Přesun rozsahu zobrazení	203
Přizpůsobení na požadovaný rozsah	203
Barevné-kódování klipy na časové ose	204
Přepínání režimu editace	205
Režim přepínání při umístění / pohybu klipů	205
Vložit / Přepsat režim	205
Sync-lock (Synchronizace)	205
Režim Ripple	206
Režim skupiny / odkazu	207
Režim snap události	207
Režim rozšíření / opravy	207
Nastavení režimu rozšíření / opravy	208
Nastavení režimu rozšíření	208

Nastavení režimu opravy	209
Umístění klipů	210
Nastavení mapování kanálů	210
Připojení / odpojení zdrojového kanálu	210
Změna místa připojení zdrojových kanálů	211
Nastavení bodů dovnitř a ven na časové ose	212
Nastavení bodů dovnitř a ven na časové ose	212
Nastavení bodů dovnitř i ven na obou koncích klipů	212
Smazání bodů v a ven na časové ose	213
Umístění klipů	213
Umístění klipů	213
Nastavení bodů a umístění klipů	215
Umístění klipů mezi In a Out body na časové ose (3 bod editace)	215
Umístění bodů in a out klipů mezi body in a out na časové ose (4 bod editace)	216
Umístění speciálních klipů na časové ose	216
Pohyblivé klipy	218
Výběr vícenásobných klipů	218
Pohyblivé klipy	219
Přesun vybraného klipu a následných klipů	221
Operace s klipem	222
Manipulace pouze s částí videa nebo zvukovou částí klipů samostatně	222
Nepropojené klipy	222
Nastavení odkazu	222
Manipulace s vícenásobnými klipy jako jedním klipem	222
Nastavení skupin	222
Neseskupování	223
Kopírování / padělání klipů	223
Kopírování	223
Řezání	223
Těstoviny	223
Padělání do dovnitř a ven bodů klipů	224
Nahrazení klipu	224
Částečné nahrazení klipu	225
Vkládací atributy	225
Změna nastavení klipů	227
Nastavení médií souborů MPEG	227
H.264 Nastavení médií souborů	227
Nastavení barevného prostoru ProRes RAW	228
Rozdělené klipy	228
Dividing clips at the time line Cursor Position	228
Rozdělení klipů v bodech dovnitř a ven	229
Kombinace dělitelných klipů	229
Povolit / zakázat klip	230
Smazání klipů	230
Smazání klipů / Ripples	230
Vymazání / Vymazání trhlin mezi dovnitř a ven body na časové ose	231
Smazání / vymazání Ripple pouze video / audio klipy	232
Smazání Gaps (Blanks)	232
Nastavení rychlosti přehrávání	233
Změna rychlosti celého klipu	233
Částečně měnící rychlost přehrávání (remap času)	234
Jeden snímek na přehrávání času (Freeze Frame)	237

Možnosti pole	238
Vysoce kvalitní pomalý pohyb	239
Rozvržení videa	241
Transforming / Rotační video	241
Editace rozvržení	241
Sledování pohybu ([Layouter])	246
Uložení podrobností pro úpravu jako předvolby	249
Editace rozvržení s aplikovaným presetem	249
Změna rozvržení podél časové osy	250
Nastavení klíčových snímků	250
Třtinové klipy	253
O režimu Trim	253
Přepínání na režim Trim	253
O okně Trim	254
Typ stmívání	255
V point trim / Out point trim	255
Trimování s posunem navazujících klipů	256
Oddělené trimování obrazu a zvuku	256
Posunutí klipu mezi sousedními klipy	257
Slip Trim	257
Posunutí stříhového bodu	258
Trimming Transitions / Audio Cross Fades	258
Metody operace stmívání	259
Zaťukání na časové ose	259
Zaťukání na okno náhledu	260
Trimování zadáním časového kódu	261
Trimování klávesovými zkratkami	262
Značky	264
Nastavení značky na zdroj	264
Zobrazuji seznam [Clip Marker]	264
Nastavení značek klipů při zachycení	265
Nastavení značek klipů	266
Nastavení měřítek klipů s rozsahem	267
Smazání značek klipů	268
Zobrazení / skrývání značek klipů	268
Používání markerů	269
Zadávání komentářů pro Clip Markers	269
Změna barvy značení klipu	270
Přesun do pozice ukazatele klipu	270
Importing Clip Marker Lists (Import) Name	270
Exporting Clip Marker List (Export)	271
Nastavení značky na časovou osu	271
Zobrazuji seznam [Sequence Marker]	271
Nastavení sekvenčních markerů	272
Sync-Lock Nastavení sekvence marker	273
Typy značek sekvence	274
Nastavení značky sekvence s rozsahem	274
Smazání značek sekvence	275
Použití značky sekvence	275
Zadávání komentářů do sekvence markers	275
Změna barvy značky sekvence	275
Přechod na pořadí markerů	276

Importing Sequence Marker List (Import)	276
Exportovat seznamy markerů sekvence (Export)	276
Přehrávání zadních časových linií	278
Přehrávání zadních časových linií	278
Přehrávání Zpět od Scrubbing	278
Přehrávání Zpět s tlačítka Recorder	278
Přehrávání Zpět s raketoplánem / posuvník	279
Hra zpět s myší (myš gesto)	280
Přehrávání Zpět mezi In a Out bodů na časové ose (Loop přehrávání)	280
Přehrávání Back the Area around the Time Cursor	281
Zobrazuji žádanou scénu rychle	281
Skákání do In and Out Points na časové ose	281
Vstupujeme do časového úseku, abychom skočili do	281
Shoda rámečku	282
Skákání z Player na časovou osu	282
Skákání z časových linií do zdrojového klipu	282
Synchronizace Player a časové řady (Gang Mode)	283
Hladké přehrávání	284
Barevný kód časové stupnice	284
Překládka přetěžující plochy celého sekvence	285
Přečerpávání oblastí v celém projektu	285
Pouze přečerpávací / ložné plochy	286
Přečerpávání oblastí mezi místy dovnitř a ven	286
Projíždění kolem časové osy kurzorové pozice	286
Vyrovnávací klapy / přechody	287
Exportování video klipů z časové řady	287
Ručně smazání dočasných souborů	288
Exportovat ještě obrázky klipů z časové linie	289
Návrhy náhledu	289
Přeskočit přehrávání	290
Sekvence	292
Vytvoření nové sekvence	292
Co jsou sekvence?	292
Vytvoření nových sekvencí	292
Úpravy sekvencí	293
Otevírání sekvence do editace	293
Závěrečné sekvence	293
Efektivní editace klipů pomocí funkce sekvence hnízda	294
Registrační klipy na časové ose do okna Bin jako sekvence	294
Vytváření slepých časových sekvencí klipů na stopách	294
Duplikační sekvence	294
Umístění sekvencí v rámci ostatních sekvencí (sekvence hnízda)	294
Střih z více kamer	296
Nastavení synchronizovaného bodu na místo klipů	296
[Multicam Sync] Dialogové okno	297
Synchronizace podle zvuku	298
Přepínání do režimu Multicam	300
Změna počtu obrazovek	301
Změna přidělené kamery	301
Nastavení displeje Multicam	301
Nastavení přepínacího bodu fotoaparátu a volba kamery	302
Nastavení stopy, která má být ovládána přepínačem kamery	302

Nastavení přepínacího bodu kamery	302
Nastavení přepínacího bodu kamery během přehrávání	303
Pohybující se body přepínače kamery	304
Smazání bodů přepínače fotoaparátu	304
Přepínání vybrané kamery	304
Střih z více kamer pomocí klávesových zkratk	305
Přehrávání Zpět kolem přepínače kamery	306
Kopírování Pouze vybrané klipy ke sledování	307
Proxy editace	308
Editace pomocí proxy souborů	308
Přepínání na Proxy režim	308
Vytváření proxy souborů	308
Editace pomocí proxy souborů fotoaparátu	309
Editační tok přepínačem mezi vysokým rozlišením a zdroji proxy	309
Pracovní postup začínající střihem proxy souborů	309
Zrušené operace / obnovené zrušené operace	313
Zrušené operace (Zpět)	313
Obnovení zrušených operací (Redo)	313
Kontrolovat barvu	314
Kontrola barevných dat	314
[Videoscope]	314
GV Job Monitor	318
Zobrazuji / skrývám GV Job Monitor	318
Zobrazení / skrývání okna [Job]	318
Zobrazení / skrývání aplikace [GV Job Monitor]	319
Nastavení obrazovky GV Job Monitor	320
Okno [Job]	320
[GV Job Monitor] Aplikace	321
 Kapitola 9 Účinek	
Paletta [Effect]	323
Účinek	323
Zobrazení / skrývání palety [Effect]	323
Typy účinků	324
Vlastnosti účinků	325
Jak aplikovat účinky	325
Jak upravit účinky	326
Nastavení účinků	328
Nastavení barvy / jasu (korekce barev)	328
Nastavení 3-Way korekce barev	329
Nastavení křivky YUV	330
Nastavení Barevné rovnováhy	332
Nastavení barevného kola	333
Nastavení monotonu	334
Nastavení primární korekce barev	335
Video filtr	342
Audio filtr	342
Oprava třepání fotoaparátem	343
[Stabilizer]	343
Omezené účinky / Vícenásobné filtry	344
Filtr masky	344
Sledování pohybu ([Mask])	346

Přechod	350
Rozpětí klipu	350
Přechod na klip	350
Přechod mezi stopami	351
Prolínání zvuku	351
Uplatňování výchozích účinků	352
Změna výchozích účinků	352
Změna doby trvání účinku	353
Změna doby trvání účinku	353
Míchání	353
Směs	353
Klíč	354
Nastavení kláves	354
Transparentnost	357
[Fade In] / [Fade Out]	358
[Track Matte]	359
Název Účinek	361
Název Mixer	361
Aplikující účinek na vícenásobné klipy v šarži	361
Operace pro účinky	363
Kontrola / úprava účinků	363
Zobrazení / skrývání palety [Information]	363
Kontrola / úprava účinků	364
Povolit a zakázat účinky	365
Smazání účinků	366
Aplikování upraveného efektu na jiný klip	367
Kopírování efektů	367
Nahrazení účinků	368
Přednastaveno	369
Registrační presety	369
Registrační efekty na paletu [Effect]	369
Odstranění efektů z palety [Effect]	369
Přizpůsobení palety [Effect]	370
Vytvoření složky v palety [Effect]	370
Přejmenování účinků	370
Struktura složky palety [Effect]	370
Upevnění struktury složky	370
Změna struktury složky	370
Složky zkratk	371
Nastavení s Effect View	371
Smazání zkratk složky	371
Inicializace palety [Effect]	371
Dovoz / vývoz	372
Vyvážející účinky (vývoz)	372
Dovážející účinky (dovoz)	372

Kapitola 10 Hlava

Quick Titler	374
Spuštění a ukončení Quick Titler	374
Vytvoření nové hlavy	374
Opuštění Quick Titler	374
O konfiguraci Quick Titler obrazovky	375

O obrazovce	375
Zobrazení / skrývání tyčí	376
Pohybující se tyče	376
Vytvoření / uložení titulní klip	377
Vytvoření klipu nové hlavy	377
Otevírání titulní klip	377
Exportovat statický obraz	377
Přepsat uložení	377
Uložení do jiného jména	378
Automatické ukládání do jiného jména	378
Vytvoření textového objektu	378
Vstupujeme do textu	378
Nastavení formátování	379
Vytváření obrázků	379
Vytváření grafů	380
Vytvoření řádků	381
Importovat externí soubory	382
Operace textového objektu	382
Kopírování	382
Řezání	383
Těstoviny	383
Smazání	383
Rezignuju textový objekt	383
Otočení textového objektu	384
Zrušené operace / obnovené zrušené operace	385
Nastavení polohy textového objektu	385
Přesunutí textového objektu	385
Zarovnání textového objektu	385
Nastavení rozložení	387
Přepínání pořadí textových objektů	387
Zobrazení / skrývání mřížky a bezpečné oblasti	388
Zobrazení pozadí	388
Uplatňování účinků na textový objekt	388
Nastavení barev	388
Nastavení průhlednosti	390
Vkládací textura	390
Nastavení hrany (hranice)	390
Nastavení stínů	391
Nastavení EMBoss	392
Nastavení šmouhy	392
Nastavení roll / Crawl	393
Registrační editovaný efekt	393
Uplatňování stylu	393
Registrovat styl	393
Změna stylového jména	394
Smazání stylu	394
Nastavení účinků	395
Uplatnění názvu mixéru	395
Detailní nastavení názvu	395
[Title detail setting] Dialogové okno	395
Název Úprava polohy	397
Nastavení rozložení	397

[Layouter] Dialogové okno	397
Kapitola 11 Audio	
Objem / nastavení panoramy	399
Nastavení hlasitosti a pánve klipu	399
Přidání pryžového pásma	399
Úprava pryžového pásu	399
Nastavení zadáním hodnot	401
Nastavení panové gumičky do centra	401
Inicializace / mazání bodů gumových pásů	401
Audio mixer	402
Nastavení pomocí zvukového mixéru	402
Úprava při zachování rozdílů ve svazku	405
Přehrávání / přehrávání pouze konkrétní stopy	405
Normalizace	406
Normalizace audio úrovně vícenásobných klipů (Normalizace)	406
Kontrola a změna hodnoty zisku klipů	406
Částečně upravený objem	407
Zobrazení Waveforms	407
Snižování momentálního hluku (V- nemá funkce)	407
Přidání a úprava zvuku	409
Přidání vyprávění a zvukových efektů	409
Přidání řeči s hlasem Over	409
Přehrávání s přesunutým Audio	410
Offset audio	410
Kapitola 12 Vývoz	
Exportovat ve formátu souborů	412
Body, které mají být zkontrolovány před exportací souboru	412
Nastavení značení	412
Exportovat formáty	412
Registrační nastavení exportu	414
Vývoz s vývozcem	414
[Print to File] Dialogové okno	415
[WindowsMediaVideo] Dialogové okno	417
Exportovat ve formátu, který se liší od nastavení projektu	417
Formát AVI	420
Audio formát	420
Formát QuickTime	421
BD formát	421
MP4 formát	422
MPEG-2 Formát	425
Stále formát obrázku	426
Flash Video (F4V) Formát	427
Formát AVCHD	428
Formát XDCAM EX	428
P2 formát	429
Formát XDCAM	430
Formát XAVC S	430
Formát XAVC	431
Formát AAF	432

Exportovat uzavřený titulěk	432
Použití vývozce podle cíle	433
Konfigurace registračního vývozce jako výchozí vývozce	433
Vytvoření výchozího vývozce	433
Smazání výchozího vývozce	434
Nastavení registru vývozců jako přednastaveno	434
Vytváření presetů pro exportéry	434
Smazání presetů Exporter	434
Import předvoleb exportéru (Import)	435
Export předvoleb exportéru (Export)	435
Exportovat více sekvencí / řady dohromady	435
Registrační rozsahy, které mají být vyvezeny na seznamu šarží	435
Vyvážet více rozsahů dohromady (Export šarží)	436
Smazání registrovaných řádků ze seznamu šarží	438
Vývoz do Disc	439
Vývoz na DVD / BD	439
Vývoz do Disc	439
Psaní souboru diskových obrázků na disk	443
 Kapitola 13 Dodatek	
Řízení licencí	445
Správa pořadového čísla	445
Spuštění GV licenčního manažera	445
Pohyblivá licence v online prostředí	446
Převádění licence v online prostředí	446
Reportér systému EDIUS	448
Upravit Workflow a různá nastavení	450
Upravování Workflow	450
Nastavení prostředí (Omezení uživatelé nemohou tento úkol splnit)	451
Vytvoření nových předvoleb projektu → Nastavení systému	451
Vytvořit nové předvolby zařízení → Nastavení systému	451
Ostatní Editace nastavení prostředí → Nastavení systému	451
Vytvořit nový profil → Nastavení systému	451
Vytvoření nového projektu	451
Vytvořit nový projekt → Nastavení projektu	451
Dovážející zdroje	451
Zachytávání zdrojů z kamer nebo palub	451
Kopírování zdrojů založených na souborech	451
Střih na časové ose	452
Nastavit předvolby TC a mapy kanálů → Nastavení sekvence nebo nastavení projektu	452
Přizpůsobení editačního prostředí → Nastavení uživatele	452
Editace video rozvržení	452
Účinek úpravy	452
Vývoz	452
Exportovat do souboru → Vývozce	452
Formát projektu	453
Omezení úrovně video signálu	454
Klávesové zkratky	455
[Edit]	455
[View]	455
[Timeline]	455
[Preview]	456

[Preview - Player]	457
[Preview - Recorder]	457
[Trim]	457
[Clip]	457
[Clip - Delete]	458
[Clip - Select]	459
[Track]	459
[Marker]	460
[Mode]	460
[Mode - Multicam]	460
[Capture]	461
[Render]	461
Seznam účinků	462
[VideoFilters]	462
[Color Correction]	462
[Anti Flicker]	462
[Emboss]	462
[Old Movie/Film]	462
[Chrominance]	462
[Sharpness]	462
[Stabilizer]	462
[Strobe/Freeze]	462
[Soft Focus]	462
[Select channel]	462
[Tunnel Vision]	462
[Video Noise]	462
[Blur]	463
[Blend Filters]	463
[Mask]	463
[Matrix]	463
[Mirror]	463
[Median]	463
[Mosaic]	463
[Motion Blur]	463
[Raster Wipe]	463
[Loop Slide]	463
[Block Color]	463
[Pencil Sketch]	463
[Smooth Blur]	463
[Combine Filters]	464
[Gaussian Blur]	464
[Transform]	464
[AudioFilters]	464
[Graphic Equalizer]	464
[Delay]	464
[Tone Controller]	464
[High-pass Filter]	464
[Parametric Equalizer]	464
[Panpot Balance]	464
[Pitch Shifter]	464
[Low-pass Filter]	464
[Transitions]	464

[2D]	465
[3D]	465
[GPU]	466
[SMPTE]	469
[Alpha]	470
[AudioCrossFades]	470
[Cut out/in]	470
[Cut out/Spline in]	470
[Cut out/Linear in]	470
[Spline out/Cut in]	470
[Spline out/in]	470
[Linear out/Cut in]	470
[Linear out/in]	471
[TitleMixers]	471
[Slide A]	471
[Slide B]	471
[Soft Slide]	471
[Soft Wipe]	471
[Fade Slide A]	471
[Fade Slide B]	471
[Laser]	471
[Wipe]	471
[Wipe Vertical]	471
[Wipe Horizontal]	471
[Fade]	471
[Blur]	472
[Keyers]	472
[Blend]	472
[Chromakey]	476
[Track Matte]	476
[Luminancekey]	476
Interakce s Chorus Hub	477
Shrnutí	477
Chorus Hub funkce	477
Sdílení obsahu	477
Externí prolínání	477
Podpora produktů Grass Valley	478
Technická podpora webu	478
Oprávněný zástupce pro podporu	478
Naše webové stránky	478

Kapitola 1

EDIUS

Tato kapitola vysvětluje obrys EDIUS a funkci a strukturu obrazovky každého výrobku.

EDIUS

EDIUS 11 Pro

EDIUS 11 Pro je nelineární software pro editaci videa, který poskytuje vysokou rychlost editace v reálném čase a hladkou funkčnost a umožňuje manipulaci s daty v různých formátech fotoaparátu jejich rodnými daty. Dokonce i nejnovější formáty podporující 8K, 4K, 60p / 50p, a 10 cd bit, jako je XAVC nebo AVC-Ultra, mohou být zpracovávány v původních formátech bez konverze, a můžete je využít pro širokou škálu použití, jako je vysílání, filmy, komerční filmy, dokumentární videa, propagační videa a osobní výrobu. Tento software poskytuje širokou škálu funkcí potřebných pro vysoce kvalitní editaci videa, jako je multiformátová kombinovaná editace, multicam editace, proxy editace, kompozice, efekty, tituly, správu zdrojů a Blu-ray / DVD authoring * 1, aby bylo možné video dokončování, které si uvědomuje volné vyjádření kreativity editorů. * 1 Volitelná licence je vyžadována pro Blu-ray nebo DVD authoring.

Provozní prostředí a specifikace

Pro použití EDIUS je vyžadováno následující prostředí a specifikace.

Provozní prostředí

OS

- Windows 10 64 bit (verze 22H2 nebo novější)
- Windows 11 (nejnovější verze)



- Viz "Paměť" pro omezení fyzické paměti každého OS.

"Paměť" (→ strana 24)

CPU

- Intel 5. nebo pozdější generace CPU, nebo ekvivalentní AMD CPU

Operační paměť

- 8 GB nebo více (Pro editaci 4K / 8K se doporučuje 32 GB nebo více) Minimální požadavek na systém paměti PC se liší v závislosti na projektu.

Formát projektu		paměťová kapacita PC		Kapacita paměti videa	
Usnesení	Vypočtení videa datový tok	Minimální	Doporučené	Minimální	Doporučené
HD	8 mmol / l	8 GB	16 GB	512 MB	1 GB
	10 µg / kg	8 GB	16 GB	1 GB	2 GB
4K nebo vyšší	8 mmol / l	16 GB	32 GB nebo více	2 GB	2 GB nebo více
	10 µg / kg	16 GB	32 GB nebo více	2 GB	2 GB nebo více

Další specifikace

Grafická karta

- Doporučuje se GPU odpovídající úrovni funkce Direct3D 11 _ 1 nebo novější



- Pro editaci 4K je potřeba 2 GB nebo více paměti videa.
- Viz "Paměť" pro minimální a doporučené systémové požadavky na paměť videa pro každý projekt.

"Paměť" (→ strana 24)

Úložiště

- Pro instalaci EDIUS je potřeba minimálně 6 GB volného prostoru
- Pro střih videa se doporučuje SSD nebo disk SATA s rychlostí 7200 ot./min či vyšší.

Optická mechanika

- Chcete-li vytvořit Blu-ray nebo DVD disky, jsou potřebné kompatibilní jednotky



- Volitelná licence je vyžadována pro autorizaci Blu-ray nebo DVD.

Zvuková karta

- Vyžaduje se zvukové zařízení, které vyhovuje WDM

Displej

- HiDPI displej je podporován

Připojení k internetu

- Internetové prostředí je potřebné pro instalaci, aktualizaci, aktivaci licence, registraci uživatele a podporu



- EDIUS vyžaduje stálé připojení k internetu pro aktivaci licence.

Podpora

- Podrobnosti o podpoře viz "Podpora produktu Grass Valley".
"Grass Valley Podpora produktů" (→ strana 478)

Poznámka

- Provoz není zaručen pro všechna prostředí, která splňují provozní prostředí a specifikace popsané v tomto oddíle.
- Navštivte naše webové stránky pro nejnovější provozní prostředí / specifikace.
"Naše webové stránky" (→ strana 478)

Porovnání funkcí jednotlivých produktů EDIUS 11

•: Podporováno: Nepodporováno Volitelně: Může být podporováno pomocí možností.

Př

Funkce	EDIUS 11 Broadcast	EDIUS 11 Workgroup	EDIUS 11 Pro
Dovoz z běžných kamer, včetně videokamer a digitálních jednoobjektivových kamer	✓	✓	✓
Import z kamer, které podporují 4K a 2.5K	✓	✓	✓
Import profesionálních formátů fotoaparátu (MXF)	✓	✓	✓
Cinema RAW zdrojový prohlížeč a dekodování podporováno	✓	✓	✓
Cinema RAW Prohlížeč zdrojů světla a dekodování podporováno	✓	✓	✓
Sony RAW / Sony X-OCN zdrojový prohlížeč a dekodování podporováno	✓	✓	✓
H.265 / HEVC dekodování	✓	✓	✓
H.265 / HEVC vysokorychlostní dekodování	✓	✓	✓
Canon XF-HEVC (H.265) dekodování	✓	✓	✓
Dovoz statických snímků, včetně fotografií a ilustrací	✓	✓	✓
Import po sobě jdoucích souborů se statickým obrazem	✓	✓	✓
Dovoz zvukových materiálů	✓	✓	✓
Import final cut Pro XML	✓	✓	✓
Zachycení	✓	✓	✓
Zdroj prohlížeč	✓	✓	✓
Podporováno AVID DNxHD / DNxHR MOV	✓	✓	✓
Import Dolby Digital (AC-3)	✓	✓	✓
Import Dolby Digital Professional (AC-3)	✓	—	—
Import Dolby Digital Plus (E-AC-3)	✓	—	—

Nastavení

Funkce	EDIUS 11 Broadcast	EDIUS 11 Workgroup	EDIUS 11 Pro
Podpora 8K	✓	✓	✓
4K, podporováno 10 amount	✓	✓	✓
Podporováno high- definition	✓	✓	✓
1080 / 60p podporováno	✓	✓	✓
Výběr barevného prostoru pomocí nastavení projektu	✓	✓	✓
Editační funkce pro přednastavený barevný prostor	✓	✓	✓
Výběr formátu vykreslování časové osy	✓	✓	✓
Přednastavený TC	✓	✓	✓
Uživatelské profily	✓	✓	✓
FTP nahrávání a stahování	✓	✓	—
Amazon S3 zdroj stahování	Nepovinné	Nepovinné	Nepovinné
Časový displej pro 60p / 50p	✓	✓	✓

ist Editing

Funkce	EDIUS 11 Broadcast	EDIUS 11 Workgroup	EDIUS 11 Pro
Editace HDR	✓	✓	✓
Real- time kombinovaná editace formátů	✓	✓	✓
Intel Quick Sync Video hardware dekodování	✓	✓	✓
Rafinované uživatelské rozhraní	✓	✓	✓
Multicam editace	✓	✓	✓
Různé editační režimy	✓	✓	✓

Kapitola 1 EDIUS - Srovnávací tabulka pro funkce každého produktu EDIUS 11

Funkce	EDIUS 11 Broadcast	EDIUS 11 Workgroup	EDIUS 11 Pro
Editace proxy	✓	✓	✓
Přeroll editace	✓	✓	✓
Režim vložení názvu	✓	✓	—
Editace při nahrávání zachycení	✓	✓	—
Vícenásobné sekvence projektů	✓	✓	✓
Obdržené sekvence	✓	✓	✓
Návrhy náhledů	✓	✓	✓
Přeskočit přehrávání	✓	✓	✓
Nastavení kvality přehrávání pro RED soubory	✓	✓	✓
Náhled na celou obrazovku	✓	✓	✓
Náhled rotace okna	✓	✓	✓
Náhled zebry	✓	✓	✓
Monitorování	✓	✓	—
Remapování času	✓	✓	✓
Vysoce kvalitní zpomalený pohyb	✓	✓	✓
Vysoce kvalitní zpomalený pohyb pokročilý párovací režim	✓	✓	✓
Vektorové snímáče a průběhy	✓	✓	✓
Videoskopy	✓	✓	✓
Základní korekce barev	✓	✓	✓
Funkce značení	✓	✓	✓
Uzavírané zobrazení titulků (CEA-708 / CEA-608)	✓	✓	✓

RP Audio

Funkce	EDIUS 11 Broadcast	EDIUS 11 Workgroup	EDIUS 11 Pro
Režim sledování zvuku	✓	✓	—
Měřič hlasitosti	✓	✓	—
Směšovač zvuku	✓	✓	✓
Mapování zvukových kanálů	✓	✓	✓
Průchod zvukovým bitstreamem	✓	✓	—
Normalizace	✓	✓	✓
generování zvukových vln (zobrazení zvukových vln)	✓	✓	✓
Hlasy	✓	✓	✓

án Účinek

Funkce	EDIUS 11 Broadcast	EDIUS 11 Workgroup	EDIUS 11 Pro
Videofiltry	✓	✓	✓
Přechody	✓	✓	✓
Zvukové efekty	✓	✓	✓
Quick Titler	✓	✓	✓
Alfa kanály	✓	✓	✓
Filtry na masky	✓	✓	✓
Track matte keyer	✓	✓	✓
Kombinované filtry	✓	✓	✓
VST plug- in bridge	✓	✓	✓
GPUfx	✓	✓	✓
Chromakey a luminancekey	✓	✓	✓
Skládání (sčítání, násobení atd.)	✓	✓	✓
Stabilizátor třepání (korekce rozostření)	✓	✓	✓
Gussianské rozmazané	✓	✓	✓
Účinek přizpůsobení	✓	✓	✓

Výstup

Funkce	EDIUS 11 Broadcast	EDIUS 11 Workgroup	EDIUS 11 Pro
Výstup QuickTime, ProRes 422 HQ, ProRes 4444 Alfa, ProRes 422 LT, ProRes 422 Proxy a další formáty ProRes	✓	✓	✓
Vysokorychlostní, vysokorozlišovací výstup formátů XAVC včetně 4K	✓	✓	✓
XAVC / MP4 clip export s metadaty HDR	✓	✓	✓
Advanced MXF file export	✓	✓	—
Výstup Blu-ray / DVD (autorizace)	Nepovinné	Nepovinné	Nepovinné
Vysokorychlostní kódování Blu-ray / H.264 pomocí Intel Quick Video	✓	✓	✓
Vysokorychlostní kódování H.265 / HEVC (MP4) pomocí Intel Quick Sync Video	✓	✓	✓
Výstup AAF / EDL souborů časových linií a výstup souborů v různých formátech kodeku	✓	✓	✓
Vývoz šarží	✓	✓	✓
Downkonvertovat výstup 8K / 4K časové osy z hardwarové I / O desky	✓	✓	—
Export Dolby Digital (AC-3)	—	✓	✓
Export Dolby Digital Professional (AC-3)	✓	—	—
Export Dolby Digital Plus (E-AC-3)	✓	—	—

ist Další vlastnosti

Funkce	EDIUS 11 Broadcast	EDIUS 11 Workgroup	EDIUS 11 Pro
Mync (nástroj pro správu zdrojů)	✓	✓	✓
Rychle nainstalujte.	✓	✓	✓
EDIUS OFX Bridge	✓	✓	✓
eID	—	✓	✓
Souběžná instalace EDIUS 11 a EDIUS X	—	—	—
Offline editace	✓	✓	—
Podpora pro plug-in třetích stran	✓	✓	✓
64 bitová podpora pro OS	✓	✓	✓
Funkce automatického oznámení aktualizací	—	—	✓
Výstupní podpora NDI	✓	✓	—
Připojení K2 (FTP)	Nepovinné	Nepovinné	—

RStencils

Funkce	EDIUS 11 Broadcast	EDIUS 11 Workgroup	EDIUS 11 Pro
STORM 3G	✓	✓	✓
STORM Pro	✓	✓	✓
Third-party I / O hardwarová podpora	✓	✓	✓



- Pro podporované hardware, navštivte naše webové stránky.
"Naše webové stránky" (→ strana 478)
- Pro podporované plug-in navštivte naše webové stránky.
"Naše webové stránky" (→ strana 478)

Kodek Grass Valley HQX

S EDIUS, můžete importovat 4K a 60p videa v jejich rodné formáty a upravovat je podle rámových jednotek. Nicméně, editace operací takových velkých video dat dává těžké zatížení na PC, které může zabránit nejen hladké editační operace, ale i normální přehrávání operací, v závislosti na specifikacích PC. V těchto případech, převést data do mezilehlého kodeku, aby byly vhodné pro editaci a zlepšit efektivitu práce. Grass Valley HQX Kodek je střední kodek, který umožňuje maximální editační výkon EDIUS. Podporuje 8K / 60p / 10 Renebit na maximum, a jakýkoli zdroj může být převeden do tohoto kodeku s master zachovaným formátem. Vzhledem k tomu, že tento kodek lze použít jak na Windows a Macintosh, a podporuje alfa, může být použit pro flexibilní editaci v barevném třídění a složení. Potencialita Grass Valley HQX kodek není omezena na editační operace, ale může mezidobí mezi jakýmkoli pracovním tokem.

RP podporovaný formát

Velikost rámu	24x24 až 8192x4320 (pixely)
Rychlost rámu	Maximálně 60 fps
Hloubka	8 cd / 10 cd
Alfa kanál	Podporováno
Wrapper	QuickTime / AVI / MXF
OS	Windows / Macintosh

Zatímco přeměna na střední kodek obecně zhoršuje kvalitu obrazu videa a je zabráněno v mnoha případech, kde kvalita je důležitá, Grass Valley HQX Kodek může snížit zhoršení na minimální úroveň a udržuje dobrou kvalitu hlavního obrazu. Vzhledem k jeho 4: 2: 2 barevného prostoru, VBR, který udržuje rovnováhu kvality pro velikost dat i poté, co kompresní rychlost byla změněna tak, aby odpovídala plamen obrazy, a jeho trvanlivost pro zhoršení i po opakované konverze, udržuje kvalitu, která je dostatečně vysoká pro živé události a vysílání.

ist Specifikace

Barevný prostor	4:2:2
Datový tok	VBR (7680 MB / s maximum)
Komprese rámu	Komprese vnitřního rámu

Poznámka

- Vzhledem k tomu, Grass Valley HQX Kodek používá VBR, kde se datový tok liší podle obrázku, a proto se velikost dat může zvyšovat v závislosti na videu, které má být převedeno, použijte vysokorychlostní, vysokokapacitní úložiště co nejvíce.

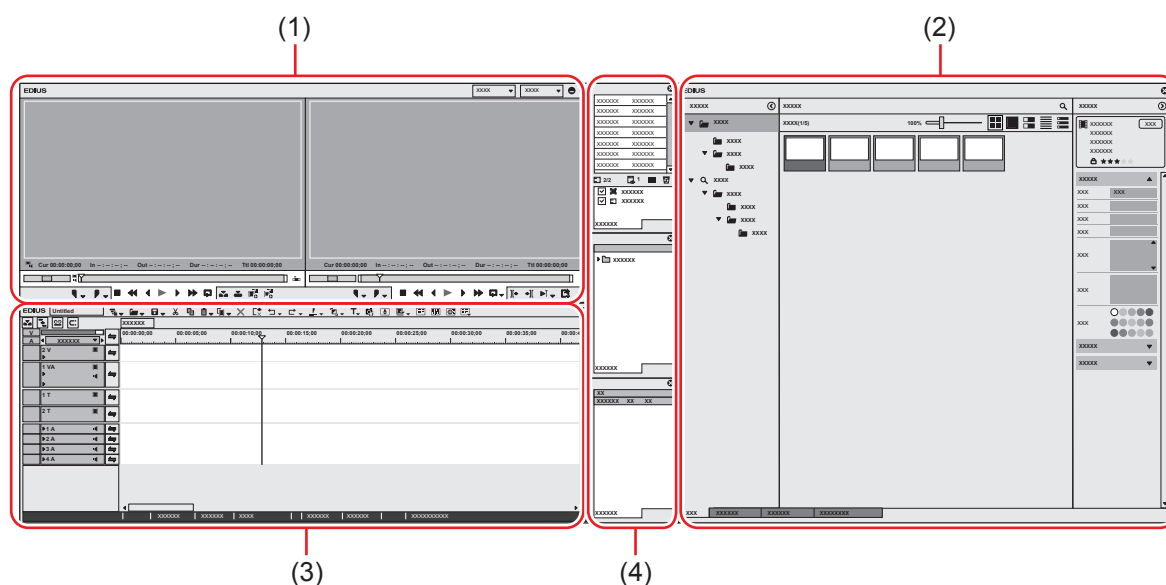
Uspořádání obrazovky

Tato část popisuje celkové uspořádání pracovní plochy EDIUS, jednotlivá okna a okna s kartami.

Uspořádání pracovní plochy EDIUS

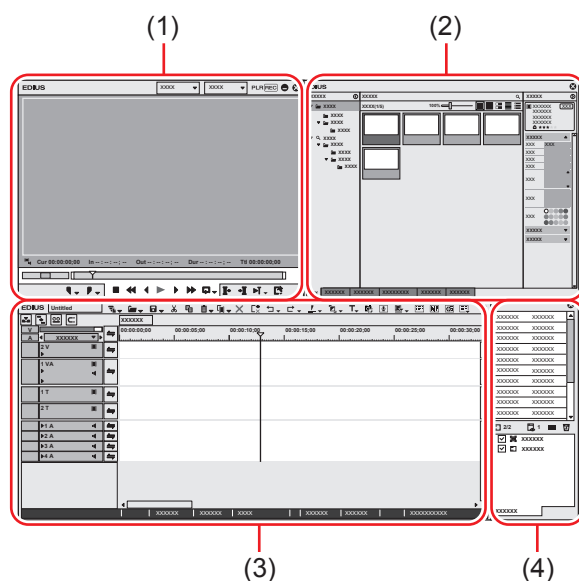
EDIUS se skládá z několika oken. Při základní práci se střihem videa používáte více oken. Práci na dvou monitorech usnadňuje možnost rozmístit okna bez překrývání. Velikost okna změníte přetažením jeho okraje nebo rohu. Při přiblížení se okna přichytí hranami či rohy k sobě. Uspořádání oken lze také uložit.

Rozložení na dvou monitorech



(1)	Okno náhledu	Toto okno slouží ke kontrole videa. Player se objeví vlevo a Recorder vpravo.
(2)	Okno Bin / prohlížeč zdrojů / okno [Mync] / okno [Job]	<p>Kliknutím na karty přepínáte mezi oknem Bin, prohlížečem zdrojů a dalšími okny s kartami.</p> <p>Okno Bin Toto okno slouží pro správu klipů dovážených do EDIUS.</p> <p>Okno prohlížeče zdrojů Toto okno slouží ke kontrole zdrojových souborů ve externích zařízeních, jako jsou videokamery AVCHD nebo profesionální videokamery, do kterých se nahrává video nebo audio založené na souborech.</p> <p>[Mync] okno Toto okno zobrazuje obsah záložky [Management] Mync.</p> <p>[Job] okno Toto okno zobrazuje obsah GV Job Monitor.</p>
(3)	Okno časové osy	Toto okno slouží k umístění klipů na stopu nebo použití efektů.
(4)	Okno palet	K dispozici jsou 3 typy palet: [Information], [Effect] a [Marker].

Rozložení na jednom monitoru



(1)	Okno náhledu
(2)	Bin okénko / [Effect] paleta / [Marker] paleta / okno zdrojového prohlížeče / [Mync] okno / [Job] okno
(3)	Okno časové osy
(4)	Palety [Information]



• Když je několik oken umístěno do zarovnání, všechna okna s prasknutím lze najednou změnit tím, že změříme jednu z nich. Změňte provoz pomocí klávesnice [Shift] na klávesnici držené dole se mění pouze zvolené okno. Tato funkce však nemusí být v závislosti na nastavení Windows.

Okno náhledu

Okno náhledu můžete přepínat mezi jedním módem a dvojitým režimem. Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Single Mode] nebo [Dual Mode] pro přepínání displeje náhledu mezi jedním módem a dvojitým módem.

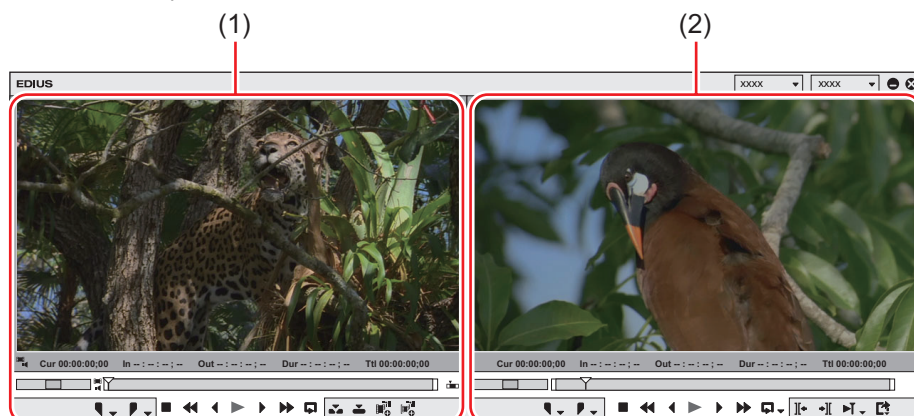
"Menu Bar" (→ strana 32)

Poznámka

- I když je nainstalována video karta, která podporuje formát 8K, náhled nemůže zobrazovat obrázky videa editovaného v 8K s rozlišením původního souboru.

Duální režim

Player se objeví vlevo a Recorder vpravo v duálním režimu.

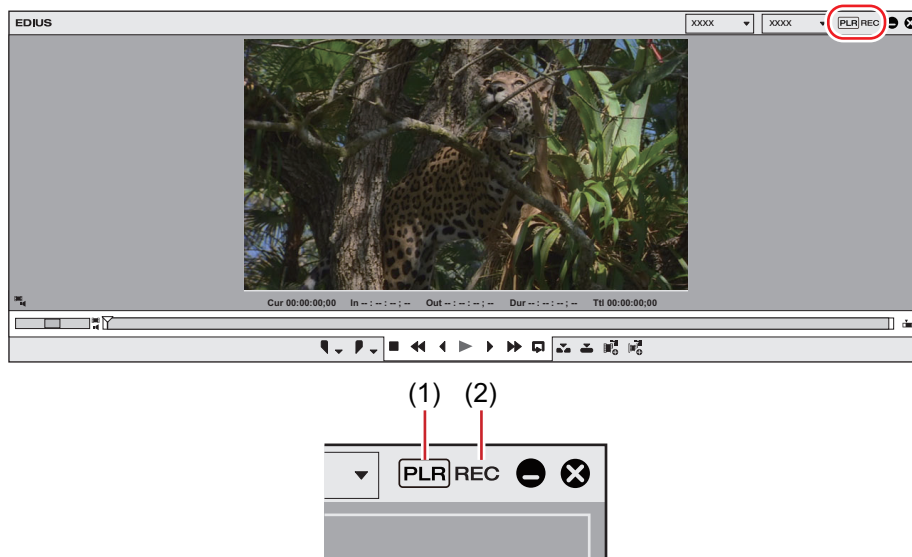


Kapitola 1 EDIUS - Nastavení obrazovky

(1)	Player	Toto okno slouží ke kontrole klipů. Můžete si prohlédnout klipy v okně Bin a zachycené zdroje a nastavit body In a Out na tomto okně.
(2)	Recorder	Toto okno se používá pro kontrolu časové osy. Můžete si prohlédnout video, na kterém jsou aplikovány efekty a kompozitní video v reálném čase.

Jednoduchý režim

Zobrazí se buď Player nebo Recorder v okně náhledu a použije se přepínač displeje.



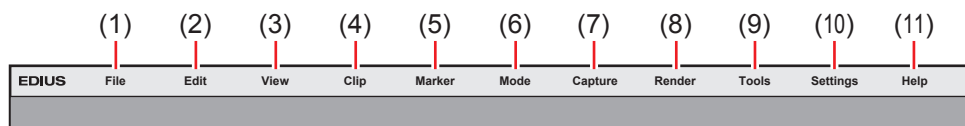
(1)	[Change to Player]	Zobrazit Player.
(2)	[Change to Recorder]	Zobrazit Recorder.

Alternativní postup

- Přepínání na Player / Recorder: [Tab]

Panel nabídek

Většinu operací můžete provést z menu. Klikněte a vyberte položku.



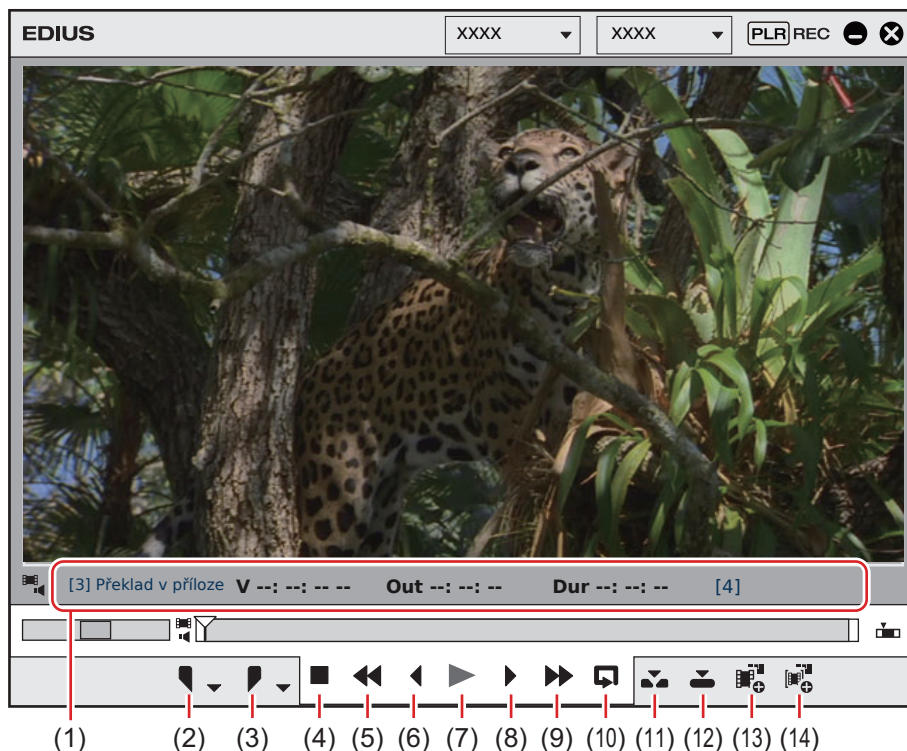
(1)	[File]	[1] Překlad v příloze
(2)	[Edit]	Pomocí něj přidáte řezné body, smažete klipy, a provedete editační funkce, jako je poškozování, předělání atd.
(3)	[View]	Používejte jej pro nastavení displeje, jako je zobrazení / skrývání oken a funkcí, řízení rozložení oken, přepínání dual / single mode a předvádění celé obrazovky.
(4)	[Clip]	Používejte jej pro operace klipů, jako je vytváření nových klipů, propojení nebo skrývání klipů, spuštění layouts, konfigurování nastavení [Time Effect], atd.
(5)	[Marker]	Používejte jej pro nastavení markerů, jako jsou přidávání / mazání markerů nebo import / vývoz seznamů markerů.
(6)	[Mode]	Použijte jej k nastavení režimu editace, jako je režim trim a režim multicam.
(7)	[Capture]	[2] Překlad v příloze
(8)	[Render]	Používejte ho k tomu, aby klip byl upraven různými metodami.
(9)	[Tools]	Použijte jej pro spuštění nástrojů, jako je Disc Burner, GV Job Monitor, atd. • Volitelná licence je vyžadována pro autorizaci Blu-ray nebo DVD.
(10)	[Settings]	Použijte ho k otevření nastavení menu, jako je [System Settings], kde můžete nastavit předvolby projektu a přednastavené hardwarové zařízení, [On Screen Display], kde můžete nastavit zobrazení timecode, [User Settings], kde můžete nastavit [Keyboard Shortcut], atd.
(11)	[Help]	Pomocí něj zobrazíte online FAQ nebo provedete registraci uživatele.



- Klikněte na [Help] na menu a klikněte na [User Registration] pro provedení registrace uživatele po instalaci.
- Klepněte na [Help] na menu a klikněte na [Serial number registration] pro registraci sériového čísla. Po registraci sériového čísla restartujte EDIUS, aby bylo možné funkce aktivovat.
- Provést následující zobrazení on-line manuálu:
 - Klikněte na [Help] na menu a klikněte na [Help].
- Online ruční displej: [F1]
- Klepněte na [Help] na menu a klikněte na [Version Info] pro odkazování na informace o verzi.

Player

Toto okno slouží k přehrávání nebo editaci zdrojového klipu.



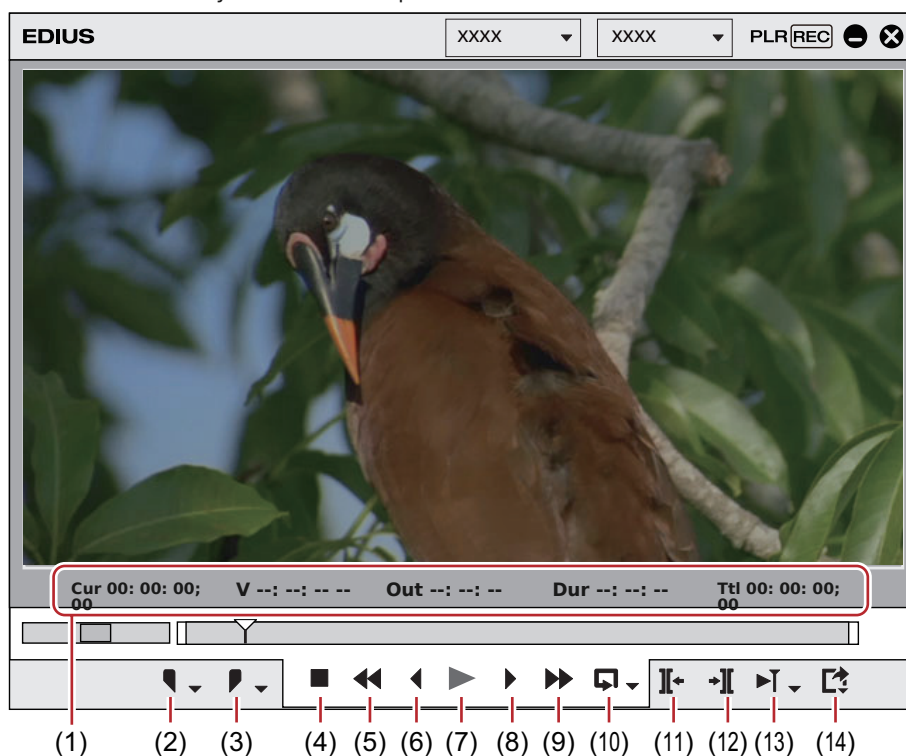
(1)	Oblast časového rozlišení	Zobrazení polohy přehrávání, V bodě, Out Point, doba trvání a celková délka zdrojových dat. Pokud je nastavení definováno nesprávně, jako je nastavení, že Out Point je nastavena před V bodu, časová hodnota se zčervená. Hodnota může být změněna kliknutím na časový údaj. Kopírování a pasta jsou také k dispozici pravým klepnutím na časový údaj.
(2)	[Set In Point]	Nastavte bod In (start) zdroje. [I]
(3)	[Set Out Point]	Nastavit Out (end) bod zdroje. [O]
(4)	[Stop]	Přestaň hrát. [K], [Shift] + [↓]
(5)	[Review]	Rychlé přetáčení přehrávání. Každé kliknutí přepne rychlost přehrávání v opačném směru mezi 4 a 12 krát. [J]
(6)	[Previous Frame]	Každé kliknutí přetáhne jeden snímek najednou v opačném směru. Udržení tohoto tlačítka kliknutím přehrává zdroj při normální rychlosti v opačném směru. [←]
(7)	[Play]	Přehrajte zpět zdroj ve směru vpřed. Kliknutím na toto během přehrávání přeruší přehrávání. Kliknutím na něj opět pokračuje přehrávání. [Enter], [Space]
(8)	[Next Frame]	Každé kliknutí posune jeden snímek v čase ve směru vpřed. Udržení tohoto tlačítka kliknutím přehrává zdroj při normální rychlosti ve směru vpřed. [→]
(9)	[Fast Forward]	Přehrávání dopředu. Každé kliknutí přepne rychlost přehrávání ve směru vpřed mezi 4 a 12 krát. [L]
(10)	[Loop]	Opakovaně hrát zpět mezi In a Out bodů. [Ctrl] + [Space]

Kapitola 1 EDIUS - Nastavení obrazovky

(11)	[Insert to Timeline]	Vložte a umístěte klip na pozici kurzoru časové osy. [I] "Vložit / přepsat režim" (→ strana 205)
(12)	[Overwrite to Timeline]	Přepsat a umístit klip na pozici časového kurzoru. [O] "Vložit / přepsat režim" (→ strana 205)
(13)	[Add Clip on Player to Bin]	Zaregistrujte klip zobrazený na Player do okna Bin. [Shift] + [Ctrl] + [B]
(14)	[Add Subclip to Bin]	Kopírovat rozsah mezi In a Out bodů nastaven na klipu jako podklip a zaregistrovat do okna Bin. Subclip odkazuje na stejný zdroj jako původní klip (master clip).

Recorder

Toto okno slouží k přehrávání časové osy nebo editaci klipu.



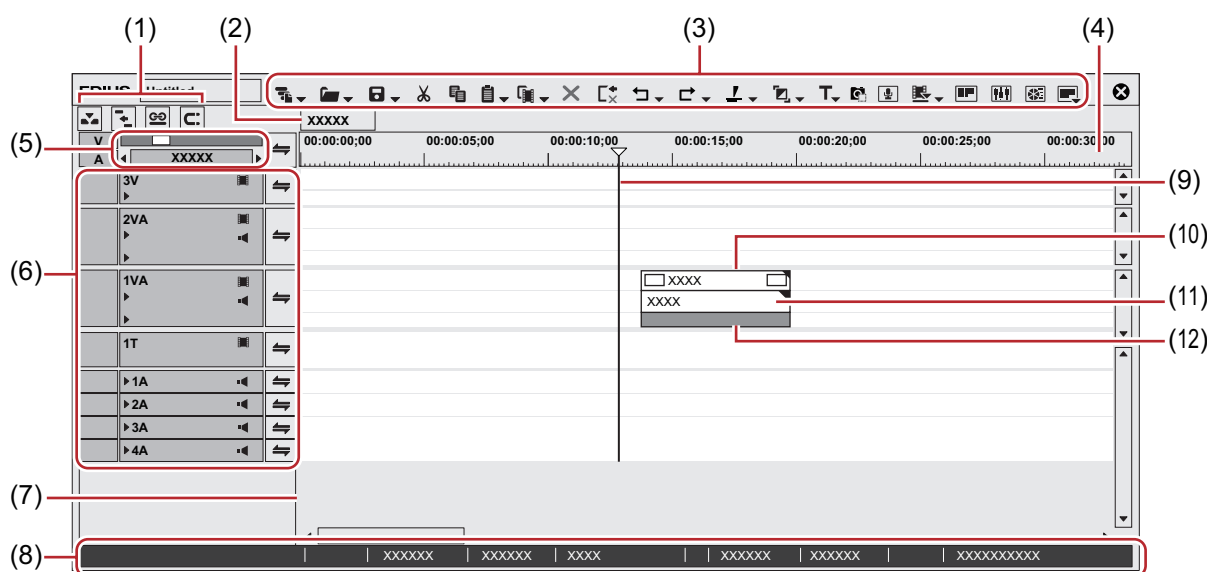
(1)	Oblast časového rozlišení	Zobrazení aktuální polohy přehrávání, V bodě, Out Point, doba trvání, a celková délka zdrojových dat v timecode. Pokud je nastavení definováno nesprávně, jako je nastavení, že Out Point je nastavena před V bodu, časová hodnota se změní červeně. Hodnota může být změněna kliknutím na timecode. Kopírování a pasta jsou také k dispozici pravým klepnutím na timecode.
(2)	[Set In]	Nastavte bod na každou pozici v časové ose. [I]
(3)	[Set Out]	Nastavte Out Point na jakoukoliv pozici v časové ose. [O]
(4)	[Stop]	Přestaň si přehrávat časovou osu. [K], [Shift] + [↓]
(5)	[Review]	Přetočit časovou osu. Každé kliknutí přepne rychlost přehrávání v opačném směru mezi 4 a 12 krát. [J]
(6)	[Previous Frame]	Každé kliknutí přetočí časovou osu jeden snímek najednou v opačném směru. Udržení tohoto tlačítka kliknutí přehrává zdroj při normální rychlosti v opačném směru.
(7)	[Play]	Přehrajte časovou osu ve směru dopředu. Kliknutím na toto během přehrávání přeruší přehrávání. Kliknutím na něj opět pokračuje přehrávání. [Enter], [Space]
(8)	[Next Frame]	Každé kliknutí posune časovou osu o jeden snímek najednou v směru vpřed. Udržení tohoto tlačítka kliknutí přehrává zdroj při normální rychlosti ve směru vpřed. [→]

Kapitola 1 EDIUS - Nastavení obrazovky

(9)	[Fast Forward]	Přejděte časovou osu. Každé kliknutí přepne rychlost přehrávání ve směru vpřed mezi 4 a 12 krát. [L]
(10)	[Loop]	Opakovat přehrávání mezi In a Out bodů časové osy. Přehrávání smyčky celé časové linie lze také provést. [Ctrl] + [Space]
(11)	[Previous Edit Point]	Přesuňte časový kurzor do editačního bodu (např. hranice klipu, In and Out bodů časové osy) na levé straně časové polohy kurzoru. [A], [Ctrl] + [←]
(12)	[Next Edit Point]	Přesuňte časový kurzor do editačního bodu na pravé straně časové polohy kurzoru. [S], [Ctrl] + [→]
(13)	[Play the Current Area]	Přehrajte oblast před a po časové ose kurzoru.
(14)	[Export]	Zobrazení výstupů (exportu) souvisejících menu.

Okno časové osy

Toto okno slouží k umístění klipů na stopu nebo použití efektů. Klipy jsou umístěny zleva doprava od časové osy v časové řadě.



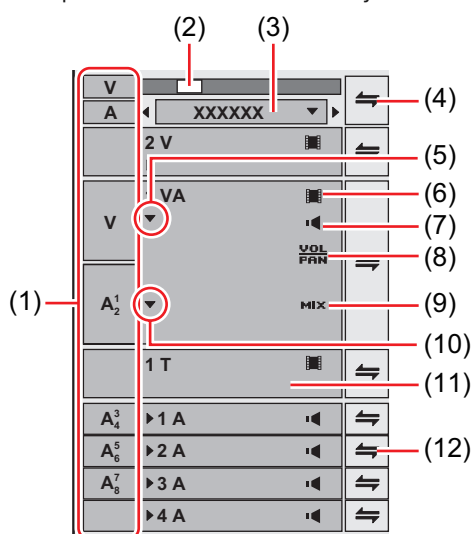
(1)	Tyč režimu	Tato tlačítka se používají k přepínání editačních režimů. Typy a pořadí tlačítek lze přizpůsobit. "Přepínání režimu editace" (→ strana 205) "Nastavení provozních tlačítek" (→ strana 139)
(2)	Záložka sekvence	Tab pro použití klipů na časové ose jako soubor
(3)	Ovládací tlačítka	Tato tlačítka se používají pro editování operací. Typy tlačítek a seřazení lze přizpůsobit. "Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)
(4)	Časová stupnice	Uvedte stupnici času na časové ose.
(5)	Nastavení časové stupnice	Změňte zobrazovací jednotku pro časové měřítko. "Nastavení časové stupnice" (→ strana 202)
(6)	Záhlaví stopy	Nastavit různá nastavení včetně mutace a uzamčení každé trati, mapování kanálů, synchronizace kanálů. Lze je použít pro přidání a smazání stop. "Track Header" (→ strana 197)
(7)	Časová osa	Umístěte klipy do této oblasti. Lze je také použít pro přidání a smazání stop. "Umístění klipů" (→ strana 210) "Track Operations" (→ strana 200)
(8)	Stavová lišta	Zobrazit počet importovaných souborů, když je projekt otevřen / počet všech souborů, počet offline klipů, stav přehrávání klipů, editační režim a status zaměstnání na pozadí, atd. Přesuňte kurzor přes tyč módu nebo provozní tlačítka časové osy zobrazovat názvy tlačítek vlevo dole. Double- klikněte na ikonu GV Job Monitor pro zobrazení GV Job Monitor (okno [Job]). Barva ikony se změní na fialovou, zatímco soubor je exportován nebo se zpracovává dávková vývozní práce. "GV Job Monitor Icon Indication" (→ strana 318)

Kapitola 1 EDIUS - Nastavení obrazovky

(9)	Časový kurzor	Uvedte polohu přehrávání nebo upravte pozici časové osy. • Jsou-li splněny následující podmínky, objeví se na pravé straně časového kurzoru tečkovaná čára označující rozsah strany Out point. g V [User Settings] → [Application] → [Timeline], položka [Include the Preview Frame in the Out Marker] byla zkontrolována g Displej časové stupnice byl nastaven na 5 snímků nebo méně
(10)	Videočást	Ukazatel přítomnosti videa v klipu.
(11)	Audio část	Uvedte přítomnost zvuku v klipu. Rozšiřte jej pro zobrazení gumičky pro nastavení hlasitosti nebo pánve. "Nastavení svazku a pánve klipu" (→ strana 399)
(12)	Oblast míchačky	Nastavit keying a další nastavení.

Nastavení časové stupnice / hlavička dráhy

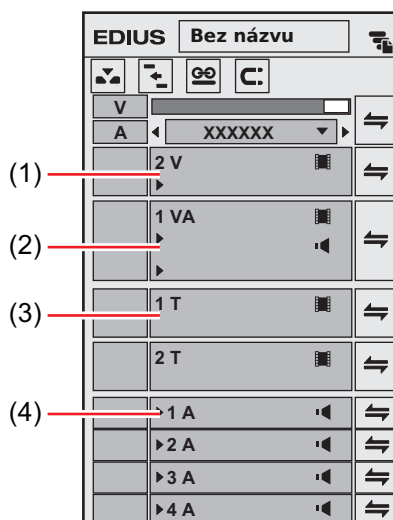
V této oblasti se provádí nastavení časové stupnice a nastavení časové osy.



(1)	Náplast	Pokud je na Player zobrazen klip, zobrazí se zvukové kanály držené klipem (zdrojové kanály) na patch trati. "Připojení / odpojení zdrojového kanálu" (→ strana 210)
(2)	Posuvník stupnice času	Změňte zobrazovací jednotku přetažením posuvníku. Posuvník posuvníku posuňte doleva, abyste zmenšili zobrazovací jednotku, nebo doprava, abyste ji zvýšili.
(3)	Nastavení časové stupnice	Změňte zobrazovací jednotku pro časové měřítko. Kliknutím na centrální plochu přepnete zadanou zobrazovací jednotku a [Fit]. • Nastavení [Fit] nastavuje zobrazovací jednotku automaticky a zobrazí všechny klipy v časové ose.
(4)	Uzamykací panel šarže	Kliknutím nastavíte sync-lock pro všechny stopy zapnuto / vypnuto. "Sync- lock (Synchronizace)" (→ strana 205)
(5)	Tlačítko Rozšiřování zvuku	Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte gumičku pro zvuk. [Alt] + [S] "Nastavení hlasitosti a Pan klipu" (→ strana 399)
(6)	[Video Mute]	Když je nastavena němá, video část trati se nevrací. Videočást a míchačka klipu na tlumené trati se zobrazí v šedé barvě. [Shift] + [W]
(7)	[Audio Mute]	Když je nastavena němá, zvuková část této stopy je tlumená. Zvuková část a hlasitost / panová část klipu na tlumené trati je zobrazena v šedé barvě. [Shift] + [S]
(8)	[Volume/Pan]	Přepnout mezi režim nastavení hlasitosti a režim nastavení pánve. "Nastavení svazku a pánve klipu" (→ strana 399)
(9)	[Mixer]	Zapněte / vypněte režim nastavení průhlednosti. "Transparentnost" (→ strana 357)
(10)	Tlačítko pro rozpínání mixéru	Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte gumičku pro průhlednost. "Transparentnost" (→ strana 357)
(11)	Kolejnicový panel	Kliknutím na toto přepnete nastavení select / dechoose pro track.
(12)	Uzamykací panel	Kliknutím na toto nastavíte sync- lock on / off pro zadanou stopu. "Sync- lock (Synchronizace)" (→ strana 205) Pravým tlačítkem myši klikněte na panel zámku a klikněte na [Track Lock] pro uzamčení trati.

Typ koleje

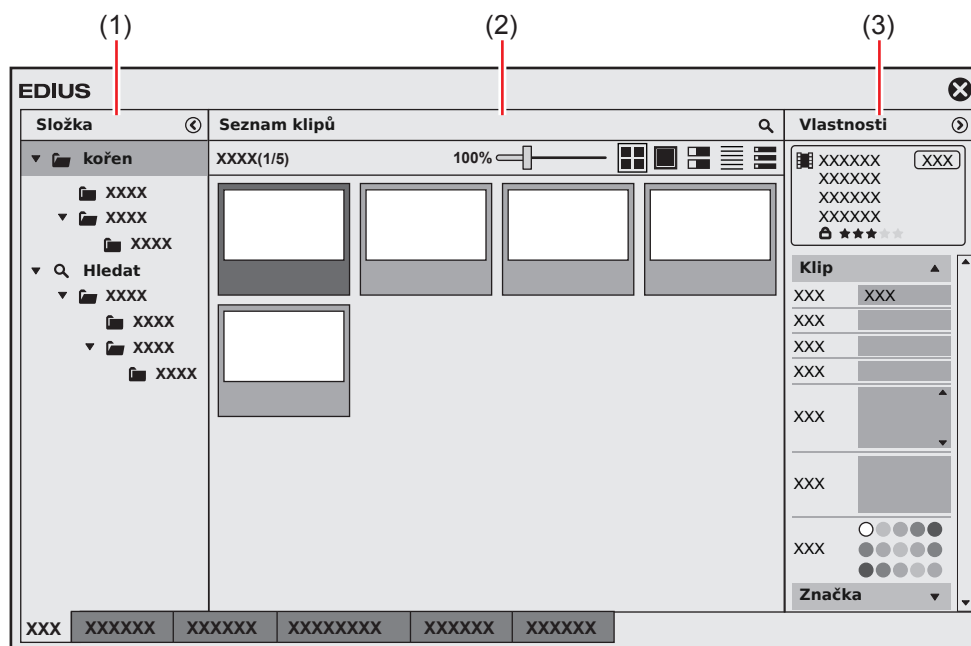
Podrobnosti o přidávání, mazání nebo pohybu stop viz "Stopy".
"Stopy" (→ strana 197)



(1)	V stopa	Umístěte video, ještě obraz, nebo titulní klipy na tuto image - pouze stopa. Pokud video klip s audio je umístěn, audio část bude přerušena.
(2)	Stopa VA	Video a audio jsou vedeny společně na této trati. Umístěte video, audio, stále obraz, a titulní klipy.
(3)	T stopa	Tato skladba je pro titulní klipy. Umístěte video, ještě obrázek a titulní klipy. Vytvořte a umístěte titulní klip na této trati překrývat název na video. "Titul" (→ strana 373)
(4)	A track	Umístěte audio klipy na tuto audio- pouze stopu. Je-li video klip s audio je umístěn, video část bude přerušena. "Audio" (→ strana 398)

Okno Bin

Toto okno slouží pro správu klipů importovaných do EDIUS nebo zachycených pomocí EDIUS. Pro zobrazení složky můžete přepínat nastavení show / hide. Můžete přepínat zobrazovací metodu, jako je náhled, detailní informace a další informace pro zobrazení klipu. Informace o klipu lze zobrazit nebo upravit.
"Správa klipů" (→ strana 190)

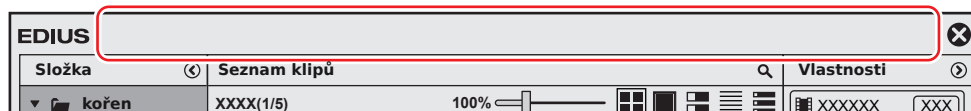


Kapitola 1 EDIUS - Nastavení obrazovky

(1)	Pohled složky	Strukturovat složky a organizovat klipy. Složky lze vytvořit ve složce [root] v hierarchické struktuře. "Operace v zobrazení složky" (→ strana 192)
(2)	Pohled na klip	Zobrazovat klipy ve složce jako seznam. Provést operace v okně Bin, jako je registrace nebo kopírování zdrojů. Nastavením vyhledávacích podmínek lze vyhledávat klipy registrované do okna Bin. "Operations in the Clip View" (→ strana 190) "Search for clips Registered to the Bin" (→ strana 194)
(3)	Pohled na vlastnosti	Zobrazení vlastností klipu v seznamu.

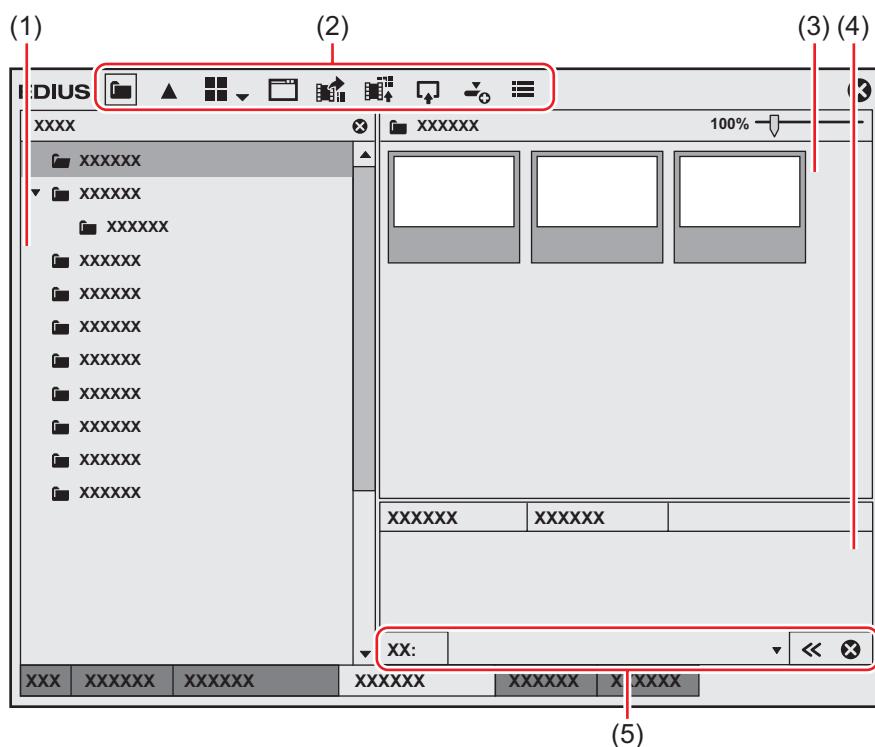


- Horní a dolní části okna Bin jsou rozšířeny, každým dvojitém kliknutím na pozici titulu (bez jakéhokoliv tlačítka) v okně Bin.



Okno zdrojového prohlížeče

Toto okno slouží ke kontrole zdrojových souborů v externích zařízeních, jako jsou videokamery AVCHD nebo profesionálně využívané videokamery, do kterých se nahrává video nebo audio založené na souborech. Pro zobrazení složky můžete přepínat nastavení show / hide. Můžete přepnout zobrazovací metodu, jako je náhled, podrobné informace a další informace pro zobrazení klipu. Zobrazení seznamu, přenos do okna Bin a vyhledávání zdrojů v externích zařízeních jsou k dispozici.



(1)	Pohled složky	Zobrazení zařízení a pohonů připojených k PC ve stromu. Když jsou média vložena do zařízení nebo pohonu, zobrazí se ve stromu název média. Kliknutím na název médií zobrazíte uložené soubory v klipu. Chcete-li prolistovat místní disk, můžete zaregistrovat složku k zobrazení ve složce přes Nastavení systému předem. "[Importer/Exporter]" (→ strana 102)
(2)	Ovládací tlačítka	Provedte různé operace. Typy a operace tlačítek se liší od zařízení k zařízení. "Source Browser" (→ strana 159)
(3)	Pohled na klip	Zobrazí seznam zdrojových souborů v externích zařízeních.
(4)	Pohled metadat	Zobrazit seznam metadat zdrojových souborů.
(5)	[5] Překlad v příloze	[6] Překlad v příloze



- Horní a dolní části zdrojového okna prohlížeče jsou rozšířeny, každým dvojitým kliknutím na pozici titulu (bez jakéhokoliv tlačítka) v okně zdrojového prohlížeče.



Okna s kartami

Existuje pět typů oken karty: [Information] palety, [Effect] palety, [Marker] palety, [Mync] okna, a [Job] okna.



- Postupujte podle níže uvedených kroků, abyste zobrazili / skryli všechna okna na kartě najednou.
 - Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Window] → [Show All] ([Hide All]).
 - Zobrazují vše: [H]
 - Okna na kartě můžete kombinovat do jednoho okna. Okna na kartě lze také kombinovat s oknem v bin nebo s oknem zdrojového prohlížeče.
- "Kombinace Tab Windows s Bin Window / Source Browser Window" (→ strana 137)**
- Každé dvojité kliknutí na titulní lištu (oblast bez jakéhokoliv tlačítka) okna karty se rozšíří a zapiše okno karty vertikálně.

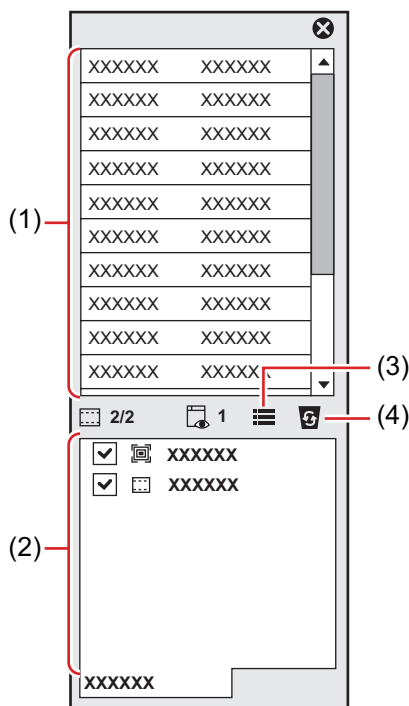


Paleta [Information]

Informace o klipech umístěných na časové ose můžete zobrazit nebo upravit použité efekty.

- Zobrazit informace o klipu umístěném na časové ose.
- Zobrazovat informace o nastavených účincích a nastavit, zda použít efekty nebo pořadí.
- Upravte nastavené efekty.
- Nastavit rozvržení videa, pokud klip má část videa.

"Zobrazení / skrytí palety [Information]" (→ strana 363)



(1)	Informační oblast	Zobrazovat informace, jako je název souboru, doba trvání a barevný prostor. Zobrazený obsah se liší v závislosti na objektu zvoleném na časové ose.
(2)	Seznam účinků	Zobrazit použité efekty v seznamu. Zaregistrujte také nastavené efekty jako přednastavený. "Registrační efekty na paletu [Effect]" (→ strana 369) <ul style="list-style-type: none"> • Pro klip s video částí se vždy zobrazí [Layouter].
(3)	[Open Setup Dialog]	Zobrazit dialogové okno nastavení pro úpravu každého efektu nebo dialogové okno [Layouter].
(4)	[Delete]	Smazat efekt. Položky [Layouter] nelze smazat.

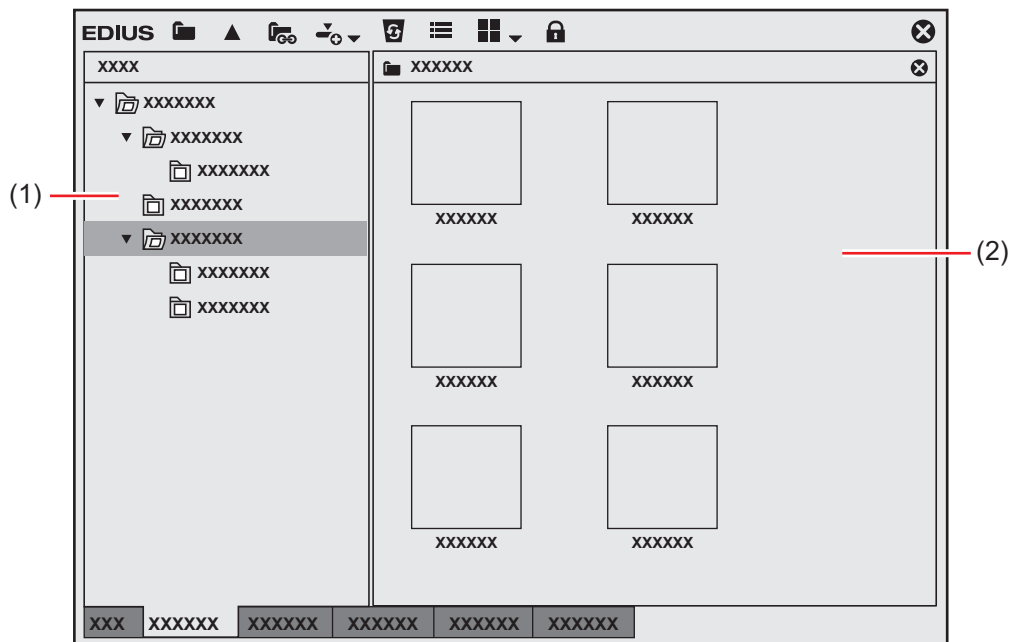
Paletta [Effect]

Účinky se používají k úpravě jasu a barvy obrázků, přidávání speciálních efektů a vytváření složených videí.

- Video nebo audio efekty přidat do klipů jsou registrovány.

- Zaregistrujte se nebo vymažte vlastní efekt.

"Zobrazení / skrývání palety [Effect]" (→ strana 323)



(1)	Pohled složky	Zobrazit složku efektu ve stromové struktuře.
(2)	Pohled na účinky	Zobrazení obsahu efektů ve zvolené složce. Pokud je vybrán efekt s animací, zobrazí se animace.

Paletta [Marker]

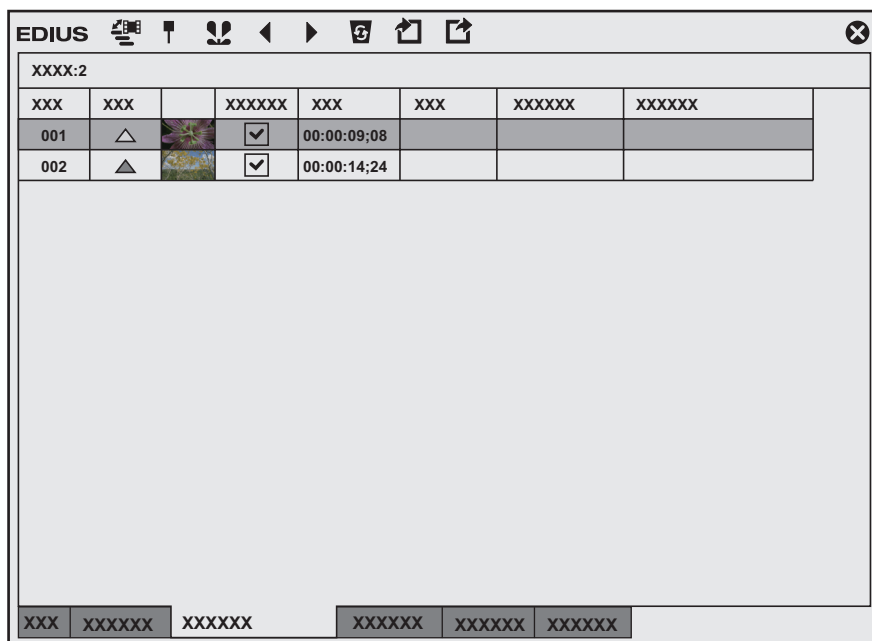
Správa sekvenčních markerů připojených k časové ose a klipů připojených ke klipu. Seznamy [Sequence Marker] a [Clip Marker] lze přepínat kliknutím na tlačítko.



Seznam [Sequence Marker]

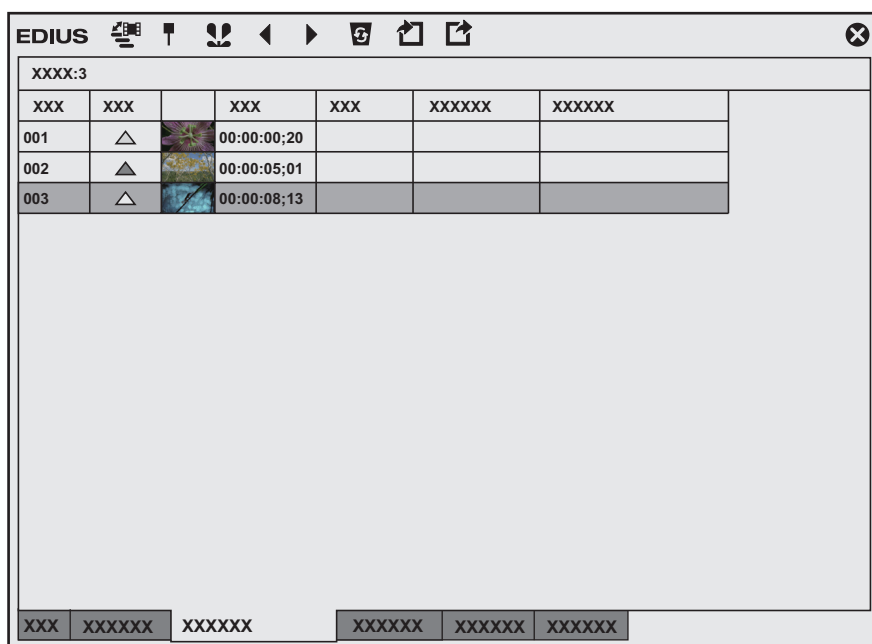
- Nastavit a smazat sekvenční značku.
- Skok na požadovanou sekvenci značky nebo přidat komentáře.
- Importovat nebo exportovat seznam sekvencí.

"Zobrazuji seznam [Sequence Marker]" (→ strana 271)



Seznam [Clip Marker]

- Nastavit a smazat značku klipu.
 - Přejděte na požadovanou značku klipu nebo přidejte komentáře.
 - Importovat nebo exportovat seznam značek klipů.
- "Zobrazuji seznam [Clip Marker]" (→ strana 264)

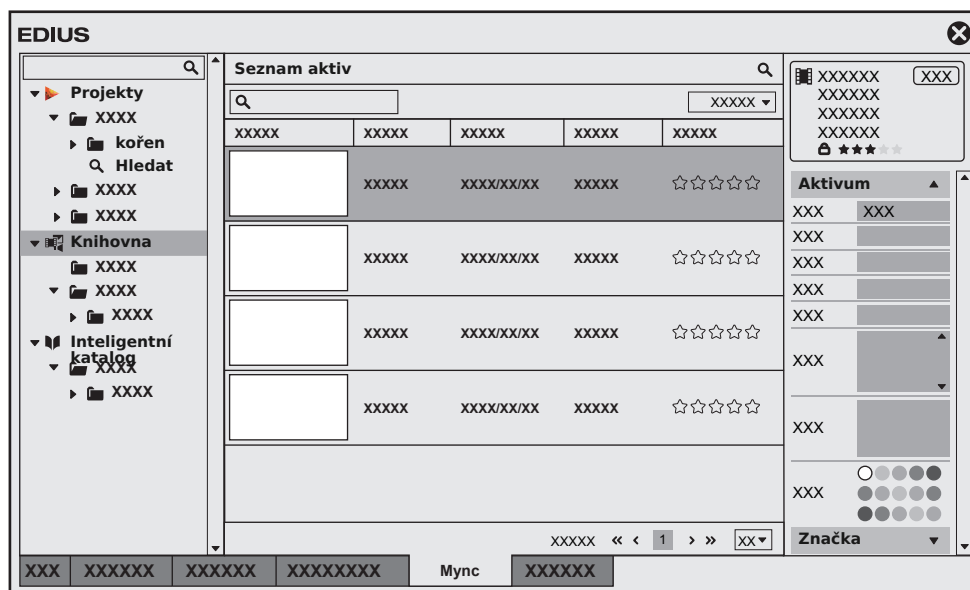


Okno [Mync]

Obsah karty [Management] Mync je zobrazen tak, jak je. Obsah v okně [Mync] a záložce [Management] Mync jsou vždy synchronizovány.

- Klipy v okně [Mync] lze zaregistrovat do okna Bin EDIUS nebo umístit na časovou osu přímo přetažením a poklesem.

"Zobrazení / skrývání okna [Mync]" (→ strana 180)



Poznámka

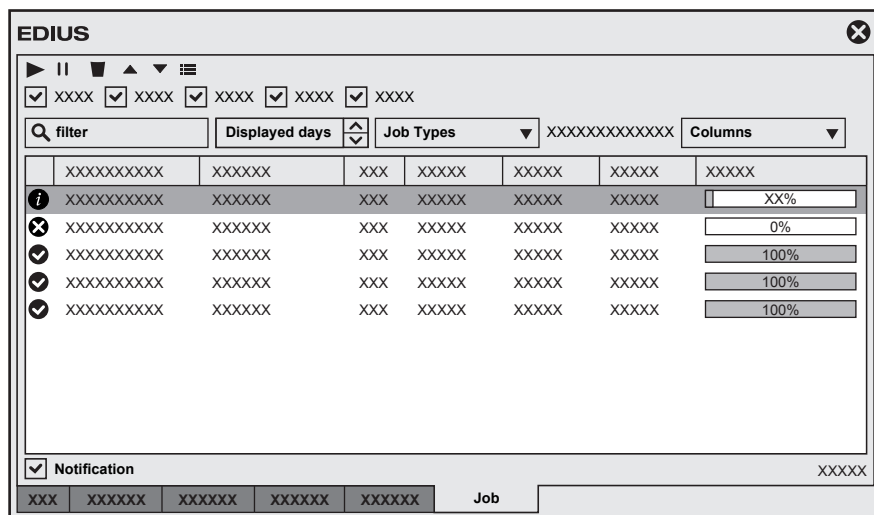
- Interakce s Mync jsou podporovány pouze pro Mync, který je dodáván s EDIUS.

Okno [Job]

Zobrazí se obrazovka GV Job Monitor.

- Uvádějí se pokroky nebo stavy procesu zpracování, jako je export souborů nebo tvorba proxy.
- Můžete zastavit probíhající renderování procesů, nebo můžete zrušit renderování pracovních míst.

"Zobrazení / skrývání okna [Job]" (→ strana 318)



Zadávání hodnot

Zadávání hodnot pomocí klávesnice a myši

Tato část vysvětluje nastavování hodnot v každém dialogovém okně nastavení.

Přímý vstup hodnoty

Na klávesnici můžete přímo zadat hodnoty pomocí [0] do [9].

1) Vyberte vstupní pole a zadejte hodnotu na klávesnici.

• Můžete zadat hodnotu ve formátu HHMMSSFF (H = hodina; M = minuta; S = druhá; a F = rámeček). Například zadejte "43S21F" nebo "4321" pouze číslicemi po dobu 43 sekund a 21 snímků. Zadejte "10M" nebo "100000" po dobu 10 minut. Pokud zadáte "3H2M1S0F", hodnota bude "03: 02: 01: 00".

2) Na klávesnici stiskněte [Enter].

Zadávání relativních hodnot

Ve vstupním poli můžete zadat variační hodnoty.

1) Vyberte vstupní pole a zadejte hodnotu variace z aktuální nastavené hodnoty.

2) Na klávesnici stiskněte [Enter].

- Zadejte "-" před hodnotou ke snížení nastavené hodnoty.
- Zadejte "+" před hodnotou pro zvýšení nastavené hodnoty.



- Offset vstup je k dispozici pouze pro zadávání timecode.

Nastavení se šipkami

Na klávesnici můžete zadat hodnoty pomocí kláves.

1) Vyberte vstupní pole a změňte hodnotu šipkami na klávesnici (↑, ↓, →).

2) Na klávesnici stiskněte [Enter].

Vstupujeme s kolem myši

Hodnoty nastavení lze měnit s kolem myši. Kolo myši je ve středu myši.

1) Pohybuje kurzorem myši v blízkosti vstupního pole.

- Tvar kurzoru myši se mění.

2) Klikněte na hodnotu a otočte kolem myši.

Alternativní postup

- Držet pravé tlačítko myši v nastaveném vstupním poli, a přetáhněte myš nahoru zvýšit hodnotu. Hodnota pokračuje zvyšovat, zatímco myš je tažena. Hodnota se zvyšuje odpovídajícím způsobem, když je myš přesunuta od původní polohy táhnout.
- Stejným způsobem podržte pravé tlačítko myši a přetáhněte dolů pro snížení hodnoty.
- Držte levé tlačítko myši a přetáhněte nahoru zvýšit hodnotu pohybem myši. Stejným způsobem, přetáhněte dolů snížit hodnotu. V tomto případě, hodnota se nemění, pokud pohybujete myší.

Kapitola 2

Instalace

Tato kapitola vysvětluje instalaci / odinstalaci EDIUS, registraci eID atd.

Instalace / aktivace

Poznámka

- Pokud používáte EDIUS Broadcast, EDIUS Workgroup, nebo EDIUS Pro, Mync bude nainstalován automaticky, když je nainstalován EDIUS.
- Pro použití produktu Grass Valley, jako je EDIUS nebo Mync, musí být počítač, ke kterému mají být nainstalovány, připojen k Internetu. Všimněte si, že je možná nebudete moci provozovat v prostředí, kde není k dispozici internetové připojení.
- Potvrďte, že použitý počítač splňuje podmínky provozního prostředí pro výrobek.
- **"Provozní prostředí / specifikace" (→ strana 24)**
- Tento oddíl vysvětluje, jak nainstalovat na Windows 10.

Před instalací

Aktivace sériového čísla a eID je vyžadována při spuštění produktu Grass Valley, jako je EDIUS nebo Mync. Při prvním spuštění po instalaci se zobrazí aktivační obrazovka pro sériové číslo a eID. Software se spustí po úspěšné aktivaci.

Poznámka

- Aktivace eID není nutná, pokud používáte EDIUS Broadcast.
- Před zahájením instalace uzavřete všechny ostatní aplikace včetně rezidentního softwaru.
- Instalace vyžaduje účet autorizovaný pro správce (např. správce PC).
- Aplikace, které mají být nainstalovány a nastaveny soubory potřebné pro instalaci se mohou lišit v závislosti na modelu. Soubor nastavení pro EDIUS Broadcast se liší od souboru pro EDIUS Workgroup nebo EDIUS Pro. Připravte jednorázový soubor pro instalaci EDIUS Broadcast.
- Vytvořte zálohu nastavení na míru, jako jsou klávesové zkratky a pak odinstalujte EDIUS před instalací nejnovější verze.
- Pokud antivirový software (bezpečnostní software) běží, budete možná muset zastavit provoz softwaru.

Vytváření eID

Vytvořit eID.

Co je eID?

eID je funkce on-line ID pro připojení licence produktů Grass Valley, které vlastní uživatel. Licence bude bezpečnější a jedinečnost licence bude stanovena propojením sériového čísla a eID v době první aktivace sériového čísla. Také, informace o sériovém čísle, které má k dispozici, lze prohlížet nebo produkty mohou být staženy na členské stránky "eID Web", které mohou být přihlášeny s eID.

"eID Web" (→ strana 50)

Poznámka

- Použijte eID po úplném pochopení tohoto manuálu a opatření na webových stránkách.

1) Přejděte na stránku [Login] na eID Web.

- Přístup k následující URL. <https://ediusid1.grassvalley.com/>

2) Klikněte na [eID registration].

- Objeví se obrazovka [Enter e-mail address].

3) Zadejte e-mailovou adresu pro registraci.

- Určitě si přečtěte zásady ochrany osobních údajů a zkontrolujte [I have read the privacy policy and agree to its terms and conditions.].

Poznámka

- Ujistěte se, že používáte e-mailovou adresu a heslo pro registraci odlišné od těch pro jiné ID služby. E-mailová adresa a heslo používané ve více službách budou mít vyšší riziko neoprávněného přístupu.
- E-mailovou adresu, která byla registrována v minulosti, nelze použít.

4) Klikněte na [Send].

- Pokud se objeví obrazovka označující předběžné vyplnění registrace, zavřete okno. Na registrovanou e-mailovou adresu je doručena předběžná vyplněná e-mail popisující postup trvalé registrace.

Poznámka

- Registrovaná e-mailová adresa a heslo jsou citlivé informace, které by nikdy neměly být zpřístupněny ostatním. V případě, že unikly, okamžitě změňte svou e-mailovou adresu a heslo. Neručíme za únik e-mailové adresy a hesla, která se netýkají tohoto systému.
- Vyplňte trvalou registraci ve lhůtě do konce doby platnosti, která je zapsána v e-mailu k předběžnému dokončení registrace. Informace registrované s předběžným zápisem se vymažou, pokud nejsou vyplněny do konce platnosti.

5) Klikněte na trvalou registrační URL popsanou v předběžném e-mailu o dokončení registrace.

- Objeví se obrazovka [Registration].

6) Zadejte registrační údaje jako [Password], [Date of birth] a [Country/Region of residence].

7) Klikněte na [Confirm].

- Objeví se obrazovka [Confirm registration].

8) Potvrďte údaje, které mají být zaregistrovány, a klikněte na [Register].

- Zobrazí se obrazovka [Registration completed]. Registrace eID je dokončena.

Instalace EDIUS

Nainstalujte EDIUS.

Poznámka

- Databáze starší verze Mync může být přesunuta na Mync 11. Podrobnosti o údajích, které lze přemísťovat, viz příručka Mync.
 - Databázi lze přemísťovat i po odinstalování starší verze Mync. Všimněte si, že Mync 11 nepodporuje storyboard. Pokud byla v databázi použita storyboard, neodinstalujte starší verzi Mync.
 - Pro použití tohoto softwaru je nutné souhlasit s licenční smlouvou End User Agreement zobrazenou během instalace. Pokud nesouhlasíte s licenční dohodou tohoto software, klikněte na [Close] a zrušte instalaci.
 - Ujistěte se, že si přečíst prostřednictvím podmínek rolování celý popis.
 - Zkontrolujte, zda [Automatically send diagnostic and usage data to Grass Valley] automaticky odesílá data pro výsledky diagnózy a podmínky použití softwaru, který má být nainstalován do Grass Valley. Odesílaná data se používají pro účely zlepšení kvality, spolehlivosti a výkonnosti softwaru.
 - Pokud instalace není úspěšná, prosím, podívejte se na webové stránky výrobce antivirového softwaru (bezpečnostní software) ve vašem systému nebo naše webové stránky pro nejnovější aktualizace.
- "Naše webové stránky" (→ strana 478)**

1) Odinstalujte starší verzi EDIUS.

- Je-li EDIUS 11 (včetně zkušební verze) instalován na PC, kde byl nainstalován EDIUS X, bude EDIUS X odinstalován.
- Nedeaktivujte licenci, když odinstalujete EDIUS X nebo jakoukoli starší verzi EDIUS. Restartujte svůj počítač podle potřeby.

2) Double- klikněte na soubor nastavení EDIUS (exe formát).

- Pokud byl na PC nainstalován EDIUS X a starší verze Mync, budete vyzváni, abyste zvolili, zda odinstalovat starší verzi Mync. Některé funkce podporované staršími verzemi Mync nejsou dostupné na Mync 11. Podrobnosti naleznete v odkazu na obrazovce.
- Postupujte podle pokynů na obrazovce pro instalaci.

Aktivuji EDIUS

Aktivace sériového čísla a eID je vyžadována při prvním spuštění EDIUS. EDIUS nelze spustit, pokud není aktivováno sériové číslo nebo eID.

Poznámka

- Pro aktivaci sériového čísla nebo eID je vyžadováno on-line prostředí.

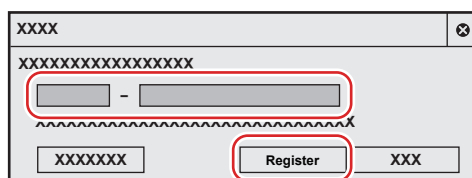
1) Double- klikněte na ikonu EDIUS na ploše.

- Vstupní obrazovka sériového čísla se zobrazí pouze při spuštění EDIUS poprvé.

Alternativní postup

- Pokud ikona EDIUS není na ploše, zobrazte nabídku Windows start a potom klikněte na [Grass Valley] → [EDIUS 11].

2) Zadejte pořadové číslo a klikněte na [Register].



- Pokud je sériové číslo správně aktivováno, zobrazí se potvrzovací obrazovka.



- Použijte pořadové číslo uvedené v okamžiku nákupu.
- Zadejte 6místný řetězec znaků v levém poli a 16místný řetězec znaků v pravém poli pro sériové číslo.
- Vezměte prosím na vědomí, že sériové číslo nelze znovu vydat.
- Sériové číslo může být také zapsáno následujícím postupem.
 - Zobrazení startovní nabídky Windows, klepněte na [Grass Valley] → [GV License Manager] pro spuštění GV licenčního manažera a potom klikněte na [Online activation].

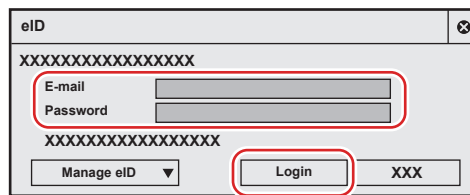
3) Klikněte na [OK] na potvrzovací obrazovce.

- Zobrazí se vstupní obrazovka pro eID.

Poznámka

- Obrazovka pro zadání pořadového čísla předchozí verze EDIUS se může zobrazovat při instalaci upgrade verze. V případě potřeby zadejte sériové číslo EDIUS, které máte.

4) Zadejte registrační údaje pro eID a potom klikněte na [Login].



- Jakmile je eID správně aktivováno, sériové číslo a eID budou propojeny a bude spuštěn EDIUS.



- Pro [E-mail] a [Password] zadejte registrační údaje pro eID.
- Podrobnosti o eID viz "Creating eID".
- **"Creating eID" (→ strana 45)**
- Všechny informace o sériovém čísle pro cílové produkty eID registrované na PC jsou spojeny s eID.
- Pokud Vaše eID nebylo registrováno, klikněte na [Manage eID] a potom na [Don't have an eID?] a zaregistrujte eID.
- Pokud jste zapomněli e-mailovou adresu nebo heslo, klikněte na [Manage eID] a pak na [Forgot your email address?] / [Forgot your password?] a resetujte je podle pokynů na obrazovce.

Odinstalování

Poznámka

- Uzavřete všechny ostatní aplikace včetně rezidentního softwaru před odinstalací.
- Odinstalování vyžaduje účet autorizovaný pro správce (např. správce PC).
- Tento oddíl vysvětluje, jak odinstalovat na Windows 10. Operace se může lišit v závislosti na typu nebo verzi OS ve Vašem PC.

1) Zobrazte úvodní nabídku Windows a klikněte na [Settings].

2) Klikněte na [Apps].

3) Vyberte [EDIUS 11], klepněte na [Uninstall] a odinstalujte podle pokynů na obrazovce.

Poznámka

- Odinstalováním EDIUS, Mync, který přišel s EDIUS, je zároveň odinstalován. Mync lze také odinstalovat samostatně.
- Odinstalování EDIUS a Mync nedeaktivuje licenci. Pokud je to nutné, deaktivuje licenci. Podrobnosti, přístup k odkazu na obrazovce.

eID web

Různé funkce členství, jako je potvrzení sériového čísla a získání zkušební verze, lze použít přihlášením na eID Web.

[Login]

1) Přejděte na stránku [Login] na eID Web.

- Přístup k následující URL. <https://ediusid1.grassvalley.com/>

2) Zadejte [Email address] a [Password], a click[Login].

- [My page top] se zobrazí po úspěšném přihlášení, které umožňuje používat různé funkce členských stránek.
 - Výběr položky na postranním panelu vlevo od obrazovky zobrazí příslušné menu.
- "[News]" (→ strana 50) "[License List]" (→ strana 50) "[EDIUS]" (→ strana 51) "[My account]" (→ strana 51)



- Pro [Email address] a [Password] zadejte registrované informace pro eID.
- Pokud jste zapomněli e-mailovou adresu nebo heslo, klikněte na [Forgot your email address?] nebo [Forgot your password?] a resetujte je podle pokynů na obrazovce.

[News]

Zobrazí se nejnovější informace o produktu Grass Valley.

[License List]

V [License List] lze potvrdit informace o sériovém čísle produktu Grass Valley spojeném s eID.

[Product name - Version]	Zobrazí název produktu a informace o verzi.
[Serial number]	Zobrazí sériové číslo.
[Initial activation date]	Zobrazí datum, kdy je aktivace poprvé provedena.
[Expiration]	Zobrazí datum platnosti.
[Download]	Kliknutím na ikonu stáhnete zkušební verzi EDIUS, která byla získána z eID Webu. (Od října 2023)
[Note]	Toto je volné vstupní pole. Zadejte text a klepněte na [Save] pro uložení zadaného obsahu.



- Výrobek spojený s eID je následující.
 - Mync 11
 - Mync (Mync Basic, Mync Standard)
 - EDIUS 11 (EDIUS 11 Broadcast, EDIUS 11 Workgroup, EDIUS 11 Pro)
 - EDIUS X (EDIUS X Workgroup, EDIUS X Pro)
 - EDIUS 9 (EDIUS Workgroup 9, EDIUS Pro 9)
 - EDIUS 8 (EDIUS Workgroup 8, EDIUS Pro 8)
 - EDIUS 7 (EDIUS Elite 7, EDIUS Pro 7)
 - EDIUS 6.5 (EDIUS Elite, EDIUS Pro 6.5)
 - EDIUS Neo 3.5
 - EDIUS Express
- Volitelné licence pro výše uvedené generace
- Zkušební verze produktů Grass Valley jsou také spojeny s eID.

Poznámka

- Informace o jednotlivých produktech a připojených sériových číslech jsou uzamčeny jako jedinečná licence.

[EDIUS]

Můžete získat zkušební verzi EDIUS. Klikněte na tlačítko seznamu a vyberte požadovaný produkt a pak klikněte na [Send].
Naváděcí e- mail popisující informace, jako je URL ke stažení a sériové číslo je dodáno na registrovanou e-mailovou adresu.

Poznámka

- Zkušební verze EDIUS lze stáhnout pouze jednou za jeden výrobek.

[My account]

Různé informace registrované v eID lze prohlížet a editovat.

ist Editace registračních údajů eID

1) Na obrazovce [My account] klikněte na [Edit information].

2) Změňte registrační údaje a klikněte na [Change].

- Objeví se vstupní obrazovka hesla.

3) Zadejte aktuální heslo a potom klikněte na [Change].

- Změna registrace je dokončena. E-mail pro potvrzení změny registračních údajů bude doručen na registrovanou e-mailovou adresu.

Poznámka

- Při změně registračních informací může být nutná reaktivace eID při spuštění EDIUS.

[Log out]

1) Klikněte na [Log out] v horní části obrazovky.

- Odhlásí se to z EID Webu.

Registrace uživatele

Po instalaci můžete zaregistrovat uživatele. Váš systém je povinen připojit se k síti pro registraci uživatelů.

Registrace uživatele

1) Spustíte EDIUS.

2) Klikněte na [Help] na menu a klikněte na [User Registration].

- Web prohlížeč se spustí a objeví se uživatelská registrační stránka. Registrujte uživatele podle pokynů na obrazovce.

Kapitola 3

Zahájení / projekt

Tato kapitola vysvětluje startovací metodu EDIUS a vytvoření projektu.

Startup

Tento oddíl vysvětluje, jak začít EDIUS a jak jej provozovat při počátečním spuštění.

Jak začít

Následující vysvětlení vysvětluje, jak začít EDIUS.

1) Double- klikněte na ikonu EDIUS na ploše.

- Objeví se dialogové okno [Start Project].
"[Start Project] Dialogové okno" (→ strana 54)

Alternativní postup

- Na Windows 10 zobrazíte nabídku Windows start a klikněte na [Grass Valley] → [EDIUS 11].



- Při spuštění EDIUS se může objevit dialogové okno pro oznámení nejnovějšího updatoru.
"[Update Notification] Dialogové okno" (→ strana 102)

[Start Project] Dialogové okno

Seznam profilů	Správa rozložení oken, uživatelských nastavení atd., podle profilu, který má být použit přepínačem. "Editing Environment Management" (→ strana 123)
[New Project]	Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte dialogové okno [Project Settings] (Simple Settings) a vytvoříte nový soubor projektu. "Vytvoření nového projektu (jednoduchá nastavení)" (→ strana 57)
[Open Project]	Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte dialogové okno [Open] a otevřete existující soubor projektu.
[Recent Project]	Zobrazí nedávno zpracované projektové soubory z posledního. Double- click the file to open the project file. Každé kliknutí přepne třídící pořadí nahoru nebo dolů. Pravým tlačítkem myši na položku a klepněte na položky, které chcete zobrazit nebo skrýt. Chcete-li smazat historii projektu, vyberte a pravým tlačítkem myši soubor a klikněte na [Clear history] nebo [Clear All History]. Žádný název projektu není zobrazen, pokud není uložen žádný soubor projektu.
[Open]	Otevřete soubor projektu.
[Close]	Exit EDIUS.

Počáteční spuštění

Po spuštění EDIUS poprvé po instalaci zaregistrujte sériové číslo, zadejte složku, kde jsou uloženy projektové soubory, které používáte pro editaci, a nastavte další položky.

1) Provedte kroky 1) až 4) v "Aktivování EDIUS".

- "Aktivace EDIUS" (→ strana 47)
- Po dokončení aktivace se zobrazí dialogové okno [Folder Settings].

2) Klepněte na [Browse] pro určení složky, kde mají být uloženy projektové soubory, a klikněte na [Select Folder].

- Nastavit cíl pro uložení souborů projektu. Příště a později vytvoříte projekty, jsou uloženy v zadané složce.



- Doporučuje se, aby cíl uložení souboru projektu byl specifikován mimo disk, kde je nainstalován OS nebo systém.

3) Klikněte na [OK].

- Objeví se dialogové okno [Start Project].
"[Start Project] Dialogové okno" (→ strana 54)



- Můžete změnit cíl uložení složky projektu v [User Settings] → [Application] → [Project].
"**[Project]**" (→ **strana 115**)

Ukončit

Tento oddíl vysvětluje, jak lze EDIUS opustit.

Ukončení projektu

Uzavřete soubor projektu, který jste editovali, a vraťte se do dialogového okna [Start Project].

1) Klikněte na [File] na menu a klikněte na [Exit Project].

2) Klikněte na [Yes].

- Klikněte na [No], pokud nechcete projekt uložit. Kliknutím na [Cancel] zrušíte operaci.

Opuštění EDIUS

Následující vysvětlení vysvětluje, jak opustit EDIUS.

1) Klikněte na [File] na menu a klikněte na [Exit].

2) Klikněte na [Yes].

- Klikněte na [No], pokud nechcete projekt uložit. Kliknutím na [Cancel] zrušíte operaci.

Alternativní postup

- Klikněte na [X] v okně náhledu.
- Opuštění EDIUS: [Alt] + [F4]

Vytvoření projektu

Tato sekce vysvětluje, jak vytvořit nový projekt, když nebo po spuštění EDIUS.

Přednastaveno

Pro vytvoření nového projektu použijte preset. Existují dva typy preset, preset projektu a šablona projektu.



- Můžete také určit existující projekt pro použití jako šablona.

"Vytvoření nového projektu pomocí stávajícího projektu jako šablony" (→ strana 58)

Předvolba projektu

Přednastavený projekt je přednastavený soubor nastavení projektu. Vyberte formát projektu podle formátu výstupního cíle.

- Předvolby projektu se základními nastaveními jsou registrovány ve výchozím nastavení. Po spuštění EDIUS můžete také vytvořit předvolby projektu dle vašich preferencí.

"Vytvoření projektu Preset" (→ strana 69) "Jednoduché vytvoření projektu Presety" (→ strana 70)

Šablona projektu

Šablona projektu je přednastavený soubor, který ušetří veškeré informace o jiném projektu jako šabloně, který zahrnuje nastavení projektu, zdroje (video, audio, stále obraz a titulní soubory), efekty, sekvence, bin, atd. Šablonu projektu lze vytvořit úpravou projektu, který má být znovu použit a uložit jako šablonu.

"Uložení jako šablona projektu" (→ strana 73)

Poznámka

- Zdroje lze znovu použít pouze v případě, že jsou uloženy ve složce projektu. Jsou-li zdroje uloženy mimo složku projektu, stanou se offline klipy, když má být šablona projektu editována na jiném počítači než ten, který byl vytvořen šablona projektu.

Vytvoření nového projektu (jednoduchá nastavení)

Vytvořit nový projekt při spuštění EDIUS. Chcete-li vytvořit nový projekt, můžete buď vybrat přednastavený projekt nebo šablonu projektu, nebo otevřít existující projekt jako šablonu.

Vytvoření nového projektu s využitím předvolby projektu / šablony projektu

Po spuštění EDIUS zvolte přednastavený projekt nebo šablonu projektu pro vytvoření nového projektu.

- Pro použití šablony projektu musí být šablona projektu, která má být použita, připravena v předem zadané složce.

"Uložení jako šablona projektu" (→ strana 73)

1) Klikněte na [New Project] v dialogovém okně [Start Project].

- Objeví se dialogové okno [Project Settings] (Jednoduché nastavení).

"[Project Settings] (Jednoduché nastavení) Dialogové okno" (→ strana 58)

2) Zadejte název projektu v [Project name] [Project file].

3) Vyberte [Use Preset/Template].

4) Vyberte přednastavený projekt nebo šablonu projektu.

- Šablony projektu zobrazené v [Project template] [Use Preset/Template] jsou soubory uložené v destinaci uložení specifikované [Application] v [System Settings] → [Template File Folder] v [Project Preset].

"[Project Preset] Screen" (→ strana 69)

5) Klikněte na [OK].



- Kliknutím na [Cancel] se vrátíte do dialogového okna [Start Project].

Vytvoření nového projektu pomocí stávajícího projektu jako šablony

Po spuštění EDIUS zvolte existující projekt jako šablonu pro vytvoření nového projektu. Stejným způsobem jako pomocí projektové šablony lze všechny informace obsažené ve specifikovaném projektu znovu použít.

"Project Template" (→ strana 57)

1) Klikněte na [New Project] v dialogovém okně [Start Project].

- Objeví se dialogové okno [Project Settings] (Jednoduché nastavení).
- "[Project Settings] (Jednoduché nastavení) Dialogové okno" (→ strana 58)**

2) Zadejte název projektu v [Project name] [Project file].

3) Vyberte [Use existing project as template].

4) Klikněte na [...], zadejte soubor projektu a klikněte na [OK].

5) Klikněte na [OK].



- Kliknutím na [Cancel] se vrátíte do dialogového okna [Start Project].

[Project Settings] (Jednoduché nastavení) Dialogové okno

[Project file]	<p>[Project name] Kliknutím na vstupní pole zadáte název projektu.</p> <p>[Folder] Pro změnu cíle klikněte na [...] a vyberte složku. Alternativně můžete kliknout na tlačítko [...] seznam a vybrat cíl ze seznamu nedávných historií. Zobrazí se maximálně 10 historie. Zaškrtněte [Create folder with project name] a vytvořte složku s názvem projektu v cílové složce.</p>
[Use Preset/Template]	<p>[Project Preset] Zobrazit zaregistrované předvolby projektu v seznamu. Dvakrát klikněte na ikonu pro otevření nového projektového souboru s nastavením vybraného projektu.</p> <p>[Project template] Zobrazení šablon projektu, které lze použít v seznamu. Klepněte na ikonu a otevřete nový soubor projektu pomocí vybrané šablony projektu.</p> <p>"Vytvoření nového projektu pomocí projektu Preset / Project Template" (→ strana 57)</p>
[Customize]	<p>To lze použít pouze při výběru přednastaveného projektu v [Use Preset/Template]. Zaškrtněte pro změnu detailního nastavení přednastaveného projektu (formát vykreslování a počet stop atd.) a vytvořte nový soubor projektu. Nastavení stávajícího přednastaveného projektu se nezmění.</p> <p>"Vytvoření nového projektu (Detailní nastavení)" (→ strana 58) Pokud používáte omezený uživatelský profil, nelze změnit detailní nastavení přednastaveného projektu.</p>
[Use existing project as template]	<p>Použít existující projekt jako šablonu projektu a otevřít nový soubor projektu.</p> <p>"Vytvoření nového projektu pomocí stávajícího projektu jako šablony" (→ strana 58)</p>
[Description]	<p>Při výběru [Use Preset/Template] jsou zobrazeny údaje o nastavení projektu přednastaveného nebo projektového vzoru. Když je zvoleno [Use existing project as template], zobrazí se údaje o nastavení daného projektu.</p>

Vytvoření nového projektu (Detailní nastavení)

Při spuštění EDIUS, můžete vytvořit projekty s různými nastaveními od tohoto nastavení v detailu jako přednastavený projekt (vykreslování formátů, čísla stop atd.)

Poznámka

- Tento oddíl popisuje, jak přizpůsobit nastavení přednastaveného projektu pro vytvoření projektu. Tento postup nemění původní přednastavený projekt. Chcete-li vytvořit předvolbu projektu nebo změnit předvolby projektu, proveďte prostřednictvím [Application] v [System Settings] → [Project Preset].
"[Project Preset]" (→ strana 101)

1) V dialogovém okně [Project Settings] (Simple Settings) zadejte název projektového souboru v [Project name] [Project file].

- "[Project Settings] (Jednoduché nastavení) Dialogové okno" (→ strana 58)

2) Vyberte předvolbu projektu.

3) Zaškrtněte [Customize] a klikněte na [OK].

- Zobrazí se dialogové okno [Project Settings] (Detailní nastavení).
"[Project Settings] (Detailní nastavení) Dialogové okno" (→ strana 59)

4) Nastavte projekt a klikněte na [OK].



- Kliknutím na [Cancel] se vrátíte do dialogového okna [Project Settings] (Jednoduché nastavení).

[Project Settings] (Detailní nastavení) Dialogové okno

[Video Preset]	Zobrazit seznam běžně používaných formátů videa. Z tohoto seznamu vyberte formát videa, který vyhovuje exportnímu prostředí.
[Audio Preset]	Zobrazit seznam běžně používaných zvukových formátů. Z tohoto seznamu vyberte zvukový formát, který vyhovuje exportnímu prostředí.
☒ (Tlačítko rozbalení)	Klikněte na toto tlačítko pro detailní nastavení.
[Advanced]	<p>Klikněte na tlačítko expandovat pro přizpůsobení podrobných nastavení podle formátu zvoleného v [Video Preset] a [Audio Preset]. Nelze měnit položky zobrazené šedě.</p> <p>[Frame Size] Zvolte velikost snímku ze seznamu. Zvolte [Custom] pro zadání nastavené hodnoty v pixelech. (Upřesněte násobek 2. Maximální hodnota je 8192 x 4320 pixelů.)</p> <p>[Aspect Ratio] Ze seznamu vyberte poměr stran.</p> <p>[Frame Rate] Ze seznamu vyberte snímkovou frekvenci.</p> <p>[Field Order] Pro interlace lze zvolit pořadí pole.</p> <p>[Video Channels] Zvolte kanál, který má být vyvezen (barevný kanál / alfa kanál) ze seznamu. Zvolte [YCbCr] pro export pouze barevného kanálu. Zvolte [YCbCr + Alpha] pro export barevného i alfa kanálu.</p> <p>[Video Bit Depth] Ze seznamu vyberte datový tok pro kvantifikaci videa.</p> <p>[Pulldown Type] Toto nastavení je k dispozici pouze pro snímkovou frekvenci 24p nebo 23.98p. Vyberte konverzní formát převést 23.98p video na 59.94i nebo 59.94p video signál. [Pulldown(2-3-2-3)] umožňuje hladké přehrávání, ale není vhodný pro reeditaci. Vyberte tuto položku pro konečný export. [Advanced pulldown(2-3-3-2)] neposkytuje hladké přehrávání. Zvolte tuto položku vytvořit dočasný soubor pro úpravu.</p> <p>[Color Space] Vyberte barevný prostor projektu.</p> <p>[Sampling Rate] Ze seznamu vyberte míru výběru zvuku.</p> <p>[Audio Channels] Zvolte počet audio kanálů ze seznamu.</p> <p>[Audio Bit Depth] Ze seznamu vyberte datový tok pro kvantifikaci zvuku.</p>

<p>[Setup]</p>	<p>[Render format] Vyberte výchozí kodek pro vykreslování a export souborů během editace. RGB, UYVY, YUY2, RGBA a v210 jsou nekomprimované AVI. U některých kodeků lze kvalitu vykreslování konfigurovat kliknutím na [Detail]. "Detailní nastavení kodeku" (→ strana 61) [Over scan size] Zadejte poměr při použití přeskenování. Rozsah hodnot je mezi "0" a "20". Pokud nepoužíváte přeskenování, zadejte "0". [Audio reference level] Nastavte referenční úroveň zvuku. Pokud přepnete zobrazení dialogového okna [Audio Mixer] na VU metr, zobrazí se stupnice se stanovenou referenční úrovní zvuku na "0". [Resampling method] Při transformaci videa s layoutterem zvolte metodu překrytí. "Video Layout" (→ strana 241) [HDR/SDR gain] Nastavte zesílení použité při převodu barevného prostoru mezi HDR a SDR. Za určitých podmínek se jas referenční bílé HDR může lišit od SDR. Video převedené z HDR do SDR se pak jeví světlejší a video převedené z SDR do HDR tmavší. Nastavení [HDR/SDR gain] použije při převodu zvolenou hodnotu zesílení a zabrání změnám jasu. Nastavte zesílení podle převodní hodnoty jasu displeje. Vyberte z možností [Disable], [0.00 dB], [3.00 dB], [6.00 dB], [6.15 dB], [9.00 dB] a [12.00 dB]. Pro soulad s ITU-R BT.2408 vyberte [6.15 dB]. Hodnotu můžete také zadat přímo v rozsahu od „0.00“ do „20.00“ dB.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [6.15 dB] je nastaveno ve výchozím nastavení. • Toto nastavení se odráží v nastavení [HDR/SDR Gain] v dialogovém okně [Primary Color Correction]. <p>"[Primary Color Correction] Dialogové okno" (→ strana 337) • Informace o [HDR/SDR gain] budou zveřejněny v FAQ na našich webových stránkách. "Naše webové stránky" (→ strana 478) [Tone mapping] Toto nastavení je aplikováno na konverzi, při níž se dynamický rozsah barevného prostoru zmenšuje, například při použití zdroje HDR jako SDR. Nastavení [Disable] nebude používat tónové mapování. Oblasti s jasnem, který překračuje rozsah jasu SDR, budou nahrazeny na 100% bílou. Nastavení [Soft Clip] tlačí oblasti s vysokým jasnem tak, aby nebyly snadno odříznuty.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Soft Clip] je nastaveno ve výchozím nastavení. • Toto nastavení se odráží v nastavení [Tone mapping] v dialogovém okně [Primary Color Correction]. <p>"[Primary Color Correction] Dialogové okno" (→ strana 337)</p>
<p>[Sequence setup (Default)]</p>	<p>Výchozí nastavení pro vytvoření sekvence. [TC preset] Zadejte čas spuštění časové osy. [TC mode] Když je pro nastavení projektu vybrán NTSC, zvolte buď snímkový rámeček, nebo zobrazovací časovou osu nespouštěcího snímku. [Total length] Nastavte délku časové osy zadáním čísla při fixní celkové délce. Když projekt překročí tuto délku, barva časové sekce, která je nad mezní změnou. [Show Markers] Zaškrtněte [Sequence Marker] / [Clip Marker] pro zobrazení markerů sekvencí nebo znaků klipů časové posloupnosti, které jsou umístěny na časové ose pomocí funkce sekvence hnízda.</p>
<p>[Track (Default)]</p>	<p>Výchozí nastavení řady tratí a mapa kanálů pro vytváření nových projektů nebo sekvence. [V Tracks] / [VA Tracks] / [T Tracks] / [A Tracks] Nastavte počet stop, do kterých umístíte klipy. Po otevření projektu můžete přidat nebo smazat jakékoli stopy. [Channel map] V dialogovém okně [Audio Channel Map] nastavte zvukový výstupní kanál každé trati. "Nastavení mapy zvukového kanálu" (→ strana 63)</p>

"Vstup hodnot" (→ strana 43)

- 
- Formáty, které lze exportovat s alfa kanálem uloženým při nastavení [Video Channels] na [YCbCr + Alpha] jsou následující.
 - Grass Valley HQ AVI
 - Grass Valley HQ QuickTime
 - Grass Valley HQX AVI
 - Grass Valley HQX QuickTime
 - Nekomprimovaná RGBA AVI

– ProRes 4444 MOV

Poznámka

- Pokud není pro nastavení projektu vybrán správný formát vykreslování, položka v [Render format] se zobrazí červeně a nastavení nelze dokončit.
- V následujících podmínkách je [Disable] nastaveno ve výchozím nastavení pro [HDR/SDR gain] a [Tone mapping].
 - Při importu projektového souboru vytvořeného s verzí 9.31 nebo starší
 - Pokud je šablona projektu vytvořená s verzí 9.31 nebo starší použita k vytvoření projektového souboru

Podrobná nastavení pro kodek

Kvalitu vykreslování můžete nastavit pro každý kodek v dialogovém okně [Project Settings] (Detailní nastavení).
"[Project Settings] (Detailní nastavení) Dialogové okno" (→ strana 59)

Grass Valley HQ AVI / Grass Valley HQX AVI / Grass Valley HQ MOV / Grass Valley HQX MOV / HQ MXF / HQX MXF

Podrobnosti o položkách naleznete v dialogovém okně [Settings - Grass Valley HQ] / [Settings - Grass Valley HQX] [Preset Wizard] kliknutím na [Hardware] v [System Settings] → [Device Preset]. Kliknutím na [Save as default] uložíte aktuální nastavení jako výchozí.

"[Settings - Grass Valley HQ] / [Settings - Grass Valley HQX] Dialogové okno" (→ strana 131)

MPEG2 Program Stream

ist [Basic Settings] tab

[Segment Encode]	Zaškrtněte pro export klipu syrového zdroje bez překódování. Výstupní rychlost je rychlá.
[Size]	Vyberte kvalitu obrazu.
[Quality/Speed]	Vyberte kvalitu ze seznamu. Čím vyšší kvalita, tím více času to trvá být zakódován.
[Bit Rate]	[CBR] nastavuje fixní přenosovou rychlost, přiděluje pevně stanovený počet bitů během kódování. Zvolte bitový tok ze seznamu [Average(bps)]. Můžete také zadat hodnotu přímo. [VBR] nastavuje proměnnou přenosovou rychlost, mění počet přiřazených bitů podle složitosti pohybu nebo kvality obrazu. Ve srovnání se seznamem [CBR] může být objem médií použit efektivněji, a to umožňuje celkově konzistentnější kvalitu obrazu. Zvolte bitrát ze seznamů [Average(bps)] a [Maximum(bps)]. Můžete také zadat hodnotu přímo.

ist [Extended Settings] tab

[Field Order]	Pro interlace lze zvolit pořadí pole.
[Chroma Format]	Ze seznamu vyberte formát YUV pixelů.
[Profile & Level]	Zvolte profil & úroveň. Pokud je [Chroma Format] [4:2:0] a [4:2:2], bude profil nastaven na hlavní profil a 422Profil. Úroveň pro kvalitu obrazu SD bude hlavní úroveň a úroveň pro kvalitu obrazu HD bude vysoká. Profil & úroveň se změní podle formátu zvoleného v [Chroma Format].
[GOP Structure]	Pro MPEG, určitý počet snímků je považován za skupinu, a operace, jako je komprese / rozšíření a střih úpravy jsou prováděny na základě GOP. GOP se skládá "I frame", "P frame" a "B frame". I frame umožňuje reprodukovat obrázky nezávisle, P frame je pro záznam a reprodukci pouze rozdíly s předchozím obrazem, a B frame reprodukuje snímky z rozdíly v předchozích a následujících obrázcích. Vyberte I, P a B frame vzory GOP ze seznamu. Normálně, vyberte [IBBP]. [I-Frame Only] je tvořen pouze I-obrázky. Editace je usnadněna, ale množství dat zvyšuje ve velikosti.
[Picture count]	Nastavte počet snímků zahrnutých ve skupině.
[Closed GOP]	Zaškrtněte tuto položku pro vyplnění informací v rámci každého GOP. Ačkoli se množství dat zvyšuje, video může být reeditováno pomocí softwaru, který podporuje editaci na základě GOP. Normálně, nechte tuto položku nekontrolováno.
[Emphasis]	Ze seznamu vyberte kompenzaci vysokých frekvencí, při níž se zvuk ukládá se zdůrazněným vysokofrekvenčním pásmem. [None] znamená bez kompenzace. [50/15 us] je preemfáze používaná například u některých zvukových CD. [CCITT J.17] je telekomunikační standard doporučený organizací CCITT.
[Protection]	"protection_bit" označuje, zda je redundance přidána do zvukového bitového proudu, aby bylo možné zjistit chyby a opravit je. Zaškrtněte pro změnu na "1", což znamená, že redundance se přidává. Odškrtněte tuto položku pro změnu na "0", což znamená, že redundance se nepřidává.

Kapitola 3 Spuštění / Projekt - Vytvoření projektu

[Original Flag]	Zaškrtněte tuto položku pro změnu "original copy" bit na "1", označující původní kopii. Pokud není zaškrtnuta, stane se "0", indikující duplikaci.
[Copyright Flag]	Zaškrtněte tuto položku pro změnu "copyright" bit na "1", indikující, že copyright je chráněn. Pokud je nekontrolován, stane se "0", což znamená, že neexistuje žádné copyright.

MPEG2 pro XDCAM HD422 / MPEG2 pro XDCAM HD LP / MPEG2 pro XDCAM HD SP / MPEG2 pro XDCAM HD HQ

Položky, které lze konfigurovat, jsou stejné jako [MPEG2 Program Stream].

"MPEG2 Program Stream" (→ strana 61)

MPEG2 MXF

[Segment Encode]	Zaškrtněte pro export klipu syrového zdroje bez překódování. Tím se zvyšuje výstupní rychlost.
[Bit Rate]	[CBR] nastavuje fixní přenosovou rychlost, přiděluje pevně stanovený počet bitů během kódování. Zvolte bitový tok ze seznamu [Average]. Můžete také zadat hodnotu přímo. [VBR] nastavuje proměnnou přenosovou rychlost, mění počet přiřazených bitů podle složitosti pohybu nebo kvality obrazu. Ve srovnání se seznamem [CBR] může být objem médií použit efektivněji, a to umožňuje celkově konzistentnější kvalitu obrazu. Zvolte bitrát ze seznamů [Average] a [Max]. Můžete také zadat hodnotu přímo.
[Quality/Speed]	Vyberte kvalitu ze seznamu. Čím vyšší kvalita, tím více času to trvá být zakódován.
[Field Order]	Pro interlace lze zvolit pořadí pole.
[GOP Structure]	Pro MPEG, určitý počet snímků je považován za skupinu, a operace, jako je komprese / rozšíření a střih editace jsou prováděny na základě GOP. GOP zahrnuje "I frame", "P frame" a "B frame"; I frame umožňuje reprodukovat obrázky nezávisle, P frame je pro záznam a reprodukci pouze rozdílů s předchozím obrazem, a B frame reprodukuje snímky z rozdílů v předchozích a následujících obrázcích. Vyberte I, P a B frame vzory GOP ze seznamu. Normálně, vyberte [IBBP]. [I-Frame Only] je tvořen pouze I-obrázky. Editing je usnadněn, ale množství dat zvyšuje ve velikosti.
[Picture count]	Nastavte počet snímků zahrnutých ve skupině.
[Closed GOP]	Zaškrtněte tuto položku pro vyplnění informací v rámci každého GOP. Ačkoli se množství dat zvyšuje, video může být reeditováno pomocí softwaru, který podporuje editaci na základě GOP. Normálně, nechte tuto položku nekontrolováno.
[Chroma Format]	Ze seznamu vyberte formát YUV pixelů.
[Profile/Level]	Zvolte profil & úroveň. Pokud je [Chroma Format] [4:2:0] a [4:2:2], bude profil nastaven na hlavní profil a 422Profil. Úroveň pro kvalitu obrazu SD bude hlavní úroveň a úroveň pro kvalitu obrazu HD bude vysoká. Profil & úroveň se změní podle formátu zvoleného v [Chroma Format].

AVC Ultra MXF

[Format]	Ze seznamu vyberte formát.
----------	----------------------------

DNxHR MXF / DNxHR MOV

[Format]	Ze seznamu vyberte formát.
[VBR]	Zaškrtněte pro změnu datového toku, který má být přidělen v souladu se složitostí pohybu nebo kvality obrazu.

ProRes MXF

[Format]	Ze seznamu vyberte formát.
----------	----------------------------

ProRes MOV

[ProRes CODEC settings]	Ze seznamu vyberte formát.
-------------------------	----------------------------

Kapitola 3 Spuštění / Projekt - Vytvoření projektu

XAVC MXF

[Format]	Ze seznamu vyberte formát.
[Quality/Speed]	Vyberte kvalitu ze seznamu. Čím vyšší kvalita, tím více času to trvá být zakódován.
[ClosedGOP]	Zaškrtněte tuto položku pro vyplnění informací v rámci každého GOP. I když se množství dat zvyšuje, video lze reeditovat pomocí softwaru, který podporuje editaci na základě GOP.
[Segment Encode]	Zaškrtněte pro export klipu syrového zdroje bez překódování. Tím se zvyšuje výstupní rychlost.

JPEG2000 MXF / D10 MXF

[Bit Rate]	Ze seznamu vyberte datový tok.
------------	--------------------------------

HDV

[Segment Encode]	Zaškrtněte pro export klipu syrového zdroje bez překódování. Výstupní rychlost je rychlá. Pokud je snímková frekvence exportního formátu 23,98p, enkódování segmentu není k dispozici. [Quality/Speed] Zvolte kvalitu části, která má být překódována ze seznamu. Čím vyšší je kvalita, tím více času trvá, než bude zakódována.
------------------	---

DV AVI

Zkontrolujte, zda [Use MSDV codec] vyváží obsah do MSDV kodeku AVI.

Ostatní kodeky

Lze také zvolit následující kodeky. [Detail] nebude k dispozici.

- AVCIntra MXF
- DVCPROHD MXF
- DVCPRO25 MXF
- DVCPRO50 MXF
- DV MXF
- Nekomprimovaná RGB AVI
- Nekomprimovaná RGBA AVI
- Nekomprimovaná UYVY AVI
- Nekomprimovaný YUY2 AVI
- Nestlačený v210 AVI
- Grass Valley Bezztrátový AVI
- DVCPRO50 AVI

Nastavení mapy zvukového kanálu

Zvolte konečný výstupní kanál pro výstup z trati.

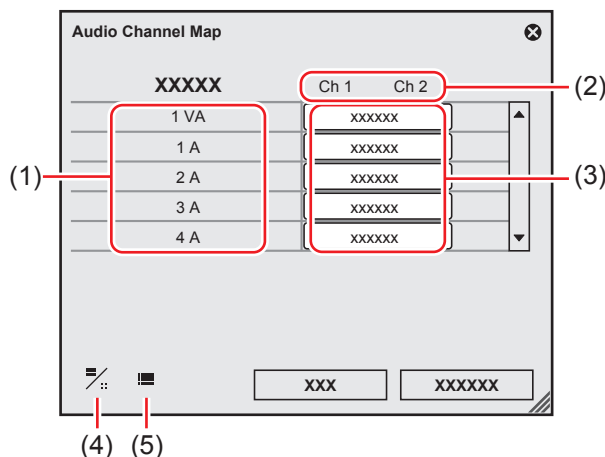
1) Klikněte na [Channel map] v dialogovém okně [Project Settings] (Detailní nastavení).

- "[Project Settings] (Detailní nastavení) Dialogové okno" (→ strana 59)
 - Objeví se dialogové okno [Audio Channel Map].
- "[Audio Channel Map] Dialogové okno" (→ strana 64)

2) Kliknutím na bod, kde se trasa a kanál protínají s výstupem, nastavíte mapu audio kanálů.

- Každé kliknutí přepne mezi [Stereo], [Mono] a [No Output folder].
- Pro stereo výstup použijte kombinaci lichý číselný kanál a rovnoměrný číselný kanál a nastavte tuto volbu na [Stereo]. Pokud vycházíte v monaurálním, zvolte [Mono], a pokud nevyjdete nic, zvolte [No Output folder]. Pokud je nastavení neplatné, "-" se zobrazí.

[Audio Channel Map] Dialogové okno



(1)	Stopy	Počet nebo typ dráhy, která má být zobrazena, se liší v závislosti na nastavení [Track (Default)] v nastavení projektu.
(2)	Výstupní kanály	Počet kanálů, které mají být zobrazeny, se liší v závislosti na nastavení [Audio Preset] nebo [Audio Channels] v nastavení projektu.
(3)	Nastavení mapy zvukového kanálu	Vyberte výstupní kanál pro výstup z trati. Každé kliknutí přepne mezi [Stereo], [Mono] a [No Output folder].
(4)	[Change Display Style]	Kliknutím na tuto položku přepnete zobrazení dialogového okna [Audio Channel Map].
(5)	[Preset]	Zaregistrujte nastavení jako přednastavený. "Creating Audio Channel Map Preset" (→ strana 64)



- Pomocí záhlaví stopy umístíte audio kanál zdrojového klipu na požadovanou stopa.
"Připojení / odpojení zdrojového kanálu" (→ strana 210)

Poznámka

- Pro export projektu s 8ch audio do Dolby Digital (AC-3) si můžete vybrat formát pro 5.1 kanál. Pokud zvolíte formáty pro více kanálů na výstup, jak je uvedeno ve zmíněném případě, nastavte exportní destinaci každé trati s mapou audio kanálů předem. Pokud není specifikována exportní destinace, zvuk je tlumený. Chcete-li přehrávat zvuk v obvodu 5.1 kanálu, je nutné vytvořit zvuk, aby byl vhodný pro okolní hru. Všimněte si, že obklopující efekt se nepoužije automaticky pouze nastavením mapy audio kanálů a výběrem 5.1 kanálu pro formát vývozu.

Vytváření Preset mapy zvukového kanálu

Často používané nastavení mapy audio kanálů můžete zaregistrovat jako předvolby.

1) Nastavit mapu audio kanálů v dialogovém okně [Audio Channel Map].

- "[Audio Channel Map] Dialogové okno" (→ strana 64)

2) Klikněte na [Preset] a klikněte na [Save].

3) Zadejte přednastavený název a klikněte na [OK].



- Můžete přepsat stávající přednastavenou mapu audio kanálů. V kroku 2) klikněte na [Preset] a klikněte na [Update] → [Preset Name]. Potvrďte přednastavený název a klikněte na [OK].
- Chcete-li zobrazit seznam přednastavených map zvukového kanálu, klikněte na [Preset] v dialogovém okně [Audio Channel Map] a klikněte na [Properties].

Přepínač předvolby mapy zvukového kanálu

Přepněte přednastavením mapy audio kanálů.

1) Klikněte na [Preset] v dialogovém okně [Audio Channel Map] a klikněte na [Load].

- "[Audio Channel Map] Dialogové okno" (→ strana 64)

- Zobrazí se seznam přednastavených map zvukového kanálu.

2) Vyberte přednastavený soubor a klikněte na [OK].

Smazání přednastavených map zvukového kanálu

Můžete smazat předvolby, které jste vytvořili.

1) Klikněte na [Preset] v dialogovém okně [Audio Channel Map] a klikněte na [Properties].

- "[Audio Channel Map] Dialogové okno" (→ strana 64)
- Zobrazí se seznam přednastavených map zvukového kanálu.

2) Vyberte přednastavený soubor a klikněte na [Delete].

3) Klikněte na [Yes].

Importování Preset mapy zvukového kanálu (Import)

Importovat přednastavenou mapu audio kanálů.

1) Klikněte na [Preset] v dialogovém okně [Audio Channel Map] a klikněte na [Properties].

- "[Audio Channel Map] Dialogové okno" (→ strana 64)
- Zobrazí se seznam přednastavených map zvukového kanálu.

2) Klikněte na [Import].

3) Vyberte soubor a klikněte na [Open].

Exportovat Preset mapy zvukového kanálu (Export)

Exportovat předem vytvořenou mapu audio kanálů.

1) Klikněte na [Preset] v dialogovém okně [Audio Channel Map] a klikněte na [Properties].

- "[Audio Channel Map] Dialogové okno" (→ strana 64)
- Zobrazí se seznam přednastavených map zvukového kanálu.

2) Vyberte přednastavený soubor a klikněte na [Export].

- Objeví se dialogové okno [Save As].

3) Nastavte název souboru a uložte cíl a klikněte na [Save].

Vytvoření nového projektu po spuštění

Po spuštění EDIUS můžete vytvořit nový projekt.

1) Klikněte na tlačítko [Create New Sequence] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [New Project].

- Pokud během editační operace vytvoříte nový projekt, objeví se potvrzovací dialogové okno, které se zeptá, zda chcete uložit současný soubor projektu.
 - Objeví se dialogové okno [Project Settings] (Jednoduché nastavení).
- "[Project Settings] (Jednoduché nastavení) Dialogové okno" (→ strana 58)

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [New] → [Project].
- Vytvoření nového projektu po spuštění: [Ctrl] + [N]



- Při vytvoření nového projektu se inicializují klipy v okně Bin (všechny smazány).

3) Zadejte název projektu v [Project name] [Project file].

4) Vyberte přednastavený projekt nebo šablonu projektu a klikněte na [OK].



- Zaškrtněte [Customize] pro změnu detailního nastavení přednastaveného projektu (formát vykreslování a počet stop atd.) a vytvořte nový projekt.

"[Project Settings] (Detailní nastavení) Dialogové okno" (→ strana 59)

- Můžete také určit existující projekt pro použití jako šablona.

"Vytvoření nového projektu pomocí stávajícího projektu jako šablony" (→ strana 58)

Změna nastavení projektu

Tento oddíl vysvětluje, jak změnit nastavení projektu během editační operace.

Změna nastavení projektu (jednoduchá nastavení)

Při editaci můžete měnit nastavení projektu změnou přednastavených projektů.



• Pro vytvoření nového přednastaveného projektu nebo změnu stávajícího nastavení přednastaveného projektu použijte [Application] v [System Settings] → [Project Preset].

"Project Preset / Project Template" (→ strana 69)

1) Klikněte na tlačítko [Save Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Project Settings].

Alternativní postup

• Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [Project Settings].

3) Vyberte přednastavený projekt a klikněte na [OK].

Změna nastavení projektu (Detailní nastavení)

Změnit nastavení projektu změnou podrobného nastavení existujícího přednastaveného projektu.

Poznámka

• Nastavení původního předčíslo se nezmění, pokud změníte nastavení projektu, který právě upravujete. Chcete-li vytvořit nový přednastavený projekt nebo změnit stávající přednastavené nastavení projektu, použijte [Application] v [System Settings] → [Project Preset].

"Project Preset / Project Template" (→ strana 69)

• Při změně nastavení pro [TC preset], [TC mode], [Total length] a [Channel map] v nastavení projektu při editaci projektu se změna neodráží ve vytvořené sekvenci. Změňte nastavení vytvořené sekvence v dialogovém okně [Sequence settings] pro každou sekvenci.

"Nastavení sekvence" (→ strana 68)

1) Klikněte na tlačítko [Save Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Project Settings].

Alternativní postup

• Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [Project Settings].

3) Vyberte přednastavený projekt a klikněte na [Change current setting].

• Zobrazí se dialogové okno [Project Settings] (Detailní nastavení).

"[Project Settings] (Detailní nastavení) Dialogové okno" (→ strana 59)

4) Změňte nastavení a klikněte na [OK].

Nastavení sekvence

Nastavení sekvence můžete změnit v dialogovém okně [Sequence settings].

1) Klikněte na tlačítko [Save Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Sequence settings].

- Objeví se dialogové okno [Sequence settings].
- "[Sequence settings] Dialogové okno" (→ strana 68)

Alternativní postup

- Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [Sequence settings].
- Pravým tlačítkem myši klepněte na kartu sekvence a klikněte na [Sequence Settings].
- Pravým tlačítkem myši klepněte na tlačítko sekvence v okně Bin a klikněte na [Sequence Settings].

3) Změňte nastavení a klikněte na [OK].

[Sequence settings] Dialogové okno

[Sequence name]	Zadejte název sekvence.
[TC preset]	Nastavte čas spuštění časové osy.
[TC mode]	Když je pro nastavení projektu vybrán NTSC, zvolte buď snímkový rámeček, nebo zobrazovací časovou osu nespouštěcího snímku.
[Total length]	Nastavte celkovou délku časové osy posloupnosti přímým zadáním hodnoty. Pokud časová osa překročí tuto délku, změní se barva časové sekce nad limitem.
[Show Markers]	[Sequence Marker] / [Clip Marker] Zaškrtněte položku pro zobrazení sekvenčních markerů nebo klipů časové posloupnosti klipů, které jsou umístěny na časové ose pomocí funkce sekvence hnízd.
[Preserve Ancillary data]	Zaškrtněte tuto položku pro nastavení posloupnosti pro držení pomocných dat.
[Channel map]	Nastavit audio výstupní kanál pro každou stopu. "Nastavení mapy zvukového kanálu" (→ strana 63)

"Vstup hodnot" (→ strana 43)

Přehled projektu / šablona projektu

Vytvoření projektu Preset

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Project Preset].

- Objeví se obrazovka [Project Preset].
"[Project Preset] Screen" (→ strana 69)

3) Klikněte na [New Preset].

- Zobrazí se dialogové okno [Project Settings] (pro vytvoření nových předvoleb).
"[Project Settings] Dialogové okno (pro vytvoření nových předvoleb)" (→ strana 69)

Poznámka

- Kliknutím na zaškrťovací políčko [Default Icon Folder] v dialogovém okně [Select Icon] se položka neodškrtně při zobrazení výchozí složky ikony. Displej se vrátí na výchozí displej ikony kliknutím na [...] a zaškrtnutím položky při zobrazení jiné složky.

4) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

- Nově vytvořený preset je zobrazen jako ikona v [Presets List].

[Project Preset] obrazovka

[Presets List]	Zobrazit zaregistrované předvolby projektu a šablony projektu v seznamu. Seznam lze resortovat přetažením ikony. Předvolby projektu a šablony projektu zaregistrované ve výchozím nastavení nelze přetřídit.
[Description]	Zobrazit údaje o nastavení přednastaveného projektu nebo šablony projektu vybrané v [Presets List].
[Preset Wizard]	Spustíte průvodce [Create Project Presets], aby bylo možné snadno vytvořit nové předvolby projektu. "Jednoduché vytváření předvoleb projektu" (→ strana 70)
[New Preset]	Vytvořit nové předvolby projektu.
[Copy]	Zkopírujte předem vybraný projekt.
[Modify]	Změňte nastavení zvoleného přednastaveného projektu. Kliknutím na tuto položku zobrazíte dialogové okno [Project Settings] (pro vytvoření nových přednastavených projektů). "[Project Settings] Dialogové okno (pro vytvoření nových předvoleb)" (→ strana 69)
[Delete]	Smazat přednastavený projekt nebo šablonu projektu.
[Template File]	Nastavit výchozí hodnotu při ukládání šablon projektu. "[Save As Template] Dialogové okno" (→ strana 74) [Template File Folder] Nastavte destinaci pro uložení šablony projektu. Klikněte na [Browse] a zadejte složku. [Template Name] Zadejte název šablony projektu.

[Project Settings] Dialogové okno (pro vytvoření nových přednastavených projektů)

[Folder]	Nastavit cíl pro uložení přednastaveného projektu. Chcete-li změnit cíl uložení, klikněte na [...] a zadejte složku.
[Name]	Zadejte název přednastaveného projektu.
[Select Icon]	Zobrazí dialogové okno [Select Icon] pro výběr přednastavených ikon. Chcete-li použít jakýkoli obrázek, klikněte na [...] v dialogovém okně [Select Icon] a vyberte soubor.
[Preset]	Kliknutím na tuto položku vyvoláte existující předvolby projektu.

Nastavení položek jiných než výše uvedených jsou stejné jako u přednastavených projektů (Detailní nastavení).
"[Project Settings] (Detailní nastavení) Dialogové okno" (→ strana 59)

Jednoduché vytváření předvoleb projektu

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Project Preset].

3) Klikněte na [Preset Wizard].

4) Pro každou položku [Size], [Frame Rate], [Bit] a [Audio Channels] zkontrolujte více položek a potom klikněte na [Next].

- Nastavit velikost videa, snímková frekvence, kvantifikaci videa a audio kanál pro vytvoření formátu projektu pomocí EDIUS. Pro každou položku lze zvolit několik checkboxů.
- Kontrola [Set Over Scan Size to 0%.] nastaví [Over scan size] přednastaveného projektu na [0%].



- Nastavte bitovou hloubku videa na 10 bitů, aby se při střihu zachovala 10bitová přesnost. V závislosti na použitých efektech však může být výsledná přesnost 8 bitů. S 10bitovou přesností lze importovat formáty Grass Valley, HQX AVI, nekomprimované AVI, AVC-Intra, QuickTime, Grass Valley HQX MOV a XAVC. S 10bitovou přesností lze exportovat Grass Valley HQX AVI, AVC-Intra, nekomprimované AVI (v210) a MP4.

5) Zkontrolujte podrobnosti.

- Zobrazí se seznam formátů odpovídajících nastavení nakonfigurovaných v kroku 4).
- Vytvoří se předvolba zaškrtnutých formátů, odškrtné formáty, které nepoužíváte.



- [Back] můžete předělat nastavení.

6) Klikněte na [Completed].

- Nově vytvořený preset je zobrazen jako ikona v [Presets List].

Smazání předpokladů projektu / šablon projektu

Smazat předvolby projektu nebo šablony projektu.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Project Preset].

3) Zvolte přednastavený projekt nebo šablonu projektu, který bude smazán v [Presets List], a klikněte na [Delete].

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na přednastavený projekt nebo na šablonu projektu v přednastaveném seznamu a klikněte na [Delete].

4) Klikněte na [Yes].

Poznámka

- Předvolby projektu registrované ve výchozím stavu nelze smazat.

Kopírování předvoleb projektu

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Project Preset].

3) Zvolte přednastavený projekt pro zkopírování v [Presets List] a klikněte na [Copy].

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na přednastavený projekt v [Presets List] a klikněte na [Copy].

Poznámka

- Šablony projektu nelze kopírovat.

Změna přednastavení projektu

Změnit nastavení přednastaveného projektu.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Project Preset].

3) Zvolte přednastavený projekt pro změnu v [Presets List] a klikněte na [Modify].

- Zobrazí se dialogové okno [Project Settings] (pro vytvoření nových předvoleb).
"[Project Settings] Dialogové okno (pro vytvoření nových předvoleb)" (→ strana 69)

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na přednastavený projekt v [Presets List] a klikněte na [Modify].

4) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].



- I když změníte přednastavený projekt použitý při editování projektu, nastavení editovaného projektu se nemění. Chcete-li změny zohlednit, přepněte nastavení na přednastavený projekt se změnilo.
"Změna nastavení projektu (jednoduchá nastavení)" (→ strana 67)

Poznámka

- Předvolby projektu registrované ve výchozím nastavení nelze změnit.
- Detaily nastavení šablon projektu nelze změnit.

Importování předvoleb projektu (Import)

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Project Preset].

3) Klikněte pravým tlačítkem [Presets List] a klikněte na [Import].

4) Vyberte přednastavený projekt a klikněte na [Open].

Poznámka

- Šablony projektu nelze dovážet.

Exportovat předvolby projektu (Export)

- 1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].
- 2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Project Preset].
- 3) Vyberte a klikněte pravým tlačítkem myši v [Presets List] a klikněte na [Export] → [All] nebo [Selected preset].
- 4) Zadejte cíl uložení a klikněte na [Save].

Poznámka

- Šablony projektu nelze exportovat.

Uložení projektu

Soubor projektu je uložen jako soubor ezp. Název souboru právě upraveného projektu se zobrazí v časové oblasti operace.



Následující vysvětlení vysvětluje, jak uložit soubory projektu a o automaticky ukládat / zálohovat soubory.

Poznámka

- Po uložení projektového souboru se nepohybuje ani nesmazává zdroj, který se používá pro referenci v projektu. Pokud je však zdroj ve složce, kde je vytvořen projektový soubor, lze složku jako celek přesunout.

Přepsat uložení

Projekt můžete uložit s názvem zadaným při vytváření projektu.

1) Klikněte na [Save Project] na časové ose.



Alternativní postup

- Klikněte na tlačítko [Save Project] seznamu a klikněte na [Save Project].
- Klikněte na [File] na menu a klikněte na [Save Project].
- Přepsat uložení projektu: [Ctrl] + [S]

Uložení do jiného jména

Současný soubor projektu (který je editován) můžete uložit jiným jménem.

1) Klikněte na tlačítko [Save Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Save As].

3) V dialogovém okně [Save As] zadejte název souboru a uložte cíl a klikněte na [Save].

Alternativní postup

- Klikněte na [Save Project] se [Shift] na klávesnici držené dole.
- Klikněte na [File] na menu a klikněte na [Save As].
- Uložení projektu jiným jménem: [Shift] + [Ctrl] + [S]

Uložení jako šablona projektu

Šablona projektu je uložena jako soubor ezpt.

1) Upravit projekt.

2) Klikněte na [File] na menu a klikněte na [Save As Template].

- Objeví se dialogové okno [Save As Template].
- "[Save As Template] Dialogové okno" (→ strana 74)

Alternativní postup

- Klikněte na tlačítko [Save Project] seznamu na časové ose a klikněte na [Save As Template].

3) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

[Save As Template] Dialogové okno

[Template Folder]	Nastavit cíl pro uložení šablony projektu. Chcete-li změnit cíl uložení, klikněte na [...] a zadejte složku.
[Template Name]	Chcete-li změnit název, klikněte na vstupní pole a zadejte název šablony projektu.



- Ve výchozím nastavení je cíl uložení šablon projektu nastaven do složky "Project Templates" na stejné úrovni jako složka projektu.
- Výchozí nastavení [Template Folder] a [Template Name] můžete měnit pomocí [Application] v [System Settings] → [Template File] v [Project Preset].

"[Project Preset] Screen" (→ strana 69)

Automaticky uložit / zálohovat

Je-li zapnuta funkce automatického ukládání, vytvoří se soubor automatického ukládání v určeném intervalu. Záložní soubor je vytvořen, když je uložen soubor projektu, pokud je nastavena funkce zálohování. Tento soubor je použit jako záloha, pokud je projekt poškozen nebo pokud systém během editace selhal. Můžete nastavit nastavení automatického ukládání / zálohování z [User Settings] → [Application] → [Project].

"[Project]" (→ strana 115)

Ve výchozím nastavení je automaticky uložen soubor automatického ukládání / zálohování s názvem "Project name- Year, Month, Day-Hour, Minute, Second.ezp" ve složce projektu, kde je uložen odpovídající soubor projektu.

- Místo určení automaticky uloženého souboru → "Project složky" / "Project" / "AutoSave"
- Místo určení záložního souboru → "Project složky" / "Project" / "Backup"

Poznámka

- Kopírovat (převést) automaticky uložit / zálohovat soubor do složky, kde je původně uložen projektový soubor, a importovat soubor, obnovit projekt z automaticky uložit / zálohovat soubor.
- Automatické ukládání / zálohování souborů jsou v atributech read- only a nemohou být přepsány. Změňte atributy souboru z Windows Explorer předem, nebo uložte jako jiný soubor.

"Restartování projektu (po spuštění)" (→ strana 75) "Uložení do jiného jména" (→ strana 73)

Dovoz / vývoz projektu

Tato část vysvětluje, jak importovat projektové soubory editované EDIUS, jak konsolidovat projekt a jak exportovat do AAF nebo EDL souboru.

Restartování projektu (ve Startupu)

Zvolte projekt pro import při spuštění EDIUS.

1) V dialogovém okně [Start Project] klikněte na soubor projektu [Recent Project].

- V [Recent Project] se zobrazují dříve zpracované projektové soubory z nejnovějších.

Alternativní postup

- Klikněte na [Open Project], zadejte soubor a klikněte na [Open].
- Zvolte soubor projektu ze seznamu [Recent Project] a klikněte na [Open].



- Pokud otevřete soubor projektu, který je v současné době otevřen pro editaci z jiného PC, otevře se soubor projektu jako soubor pouze pro čtení.
- Když otevřete projekt s velkým počtem klipů, zobrazí se "počet importovaných souborů / počet všech souborů".

Poznámka

- Pro projekty vytvořené s verzí EDIUS 10 nebo starší nelze data ve složce [Search results] převzít.

Restartování projektu (po spuštění)

Po spuštění EDIUS můžete otevřít nový soubor projektu.

1) Klikněte na [Open Project] na časové ose.



- Zdá se, že dialogové okno s potvrzením se ptá, zda chcete uložit současný soubor projektu.

2) Vyberte soubor projektu pro import v dialogovém okně [Open Project] a klikněte na [Open].

Alternativní postup

- Klikněte na tlačítko [Open Project] seznamu a vyberte soubor ze seznamu nejnovějších souborů.
- Klikněte na [File] na menu a vyberte soubor z [Recent Project] → nejnovější soubory.
- Klikněte na [File] na menu a klikněte na [Open Project] pro výběr projektu.
- Otevření souboru projektu po spuštění: [Ctrl] + [O]



- Pokud editujete soubor projektu pomocí více PC po síti, zatímco jeden počítač může otevřít a upravit soubor projektu, jiné počítače mohou otevřít stejný soubor projektu jako soubor pouze pro čtení.

Importní sekvence (Sequence Import)

Můžete importovat sekvenci vytvořenou v jiném projektu.

1) Klikněte na tlačítko [Open Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Import Sequence].

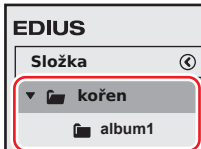
- Objeví se dialogové okno [Import Sequence].
- "[Import Sequence] Dialogové okno" (→ strana 76)

Alternativní postup

- Klikněte na [File] na menu a klikněte na [Import Sequence].

3) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

[Import Sequence] Dialogové okno

[Import Project]	Zvolte nedávný soubor ze seznamu. Kliknutím na [Browse] vyberte soubor pomocí dialogového okna [Open]. Pokud zvolíte soubor projektu, podrobné informace včetně jmen projektu a aktualizovaného data. Informace jsou zobrazeny červeně, pokud se velikost rámu nebo poměr stran liší.
[Import Bin]	<p>Zaškrtněte tuto položku pro sloučení obsahu okna Bin. Do [Folder name] zadejte název složky pro správu importovaných klipů. Složka bude vytvořena pod složkou [root] v bin. Při importu s názvem adresáře "album1" se zobrazí následující.</p>  <p>Odškrtněte tuto položku pro import pouze sekvence.</p>
[Copy Files]	<p>[Copy clips in project folder] Kopírovat soubory ve zdrojové složce projektu.</p> <p>[Copy rendered files] Zkopírujte proklaté soubory.</p> <p>[Folder name] Zadejte název složky pro správu zkopírovaných souborů. Složka je vytvořena pod složkou projektu.</p>

Poznámka

- Nemůžete kopírovat soubory, pokud je složka projektu stejná jako zdroj.
- Pokud jsou míry snímků odlišné, proces sloučení selže.
- Pokud sloučíte projekty s různými nastaveními projektu, lze původní projekt a video změnit díky rozdílům velikosti rámu, poměru stran a velikosti přeskenování. Kromě toho nelze soubory zkopírovat.

Konsolidační projekt (Konsolidační projekt)

Můžete odstranit zbytečné klipy ze složky projektu, a extrahovat část k použití.

1) Klikněte na tlačítko [Save Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Consolidate Project].

- Objeví se dialogové okno [Consolidate Project].
- "[Consolidate Project] Dialogové okno" (→ strana 77)

Alternativní postup

- Klikněte na [File] na menu a klikněte na [Consolidate Project].

3) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

- Když smažete zbytečné soubory, zobrazí se potvrzovací zpráva a klikněte na [Yes].



- Pokud je zobrazena zpráva, která ukazuje, že není dostatek místa pro upevnění disku, změňte cíl.

[Consolidate Project] Dialogové okno

[Project File Location]	<p>[Current Project Location] Přepsat a uložit současný projekt.</p> <p>[Save Project to Folder] Upřesněte složku pro uložení projektu.</p> <p>[Drive Space] / [Required Space] Zobrazení dostupného diskového prostoru vybraného disku a celé velikosti souboru, který má být vytvořen (zkopírován) konsolidací. Zobrazují se v červené podobě, pokud je požadovaný prostor větší než dostupný diskový prostor.</p>
[Settings]	<p>Vyberte operaci, která má být provedena při provedení konsolidace, a zvolte [Trim margin] nebo volby podle potřeby. Zvolte možnosti provedení z následujícího.</p> <p>[Cleanup] Zvolte tuto položku pro odstranění zbytečných souborů v projektu. Uvolněte klipy, které jsou registrovány do okna Bin, ale nejsou použity v časové ose, a vymažte je ze úložiště.</p> <p>[Backup] Zvolte tuto položku pro vytvoření zálohy části použité v projektu. Musíte zadat lemování. Pouze část klipu použitá v časové ose je uložena jako samostatný soubor a všechny klipy použité v projektu jsou zkopírovány do složky projektu. Pokud je však klip použitý v časové ose zapsán, celý soubor se zkopíruje.</p> <p>[Backup(no trimming)] Vyberte tuto položku pro zálohování celého projektu. Kopírujte všechny klipy použité v projektu do složky projektu.</p> <p>[Backup Cleanup] Provedte operaci jak [Cleanup], tak [Backup] společně.</p> <p>[Backup Cleanup(no trimming)] Provedte společně provoz [Cleanup] i [Backup(no trimming)].</p> <p>[Custom] Nastavit nastavení konsolidace ručně.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Remove unused clips in Timeline] Uvolněte klipy, které nebyly použity v časové ose z okna Bin. • [Leave only areas used in Timeline] Uložit oblasti použité v časové ose jako jiný soubor, a pak přepnout soubor v časové linii s novým souborem. Musíte zadat lemování marže. Nové soubory jsou uloženy ve vytvořené složce ve složce projektu. • [Copy used files to Project Folder] Kopírovat všechny klipy použité v projektu do složky projektu. • [Delete unused files in Project] Smazat zbytečné soubory ze složky projektu při konsolidaci. Tuto volbu můžete nastavit pouze v případě, že je vybrána některá z dalších volitelných položek.
[Proxy clip]	Pokud je použit nějaký proxy klip, zvolte datový typ, který má být konsolidován ze seznamu.
[Output log]	Zaškrtněte pro export souboru záznamu, který obsahuje výsledek konsolidace. Klikněte na [Browse] pro určení cíle a názvu souboru.



- Pokud zvolíte možnost zálohování a pokud je nějaký klip, který nelze zkopírovat, zobrazí se potvrzovací zpráva, která se zeptá, zda chcete pokračovat v procesu před konsolidací.
- Pokud zvolíte možnost stříhu a pokud je nějaký klip, který nelze zkopírovat, zobrazí se potvrzovací zpráva, která se zeptá, zda chcete pokračovat v procesu před konsolidací.

Poznámka

- I když je zvolena volba pro odstranění zbytečných souborů, některé soubory nemusí být smazány z důvodu přístupu do složky nebo souboru. V tom případě se neobjeví žádná zpráva. Zkontrolujte autorizaci uživatele při přihlášení.
- Pokud je zvolena možnost smazání zbytečných souborů, nelze po konsolidaci smazat soubory.
- Název zkopírovaného souboru se mění.

Smazání klipů nepoužitých v projektu z bin

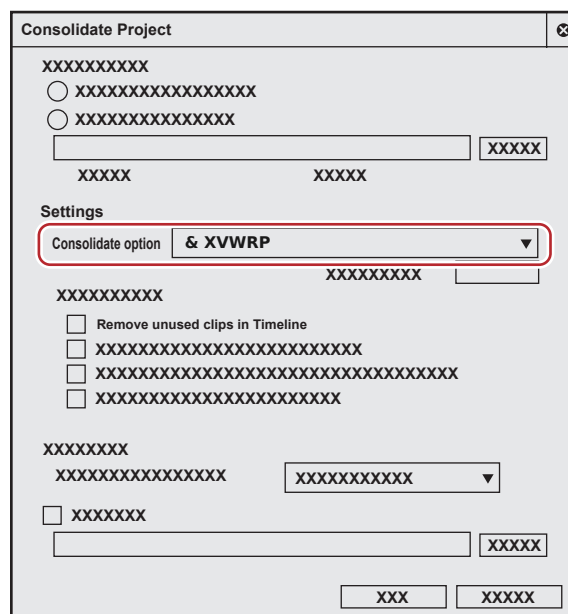
1) Klikněte na tlačítko [Save Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Consolidate Project].

- Objeví se dialogové okno [Consolidate Project].

3) Vyberte [Custom] ze seznamu [Consolidate option] [Settings].



4) Zaškrtněte [Remove unused clips in Timeline].

5) Klikněte na [OK].



- Když se zobrazí zpráva, která ukazuje, že není dostatek místa na disku pro provedení konsolidace, změňte cíl uložení.

Exportovat soubory AAF (AAF Export)

Můžete exportovat soubor projektu, který jste editovali se EDIUS jako soubor AAF.

Poznámka

- Exportovat budou pouze aktivní sekvence.
- Následující informace nebudou vyváženy.
 - Stopy bez klipu
 - Zvukové stopy bez nastavení mapy kanálů
 - Stopa hlavy
 - Stopy s tichým nastavením
- Všechny efekty (Pokud jde o nastavení pánve a hlasitosti, zdrojové soubory, které odrážejí jejich nastavení, budou exportovány.)
- Transition / cross fade sekce budou vyváženy jako klipy.
- K klipu, který je umístěn v horní části časové osy, nelze přidat boční okraj V bodu.
- Nelze určit síťové disky jako exportní destinaci. Nicméně, můžete připojit síťové disky pro použití jako exportní destinaci.
- Pokud si vyberete vývozce, který nepodporuje vývoz timecode, soubor není správně vyvážen.
- Klipy, které jsou seskupeny, sdílejte stejný název klipu a reference stejného zdroje jsou vyváženy jako skupinové klipy.

1) Klikněte na tlačítko [Save Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Export Project] → [AAF].

- Objeví se dialogové okno [Project Exporter (AAF)].
- "[Project Exporter (AAF)] Dialogové okno" (→ strana 79)

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Export Project] → [AAF].

3) V dialogovém okně [Project Exporter (AAF)] zadejte název souboru a uložte cíl.

4) Vyberte přednastavený soubor a klikněte na [Save].

- Je spuštěn export souboru AAF.
- Pokud chcete zkontrolovat přednastavené nastavení nebo změnit nastavení exportu, klikněte na [Detail]. Objeví se dialogové okno [AAF Export Detail Settings].

"[AAF Export Detail Settings] Dialogové okno" (→ strana 79)



- Pomocí služby Render můžete exportovat soubor AAF v pozadí.

"AAF Format" (→ strana 432)

[Project Exporter (AAF)] Dialogové okno

[Preset]	<p>[Type : 1] Předvolba Pro Tools*1 Informace o video a audio klípech jsou zapsány v AAF souboru. Zdroj, na který se video klip odkazuje, je exportován jako QuickTime (H.264) ve formátu NTSC. Zdroj, na který se audio klip odkazuje, je exportován jako soubor AIFF. Vyberte typ 1 při importu AAF souboru s software pro editaci zvuku.</p> <p>[Type : 2] Předvolba After Effects*1 Informace o videoklipu jsou zapsány v AAF souboru a zdroj, na který se video klip odkazuje, není kopírován ani exportován. Zvukové informace o zvukovém kódu odpovídající rozsahu exportovaného do AAF souboru jsou vyváženy jako soubor AIFF, a informace jsou zapsány v AAF souboru jako jeden klip. Vyberte typ 2 při importu AAF souboru se složením softwaru.</p> <p>[Type : 3] Předvolba pro jiný stříhový software Informace o video a audio klípech jsou zapsány v AAF souboru podle rámečkové jednotky. Zdroj, na který se tyto klipy vztahují, není kopírován ani exportován.</p> <p>[Type: 4] DaVinci Resolve preset * 1 Informace o video a audio klípech jsou zapsány v AAF souboru. Zdroj, na který se tyto klipy vztahují, je exportován ve formátu QuickTime (Grass Valley HQX).</p> <p>[Type : 5] Předvolba Media Composer*1 Informace o video a audio klípech jsou zapsány v AAF souboru. Zdroj, na který se tyto klipy vztahují, je exportován ve formátu MXF (DNxHD, 1080p / i, nebo 720p).</p>
[Export between In and Out]	Zaškrtněte pro export pouze mezi In a Out body časové osy.
[Detail]	<p>Objeví se dialogové okno [AAF Export Detail Settings].</p> <p>"[AAF Export Detail Settings] Dialogové okno" (→ strana 79)</p>

* 1 Navštivte naše webové stránky pro nejnovější informace o podporovaných formátech.

Poznámka

- Pokud exportujete projekt pomocí [Type: 1] v [Preset], musíte video importovat ručně v závislosti na verzi Pro Tools.
- Pokud používáte Pro Tools 7.3 nebo starší verzi pro import exportovaného souboru pomocí [Type: 1] v [Preset], musíte změnit [File path] na [RFC1738] v dialogovém okně [AAF Export Detail Settings].

"[AAF Export Detail Settings] Dialogové okno" (→ strana 79)

[AAF Export Detail Settings] Dialogové okno

[Legacy]	Zaškrtněte tuto položku pro export ve starším formátu AAF.
[Separate video and audio]	Zaškrtněte tuto položku pro export s odděleným zvukem a videem. Odškrtněte tuto položku pro export jako zdroj videa obsahující audio.
[File path]	Zvolte [RFC1738], [RFC2396] nebo [Unicode], abyste určili metodu popisu pro cestu zdrojového souboru, na kterou se klip vztahuje.

Kapitola 3 Spuštění / Project - Importing / Exporting a Project

[Video Clip]	<p>Upřesněte, jak budou videoklipy zpracovávány. [Output AAF] Zaškrtněte tuto položku pro přidání informací o klipu do AAF souborů. [Clips]</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Copy clips] Kopírovat (nebo exportovat) zdroj použitý pro klipy tak, aby kopírovaný zdroj byl odkazován. • [Compress and copy a clip] Zařadit videoklipy časové osy jako jeden klip. Klip a názvy souborů prvního klipu s nejmenším číslem stopy budou použity jako klip a názvy souborů exportovaných souborů. • [Use original clips] Odkaz na původní zdroj přímo bez kopírování.
[Audio clip]	<p>Upřesněte, jak budou zpracovány audio klipy. [Output AAF] Zaškrtněte tuto položku pro přidání informací o klipu do AAF souborů. [Clips]</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Copy clips] Kopírovat (nebo exportovat) zdroj použitý pro klipy tak, aby kopírovaný zdroj byl odkazován. • [Compress and copy a clip] Manipulovat audio klipy časové osy jako jeden klip. Klip a názvy souborů prvního klipu s nejmenším číslem stopy budou použity jako klip a názvy souborů vyvážených souborů. Pokud stopy VA i A mají zvuk, první klip a názvy souborů trati A budou použity. • [Use original clips] Odkaz na původní zdroj přímo bez kopírování. • [Enable Pan setting] Zaškrtněte pro export stereo stop jako monaurálních trati jednotlivých kanálů. Pokud není zaškrtnuto, stereo tracks budou sníženy a exportovány jako monaurální klipy. Pro mapu kanálu, pokud je číslo stopy liché číslo, bude použito 1ch (L strana) stopy, a pokud je číslo stopy sudé číslo, 2ch (R strana) trati bude použita. Jména klipu budou "klip name +.L" pro lide number tracks a "clip name +.R" pro sudý počet stop.
[Copy option]	<p>Upřesněte, jak bude zdroj zkopírován, když zvolíte [Copy clips] v [Video Clip] a / nebo [Audio clip]. [Copy used clips] Kopírovat zdrojové soubory, které používají klipy na časové ose. [Export the used area to a file] Exportovat pouze rozsahy, které jsou použity klipy na časové ose. V tomto případě, nastavení [Margin] je povoleno exportovat soubor přidáním zadaných časových marží v In / Out bodů. Pokud zvolíte [Copy clips] v [Audio clip], zdroj bude snížen a exportován jako monaural clip. [Output folder] Vyberte zdrojový soubor export destination. Pokud zvolíte [Create a folder], složku se stejným názvem složky AAF souboru v cíli, do kterého je soubor AAF exportován, a zdrojové soubory budou exportovány do této složky. Pokud zvolíte [Same folder], zdrojové soubory budou exportovány do cíle souboru AAF. [Exporter]</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Video] Vyberte vývozce pro export video souborů. • [Display timecode] Zaškrtněte tuto položku pro zobrazení časového rozvrhu ve vyváženém videu. • [Audio] Vyberte vývozce pro export audio souborů. • [Export in 16bit] Zaškrtněte tuto položku pro konverzi zdroje na audio ve formátu 16 cd, bez ohledu na nastavení projektu.
[Save preset]	<p>Zaregistrujte aktuální nastavení jako nový přednastavený. Zadejte přednastavený název a klikněte na [OK].</p>
[Delete]	<p>Smazat aktuálně zvolený přednastavený. Předvolby registrované předem nelze smazat.</p>
[OK]	<p>Kliknutím na toto tlačítko dočasně změníte nastavení pro vybraný export AAF. Klepněte na [Save preset] a uložte změněné nastavení pro registraci presetu, protože změny nejsou touto operací uloženy.</p>
[Cancel]	<p>Zrušte nastavení a vraťte se do dialogového okna [Project Exporter (AAF)].</p>

Exportovat soubory EDL (EDL Export)

Můžete exportovat soubor projektu, který jste editovali se EDIUS jako EDL soubor.

Položky, které mají být vyvezeny

ist Stopy

Exportovat následující stopy. Klipy umístěné na jiných stopách, které nejsou uvedeny níže, nejsou vyváženy.

- Koleje 1 - 2VA (1 - 2V)
- Koleje 1 - 4A
- T stopy (všechny stopy)

RP Audio

Audio klipy na stopě 1 - 2VA nejsou exportovány. Rozsah exportních kanálů pro stopy 1 - 4A se liší v závislosti na typu EDL.

Typy EDL	Stopy
BVE5000	1 - 2A
BVE9100	1 - 4A
CMX340	1 - 2A
CMX3600	1 - 4A

1) Klikněte na tlačítko [Save Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Export Project] → [EDL].

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Export Project] → [EDL].

3) V dialogovém okně [Project Exporter (EDL)] zadejte název souboru a uložte cíl.

4) Klikněte na [Detailed Settings].

- Objeví se dialogové okno [EDL Exporter Detailed Settings].
"[EDL Exporter Detailed Settings] Dialogové okno" (→ strana 81)

5) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

6) Klikněte na [Save].

[EDL Exporter Detailed Settings] Dialogové okno

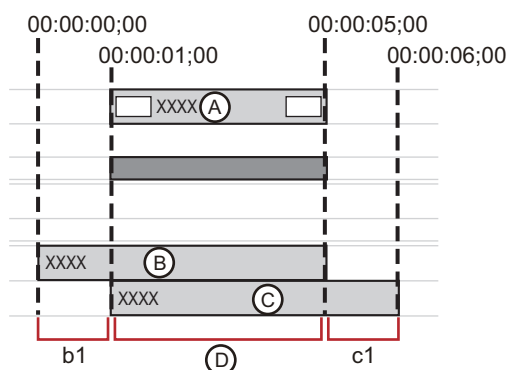
[EDL Type]	Vyberte formát EDL pro export.
[Export Format]	[Mode1] Názvy se nepřidávají. [Mode2] Přidávají se řádky komentářů. Zvolte tento formát, pokud nelze správně importovat soubory EDL produkty třetích stran.
[Handle empty clips as black clips]	Vyrobte prázdné prostory na časové ose jsou jako černé klipy. Zkontrolujte, zda [Use longest clip as reference] manipulovat Out point na konci časové osy jako na konci časové osy; prázdné prostory mezi nimi jsou zpracovávány jako černé klipy.
[Link clips with sequential time codes]	Manipulovat série více klipů jako jeden klip, když jejich časové úseky jsou postupné. Nicméně, nejsou propojeny, pokud je mezi nimi stanoven přechod.
[Export EDL for each track]	Exportovat soubor projektu pro každou stopu. Následující znaky jsou přidány na konec každého názvu souboru. <ul style="list-style-type: none"> • 1VA (1V) track video: "_ V" • Stopa: "_ A" • 2VA (2V) track video: "_ INSERT" • T track: " T" Audio 1VA, 2VA a A tracks je výstup společně do souboru "file name _ A.edl". Když 2VA (2V) track má přechod, bude nahrazen středovým řezem.
[Replace transitions with center cuts]	Nahradit všechna místa s přechody nebo audio cross slábnou nakonfigurované s centrem řezu.

Kapitola 3 Spuštění / Project - Importing / Exporting a Project

[No split information]	Uvolněte seskupování videa a zvuku a zacházejte s videoklipy a audio klipy zvlášť. Zaškrtněte tuto položku, pokud nemůžete správně importovat soubory EDL produkty třetích stran. Pokud zaškrtnete tuto položku, [Handle split clips separately] nelze nastavit. "Rozdělovací klipy na držadlo odděleně" (→ strana 82)
[Handle split clips separately]	Rozdělte rozštěpenou část klipu tak, aby se rozdělení odstranilo. Všimněte si, že při změně rychlosti klipů není rozštěpená část. Tuto položku nelze nastavit, pokud zaškrtnete [No split information]. "Rozdělovací klipy na držadlo odděleně" (→ strana 82)
[When in reverse play, reverse player In/Out timecodes]	Zobrazení zpětného přehrávání ve směru od Out point k In point. Zpětné přehrávání je obvykle zobrazováno od In point k Out point. Tato položka je k dispozici při nastavení typu CMX pro typ EDL.
[When in reverse play, move one frame in the In direction]	Přidejte rámec do Player V bodě při reverzním přehrávání. Zaškrtněte tuto položku, pokud nemůžete správně importovat soubory EDL produkty třetích stran. Zabraňuje tomu, aby původní časová hodnota vyklouzla z 1 rámečku dopředu. Normálně se do Out pointu Player při reverzním přehrávání přidá 1 rámeček.
[Combine Insert Tracks]	Zaškrtněte tuto položku pro přepsání 1VA (nebo 1V) stopy s obrázky 2VA (nebo 2V) stopy a exportovat obě stopy jako 1VA (nebo 1V) stopu společně.
[Create Reel List]	Vytvořit seznam čísel navijáku.
[Add Reel No. to clip name in comment]	Tuto položku lze změnit pouze v případě, že je zvolena [Mode2] (výstupní formát pro přidání řádků komentářů) v [Export Format]. Zaškrtněte tuto položku pro přidání názvu válce k výstupu názvu klipu do řádků komentářů.
[Master reel number]	Nastavte hlavní číslo válce použité v BVE9100. Rozsah hodnot je mezi "0" a "9999".
[Block number]	Nastavte číslo bloku použité v BVE5000 nebo BVE9100. Rozsah hodnot je mezi "0" a "999".
[Adjusted Data Settings]	<p>[Master reel number] Pokud A / A roll (přechod mezi klipy se stejným číslem válce) existuje, toto číslo válce je použit k umístění v nahrazeném souboru. Pokud původní klipy mají stejné číslo navijáku, snížit číslo jedna po jednom, aby se zabránilo počtu duplikace.</p> <p>[Block number] Nastavte číslo bloku použité v BVE5000 nebo BVE9100. Rozsah hodnot je mezi "0" a "999".</p> <p>[Preroll area] Upřesněte marži přidanou do In / Out bodů klipů.</p> <p>[Offset time code] Zadejte časovou osu spuštění (nepovinné).</p> <p>[Regenerate setting] Nastavte čas spuštění na bod in prvního klipu.</p> <p>[Jam sync setting] Nastavte dovnitř / ven body klipu na In / Out body časové osy.</p>

Rozdělovací klipy na držadlo samostatně

Pokud jsou klipy umístěné na různých stopách seskupeny a klipy mají mezeru mezi klipy do 3 sekund, jsou rozděleny při exportu souboru EDL. Když klipy mají informace o rozdělení, výsledek exportu souborů EDL se liší v závislosti na nastavení v dialogovém okně [EDL Exporter Detailed Settings]. Zde je vysvětlen příklad, kdy jsou klipy umístěné ve 3 různých kolejích seskupeny.



ist Pokud je [No split information] zkontrolován:

Seskupování klipů je uvolněno, aby se s každým klipem manipulovalo odděleně. Jsou roztržštěné ve 3 časových obdobích (A, B a C na obrázku výše).

1 Informace o A (00:00:01:00 - 00:00:05:00)

2 Informace o B (00:00:00:00 - 00:00:05:00)

3 Informace o C (00:00:01:00 - 00:00:06:00)

ist Jestliže není [No split information] kontrolován:

Šrouby mezi klipy jsou rozděleny. Oblasti b1 a c1 na obrázku jsou rozděleny a informace jsou roztrženy do 1 časového období v rozsahu D.

1 Informace o D (00:00:01;00 - 00:00:05;00) (including the split information of b1 and c1)

ist Pokud je [Handle split clips separately] zkontrolován:

Mezera mezi kolejemi je roztržena, aby se vyloučilo rozdělení. Informace jsou roztrženy ve 3 časových obdobích (b1, c1, a D na obrázku výše).

1 Informace o b1 (00:00:00;00 - 00:00:01;00)

2 Informace o c1 (00:00:05;00 - 00:00:06;00)

3 Informace o D (00:00:01;00 - 00:00:05;00)

Poznámka

- Klipy se změnou rychlosti se nerozdělují ani s nimi není manipulováno odděleně, protože jejich seskupování se uvolní.

Importovat soubory AAF (Import AAF)

Můžete importovat soubor AAF pro editaci pomocí EDIUS.

Poznámka

- Pokud importujete soubor AAF do EDIUS, musí být splněna níže uvedená podmínka:
 - Soubor AAF je výstup podle snímkové jednotky
 - Zdrojový soubor a soubor AAF jsou oddělené (vložený soubor AAF není podporován)

1) Klikněte na tlačítko [Open Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Import Project] → [AAF].

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Import Project] → [AAF].

3) Zvolte soubor AAF pro import v dialogovém okně [Project Importer (AAF)] a klikněte na [Open].



- Zaškrtněte [New sequence] pro vytvoření nové sekvence a import AAF souboru. Pokud tato položka není zaškrtnuta, soubor AAF je importován do prázdné stopy aktuálně vybrané sekvence. Pokud není prázdná stopa, vytvoří se nová stopa.
- Pro audio klip s monaurálním nastavením jsou audio kanály nastaveny níže a klip bude importován jako monaural.

- A1: kanál 1
- A2: kanál 2
- A3: kanál 3
- A4: kanál 4 Pro audio klip s monaurálním nastavením jsou sudé číselné stopy, na kterých je klip umístěn, tříděny na L, liché číselné stopy na R.

Importovat soubory EDL (EDL Import)

Můžete importovat soubor EDL (Upravit seznam rozhodnutí) pro provedení on-line editace.

1) Klikněte na tlačítko [Open Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Import Project] → [EDL].

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Import Project] → [EDL].

3) Vyberte EDL soubor pro import v dialogovém okně [Project Importer (EDL)].

4) Klikněte na [Detailed Settings].

- Objeví se dialogové okno [EDL Importer Detailed Settings].
"[EDL Importer Detailed Settings] Dialogové okno" (→ strana 84)



- Zaškrtněte [New sequence] a vytvořte sekvenci a importujte EDL soubor.

5) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

6) Klikněte na [Open].

- Soubor EDL je importován a zobrazí se zvolené dialogové okno [Restore and transfer clip]. Obnovte offline klip.
"Obnovení offline klipů" (→ strana 90)



- Pro audio klip s monaurálním nastavením jsou audio kanály nastaveny níže a klip bude importován jako monaural.
 - A1: kanál 1
 - A2: kanál 2
 - A3: kanál 3
 - A4: kanál 4 Pro audio klip s monaurálním nastavením jsou sudé číselné stopy, na kterých je klip umístěn, tříděny na L, liché číselné stopy na R.

Poznámka

- Níže uvedené informace nelze dovážet z BVE5000 / BVE9100.
 - Soubor EditMode: ASMBL, ASSY1
 - Soubor EditType: jiný než C, W a D
 - Datová linka GPI
- Naučte se datový řádek
- Níže uvedené informace nelze dovážet z CMX340 / CMX3600.
 - Soubor EditType: jiný než C, W a D

[EDL Importer Detailed Settings] Dialogové okno

[EDL Type]	Zvolte typ EDL pro vstup.
[Import Format]	Toto nastavení je k dispozici, když zvolíte typ CMX v [EDL Type]. Vyberte metodu výpočtu Out point pro zdrojový soubor se specifikovanou rychlostí. [Mode1] Přidat (odečíst) hodnotu trvání zdroje vynásobenou rychlostí k času v bodě in, a vypočítat čas v bodě out. Pomocí času na Player V bodě jako reference, přidat pro směr + nebo odečíst pro - směr. [Mode2] Použijte časový údaj Player Out point, ne výpočet Out point, když Player In a Out body se stávají časovými odstupy zdroje In a Out bodů.
[Handle black clips as empty clips]	Pokud je název válce BL / BLK / BLACK, zachází s klipem jako s černým klipem a s černým klipem jako s prázdným klipem.
[Overwrite clips that are stacked on top of each other in the timeline video track] / [Overwrite audio clips that are stacked on top of each other in the timeline audio track]	Pokud import souboru bez kontroly [New sequence] v dialogovém okně [Open], jsou aktuální klipy přepsány, když jsou klipy naskládány na časové ose trati 1VA (1V, 1A). Pokud je tato položka nekontrolována, klipy nejsou přepsány, ale klipy jsou umístěny na 2VA, 3VA (2V, 3V, 2A, 3A) stopy. Pokud není 2VA, 3VA (2V, 3V, 2A, 3A) stopy, je vytvořena nová stopa.
[Match channels when the channels in a transition's "from" side and "to" side is different]	Pokud je počet videa nebo zvuku určen jako jiný mezi Z strany a Na stranu, číslo informace o videu a audio na straně To je zkopírován na Z straně pro zarovnání. Toto nastavení je k dispozici při výběru typu CMX v [EDL Type].
[Force reel name as clip name]	Používá název válce jako název klipu při importu.
[Export Error Log]	Exportovat soubor obsahující informace o chybách, pokud při importu dojde k chybě. [Export File Format] a [Export Type] lze nastavit. Pokud je [All] vybrán v [Export Type], zobrazí se importovaný obsah a lokace chyb.

Importování XML souborů Final Cut (FCP XML Import)

Můžete importovat XML soubor exportovaný z Final Cut Pro pro editaci pomocí EDIUS.



- Podporováno je také ukládání informací o Bin souborů Final Cut Pro 7. Nicméně, načítání informací o bin je omezeno na klipy a sekvenční klipy. Klipy ve složce "Barevná lišta a tón" a "Matná" složka a klipy "Blackish" nelze načíst.
- V Final Cut Pro 7 se klipy "Digital color bar (100 / 0 / 100 / 0)" nebo "Digital color bar (100 / 0 / 75 /)" v "Color bar signature details" nahrazují klipy "EDIUS colour bar clips of [100/x/100/x Color Bar] or [100/x/75/x Color Bar]. Ostatní barevné lišty jsou nahrazeny [SMPTE Color Bar] EDIUS.
- Podporovány jsou úrovně barevného odstínu pro Final Cut Pro7.

- Jsou-li použity klipy s barvami specifikovanými "Color Matte" a "Plain" Final Cut Pro 7, jsou nahrazeny barevnými klipy EDIUS. Alpha "Color Matte" a "Plain" Final Cut Pro 7 však není podporována.

Poznámka

- Pro multiklip Final Cut Pro jsou ty zvolené v multiklipu umístěny do časové osy EDIUS.
- Následující položky nelze obnovit v EDIUS.
 - Titul (text) klip
 - Přejechod aplikován na klip a prázdný
 - Všechny jiné přechody než rozpuštění (všechny přechody jsou nahrazeny rozpuštěním)
 - Klávesa
 - Video filtr Kromě toho, stejné sekvence klipy mohou být importovány jako různé sekvence klipy. Sekvence klipy jsou importovány jako stejné sekvence klipy pouze v případě, že sekvence ID jsou zahrnuty a vnitřní značky jsou prázdné.

1) Klikněte na tlačítko [Open Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Import Project] → [FCP XML].

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Import Project] → [FCP XML].

3) V dialogovém okně [Project Importer (FCP XML)] vyberte XML soubor a klikněte na [Open].

- XML soubor je importován a zobrazí se zvolené dialogové okno [Restore and transfer clip]. Obnovte offline klip. **"Obnovení offline klipů" (→ strana 90)**

Importovat P2 PLAYLIST (P2 PLAYLIST Import)

Pro úpravu pomocí EDIUS můžete importovat playlist editovaný v mobilním záznamníku P2 (AJ-HPM100 / AJ-HPM110 / AJ-HPM200).

1) Klikněte na tlačítko [Open Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Import Project] → [P2 PLAYLIST].

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Import Project] → [P2 PLAYLIST].

3) V dialogovém okně [Project Importer (P2 PLAYLIST)] vyberte XML soubor ve složce "EDITLIST" a klikněte na [Open].

- Klip bude umístěn na časovou osu.



- Pokud se zaškrtně [New sequence], vytvoří se nová sekvence pro import XML souboru. Časový rozvrh spuštění je nastavený s prioritou pro importovaný seznam skladeb. Pokud se tato položka nekontroluje, XML je importován do aktuálně zvolené sekvence. Časová hodnota start je nastavena s prioritou pro vybranou sekvenci.
- Pokud je zaškrtnuto [FileCopy], zdrojové soubory se zkopírují do složky určené kliknutím na [Browse] a jsou odkazovány zkopírované zdrojové soubory. Pokud je tato položka nekontrolována, bude uveden původní zdroj.
- Zvukové klipy jsou umístěny na stopě A.

Importovat soubory XDCAM (import XDCAM)

Seznam úprav vytvořený palubou XDCAM HD nebo softwarem doprovázeným XDCAM lze dovážet do a editovat pomocí EDIUS.

1) Klikněte na tlačítko [Open Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Import Project] → [XDCAM].

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Import Project] → [XDCAM].

3) Vyberte soubor SMI v dialogovém okně [Project Importer (XDCAM)] a klikněte na [Open].

- Pro XDCAM disk zvolte SMI soubor ve složce "Upravit".
- Pro rozšířený seznam klipů PDZ-1 zvolte soubor SMI ve složce "General".
- Pokud je na disk zapsán rozšířený seznam klipů PDZ-1 (sestavující z jednoho disku), zvolte soubor SMI ve složce "Obecné" → "ExtClipLipList".
- Pro PDW-U1 (formát SAM) zvolte soubor SMI ve složce "EDTR" → "Název EDITLIST".
- Pro rozšířený seznam klipů PDW-U1 (formát SAM) vyberte soubor SMI ve složce "Obecné" → "ExtClipLipList".



- Pokud je zaškrtnuto [New sequence], vytvoří se nová sekvence pro import souboru SMI. Pokud je tato položka nekontrolována, je soubor SMI importován do aktuálně zvolené posloupnosti. Časový údaj start je časový údaj popsany v XML souboru ve stejné složce, kde je soubor SMI uložen.
 - Pokud je zaškrtnuto [FileCopy], zdrojové soubory se zkopírují do složky určené kliknutím na [Browse] a jsou odkazovány zkopírované zdrojové soubory. Pokud je tato položka nekontrolována, bude uveden původní zdroj.
 - Zvukové klipy jsou umístěny na stopě A.
 - Nastavení pro import souboru XDCAM lze změnit prostřednictvím [Importer/Exporter] v [System Settings] → [XDCAM].
- "Nastavení importu XDCAM" (→ strana 106)**

Poznámka

- Pokud spárovaný XML soubor neexistuje ve stejné složce jako vybraný SMI soubor, nelze soubor správně importovat. Tento XML soubor obsahuje časovou časovou osu a nastavení TC režimu (pokles / non pokles).

Úprava projektu v poli

"Funkce editace pole" může být použita k zajištění toho, aby se projekty pohybovaly hladce, například při kontrole projektů editovaných na desktopovém PC a jejich editaci omezeným způsobem na laptopu PC. Pokud je projekt, který byl kontrolován editací pole, otevřen, zobrazí se zpráva, která zabrání duplicitní úpravě projektu.

Odhlášení projektů (Odjezd)

Shromažďovat projekt a zdrojové klipy odkazované projektem v zadané složce na odnímatelných USB paměťových médiích. Namísto původních zdrojových souborů, proxy soubory pro omezenou editaci lze také zkontrolovat.



- [System Settings] → [Application] → [Proxy], můžete nastavit velikost proxy souborů, které mají být vytvořeny v době checkout.

"[Proxy]" (→ strana 99)

1) Klikněte na [File] na menu a klikněte na [Field Editing] → [Check out].

- Objeví se dialogové okno [Check Out].

"[Check Out] Dialogové okno" (→ strana 87)

2) Klikněte na [Browse] a specifikujte místo odhlášení.

3) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

4) Klikněte na [Yes].

- Po dokončení checkout je projekt uzavřen a objeví se dialogové okno [Start Project]. [Check out] se zobrazí v [Status] kontrolovaných projektů.



- Podrobné informace o klipech přenesených v rámci projektu checkout můžete zkontrolovat následující operací. Pravým klepnutím na klip na časovou osu nebo v okně Bin a klepnutím na [Properties]. Můžete potvrdit adresář zdrojového souboru Pokladna a typ klipu (proxy / high- resolution) na pokladně [Check out].

[Check Out] Dialogové okno

[Checked Out]	Klikněte na [Browse] a určete cílové umístění projektu nebo zdrojových klipů, například vyměnitelné úložiště USB. Zaškrtnutím [Create folder with project name] vytvoříte v cílovém umístění složku s názvem projektu. Do pole [Comments] můžete zadat komentář. V položkách [Drive Space] a [Required Space] lze zkontrolovat volné místo v cílovém umístění a velikost dat projektu potřebných pro vyčlenění a stříh mimo hlavní pracoviště. Hodnota [Required Space] závisí na nastavení [Check Out Source Files] a [Check Out Target].
[Check Out Source Files]	[Proxy] Zaškrtněte tuto položku pro vyzvednutí proxy na checkout destination. Zaškrtnuté reference projektu proxy. Proxy budou automaticky generovány, pokud proxy nejsou. [HiRes] Zaškrtněte tuto položku pro sběr originálních zdrojových souborů v checkout destination. Při kopírování pouze částí, které jsou v současné době používány na časové ose, nastavte marži.
[Check Out Target]	Vyberte klipy, které mají být shromažďovány v cíli checkout. Při výběru [Only timeline (Opened Sequence)] se shromažďují pouze klipy, které jsou v současné době používány na časové ose právě otevřené sekvence. Když je zvolena [All], sbírají se jak klipy, které jsou v současné době použity na časové ose, tak klipy registrované na bin.

Editace v checkout destination

1) Spusťte EDIUS a otevřete kontrolovaný projekt.

- Projekt vyčleněný pro práci mimo hlavní pracoviště se v dialogovém okně [Start Project] zobrazuje s hodnotou [Checked out] ve sloupci [Status].

2) Upravit a uložit projekt.



• Doporučuje se nastavit automaticky částečný přenos tak, aby klipy přidávané do editace v cíli Pokladna byly automaticky přeneseny do složky projektu. Automatický běh částečného převodu může být nastaven [Source] v [User Settings] → [Partial Transfer]. Zvolte [From Removable Media and Hard Drive] v [Target Clip] a zkontrolujte požadované 2 položky v [Auto Transfer]. K provedení automatického spuštění částečného převodu musí být klip zobrazen na Player, musí být nastaveny dovnitř a ven body a musí být importován do časové osy nebo bin pomocí tlačítka.

"Přenos pouze nezbytné části" (→ strana 170)

• Když je zkontrolován pouze proxy nebo zdroj včetně proxy, projekt se automaticky otevře v proxy režimu.

"Přepínání na Proxy Mode" (→ strana 308)

• Nastavení projektu lze změnit i v kontrolovaných projektech.

• Dodatečné checkout není možné v checkout destinaci.

• Když je režim proxy zrušen na projektu, ze kterého byl zaškrtnut pouze proxy, zobrazí se na klipu na časové ose diagonální řádek a klip se zobrazí jako částečný offline klip.

Poznámka

• Pokud je pro úpravu zaškrtnuto pouze proxy, zobrazí se jako zkontrolovaný vzor zobrazení rámu při stříhu a pozadí při úpravě titulků klipů.

Vrácení prověřených projektů (check-in)

1) Spustit EDIUS, a otevřít Pokladna zdroj projektu.

• V dialogovém okně [Start Project] je zobrazen projekt zdrojového kódu [Check out] na [Status].

• Objeví se dialogové okno [Check Out Status].

2) Klikněte na [Check in].

• Objeví se dialogové okno [Check In].

"[Check In] Dialogové okno" (→ strana 88)

Alternativní postup

• Otevřete zdrojový soubor Pokladna a klikněte na [Open as read-only] v dialogovém okně [Check Out Status]. Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Field Editing] → [Check in].

3) Klikněte na [OK].

4) Klikněte na [Yes].

• Projekt se otevírá s ohledem na detaily úpravy.



• Zdrojový projekt Pokladna nelze přejmenovat, i když byl zaškrtnut soubor s jiným názvem.

• Proxy, které byly použity v checkout destination, nejsou zkopírovány, když jsou zaškrtnuty.

5) Uložit projekt.

[Check In] Dialogové okno

[Project file]	Zobrazí soubor projektu, který má být zaškrtnut. Ve výchozím nastavení se zobrazí cíl a název projektu v dialogovém okně [Check Out] v době checkout. Jakýkoli soubor projektu lze zvolit kliknutím na [Browse].
[Add/Update file]	Zobrazuje seznam souborů změněných v původním umístění i souborů přidávaných nebo změněných v cílovém umístění od vyčlenění projektu. Ze seznamu vyberte způsob zpracování nových či aktualizovaných souborů. Při volbě [Use Original] v seznamu [Processing] se soubory propojí se zdrojovými soubory v původním umístění. Při volbě [Copy to Project Folder] se zdrojové soubory z původního umístění zkopírují do složky projektu v původním umístění a propojí se s ní. Vlastnosti souboru můžete zobrazit kliknutím na ikonu.

Zrušení odhlášení

Informace o pokladně můžete zahodit.

1) Spustit EDIUS, a otevřít Pokladna zdroj projektu.

- V dialogovém okně [Start Project] je zobrazen projekt zdrojového kódu [Check out] na [Status].
- Objeví se dialogové okno [Check Out Status].

2) Klikněte na [Undo check out] a klikněte na [Yes].

- Soubor projektu se otevírá.

Alternativní postup

- Otevřete zdrojový soubor Pokladna a klikněte na [Open as read-only] v dialogovém okně [Check Out Status]. Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Field Editing] → [Undo check out] → [Yes].

Poznámka

- Pokud není po zrušení checkout uložen zdrojový projekt, je soubor uznán jako ten, jehož checkout byl zrušen.

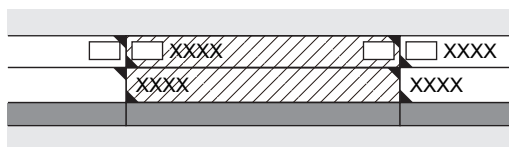
Obnovení offline klipů

Obnovení zdrojového odkazu

Pokud je zdroj použitý v EDIUS přesunut / smazán, spojení mezi zdrojem a EDIUS je ztracen, a zdroj nemůže být odkazován z klipu. Klip, který nemůže odkazovat na zdroj se stane offline klip, že video a audio nejsou zobrazeny. Následující část popisuje metodu pro podporu obnovení offline klipu. Pokud jsou offline klipy na časové ose, ikona pro indikaci přítomnosti offline klipů a počet offline klipů jsou zobrazeny na řádce stavu časové osy.



Offline klip na časové ose je zobrazen níže a video i zvuk jsou během přehrávání tlumeny.



Obnovení offline klipu

Vyberte metodu obnovy pro offline klipy.

1) Klikněte na tlačítko [Open Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Restore Offline Clip].

- Zobrazí se dialogové okno [Restore and transfer clip].
- "[Restore and transfer clip] Vybraný dialog Box" (→ strana 90)

Alternativní postup

- Klikněte na [File] na menu a klikněte na [Restore Offline Clip].

Poznámka

- Registrované klipy, které jsou referenčními soubory AVI, budou označeny jako offline klipy, pokud se přesune jakákoli část zdroje. V takových případech nelze offline klipy obnovit. Reference AVI je soubor obsahující pouze zvukový datový subjekt a informace o cíli, vyvinutý Grass Valley s vlastním rozšířením v rámci specifikace. Je odlišný od pravidelných AVI souborů.
- Soubory lze zachytit nebo obnovit pouze při splnění následujících podmínek:
 - Video informace existují.
 - Název válce je nastaven.
 - Zdrojová rozšíření souborů jsou *.avi, *.m2t, *.mov, nebo *.mxf.

[Restore and transfer clip] Vybraný dialog Box

[Find from captured files]	V již zachycených souborech vyhledejte zdroj pomocí čísla navijáku (Ubit) a timecode (mezi In a Out body). "Vyhledávání souboru číslem reel k obnovení" (→ strana 92)
[Open the clip restoration dialog]	Objeví se dialogové okno [Restore and transfer clip]. Offline klipy obnovte znovu vytvořením odkazu na odpojený zdroj, opětovným přenosem zdroje, který nemůže odkazovat na část klipu, nebo nahrazením proxy souboru fotoaparátu zdrojem s vysokým rozlišením. "Re- link and Restoration" (→ strana 91)
[Close]	Klikněte na [Close] a klikněte na [Yes] pro zobrazení operačního displeje bez obnovení offline klipu.

Relink a obnova

Můžete hledat zdroj od úložiště k převedení.

1) Klikněte na [Open the clip restoration dialog] ve zvoleném dialogovém okně [Restore and transfer clip].

- Objeví se dialogové okno [Restore and Transfer Clips].
- "[Restore and Transfer Clips] Dialogové okno" (→ strana 91)

Alternativní postup

- Chcete-li obnovit klipy na časové ose, klikněte dvakrát na ikonu offline klipu na stavové liště. V tomto případě jsou v dialogovém okně [Restore and Transfer Clips] zobrazeny pouze offline klipy na časové ose.

2) Zvolte cílový rozsah klipu ze seznamu [Range].

3) Zvolte klip (nebo klipy) ze [Clip list] a zvolte buď [Relink (select file)] nebo [Relink (select folder)] ze seznamu [Restoration Method].

4) Zvolte zdroj z dialogového okna [Open] a klikněte na [Open].

- Výběr souboru, který má být znovu připojen v dialogovém okně [Open], ukáže výsledek kontroly souladu s původním souborem. Kontrola [link only files that perfectly match] bude relinkovat pouze soubory, které mají přesně stejné informace jako původní soubory.
- Klipy s různými fázemi snímku lze také znovu připojit.
- Pokud kliknete na [Relink (select folder)] v kroku 3), zvolte složku v dialogovém okně [Browse For Folder] a klikněte na [OK].

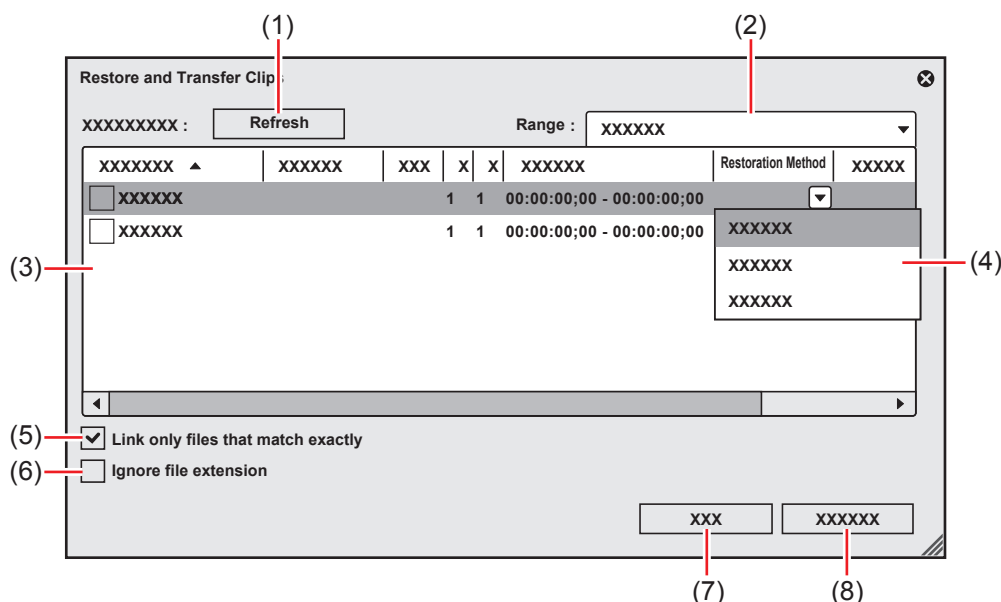
5) Klikněte na [OK].

6) Klikněte na [Close] ve zvoleném dialogovém okně [Restore and transfer clip].

Alternativní postup

- Double- klepněte na offline klip na časové ose nebo v okně Bin, a provádět operace po kroku 3).

[Restore and Transfer Clips] Dialogové okno



(1)	[Refresh]	Obnovit klipy, na které je nastavena metoda restaurování.
(2)	[Range]	Ze seznamu vyberte cílový rozsah klipů.
(3)	Seznam klipů	<div> <div>Offline klipy</div> <div>Klipy, jejichž odkazy na zdroj jsou odpojeny.</div> </div> <div> <div>Klipy s obnovenými odkazy</div> <div>Klipy, jejichž odkazy na zdroj jsou obnoveny.</div> </div>

(4)	[Restoration Method]	[Relink (select file)] Objeví se dialogové okno [Open]. Zvolte zdroj pro relink. [Relink (select folder)] Objeví se dialogové okno [Browse For Folder]. Vyhledej zdroj se stejným názvem v zadané složce pro převedení. [Undo transfer] Propojte původní zdroj před přechodem do složky projektu. [Do nothing] Offline klipy nejsou znovu propojeny nebo zachyceny.
(5)	[Link only files that match exactly]	Zaškrtněte tuto položku pro určení pouze souborů s přesně stejnými informacemi v původním souboru, které mají být znovu propojeny.
(6)	[Ignore file extension]	Zaškrtněte tuto položku pro zahrnutí souborů s různými rozšířeními pro re-link.
(7)	[OK]	Obnovit offline klipy se zadaným nastavením.
(8)	[Cancel]	Zavřít dialogové okno bez obnovení offline klipů.



- Můžete změnit výchozí nastavení [Restoration Method].
"[Restore Offline Clip]" (→ strana 120)

Vyhledávání souboru podle čísla reel k obnovení

V již zachycených souborech vyhledejte zdroj pomocí čísla navijáku (Ubit) a timecode (mezi In a Out body).

1) Klikněte na [Find from captured files] ve zvoleném dialogovém okně [Restore and transfer clip].

- Objeví se dialogové okno [Restore Offline Clip].
- Hledat soubor ve složce, kde je projekt uložen. Pokud nemůžete najít soubor, klikněte na [Select Folder] a vyberte složku, kde jsou zachycené soubory uloženy, a klikněte na [OK].

2) Klikněte na [Restore All].

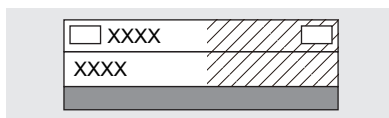
- Chcete-li obnovit pouze vybrané soubory, zvolte klip [Find clip list] a klikněte na [Restore].

Obnovení klipu, který nemůže odkazovat na část klipu

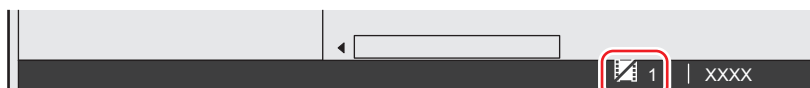
Klip se stane částečným offline klipem za těchto podmínek: pokud část, která tvoří klip obsahující proxy, nelze odkazovat, kdy proxy vytvořené se EDIUS nelze odkázat, nebo pokud část částečně přeneseného klipu nelze odkázat. V EDIUS, můžete pokračovat s "Proxy vznikla editace", ve které používáte proxy zdroj při editaci, a nahradit jej zdrojem s vysokým rozlišením před konečným vývozem. Proxy klip použitý v tomto proxy vznikl editace (proxy klip s referenčními informacemi ve vysokém rozlišení) je "dočasný editační klip". Dočasný editační klip lze snadno nahradit klipem s vysokým rozlišením pomocí zdrojového prohlížeče.

Příklad:

Částečný offline klip v časové ose



Pokud jsou na časové ose částečné offline klipy nebo dočasné editační klipy, ikony a celkový počet offline klipů, částečné offline klipy a dočasné editační klipy (nebo nepřeložené klipy) jsou zobrazeny na stavové liště časové osy. Pro P2, pokud je zdrojový soubor, který má pouze proxy (XML), importován ze zdrojového prohlížeče, bude identifikován jako nepřeváděný klip.



Poznámka

- Pokud offline klipy, částečné offline klipy a dočasné editační klipy existují na časové ose při exportování projektu do souboru nebo při konsolidaci nebo kontrole projektu, zobrazí se zpráva. Obnovte offline klipy, částečné offline klipy nebo dočasné editační klipy. Jinak budou vyváženy jako offline klipy.

Obnovení částečných offline klipů

Obnovit částečné offline klipy opětovným přenosem chybějícího zdroje nebo obnovením proxy. V případě potřeby připojte zařízení, kde je uložen původní zdroj.

"Obnovení offline klipu" (→ strana 90)

1) Klikněte na tlačítko [Open Project] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Restore Offline Clip].

Alternativní postup

- Klikněte na [File] na menu a klikněte na [Restore Offline Clip].

3) Klikněte na [Open the clip restoration dialog] ve zvoleném dialogovém okně [Restore and transfer clip].

- Objeví se dialogové okno [Restore and Transfer Clips].

"[Restore and Transfer Clips] Dialogové okno" (→ strana 93)

Alternativní postup

- Chcete-li obnovit klipy pouze na časové ose, dvakrát klikněte na ikonu offline klipu na stavové liště.

4) Zvolte cílový rozsah klipu ze seznamu [Range].

5) Vyberte klip (nebo klipy) z [Clip list] a zvolte metodu obnovy [Restoration Method].

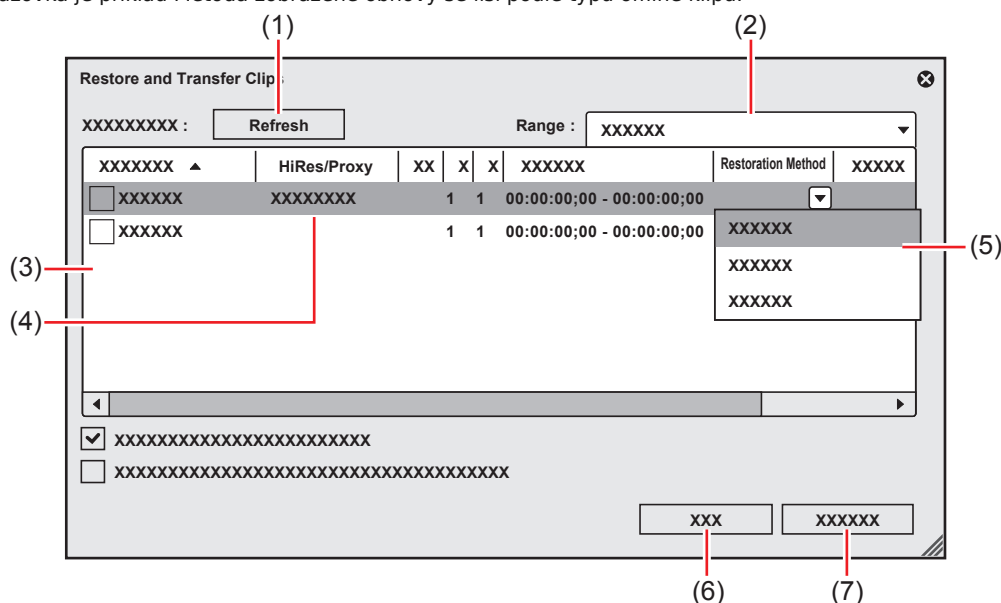
6) Klikněte na [OK].

- Proces se provádí metodou restaurování zvolenou v [Restoration Method].

7) Klikněte na [Close] ve zvoleném dialogovém okně [Restore and transfer clip].

[Restore and Transfer Clips] Dialogové okno

* Zobrazená obrazovka je příklad Metoda zobrazené obnovy se liší podle typu offline klipů.



(1)	[Refresh]	Klikněte na toto tlačítko pro obnovení seznamu klipů. Obnovte klipy, na které je nastavena metoda obnovy.
(2)	[Range]	Ze seznamu vyberte cílový rozsah klipů.

Kapitola 3 Spuštění / Project - Obnova offline klipů

(3)	Seznam klipů	<p>Offline klip / Parciální offline klip Klipy, jejichž odkazy na zdroj jsou odpojeny.</p> <p>Dočasný editační klip Proxy klipy kamery, které nebyly nahrazeny klipy s vysokým rozlišením.</p> <p>Nepřenášený klip Klipy, kde na kameře (nebo kartě) existují proudy s vysokým rozlišením / proxy a které nebyly přeneseny do místního terminálu.</p> <p>Klipy s obnovenými odkazy Klipy, jejichž odkazy na zdroj jsou obnoveny.</p>
(4)	[HiRes/Proxy]	Zobrazení typu (high- resolution nebo proxy) offline klipů, částečných offline klipů a dočasných editačních klipů.
(5)	[Restoration Method]	<p>[Transfer the Missing Area] Znovu převést chybějící část ze zařízení, kde je zdrojový soubor před částečným převodem uložen.</p> <p>[Undo transfer] Re- odkaz na zdrojové soubory před částečným převodem.</p> <p>[Create Proxy] Nahradit proxy z vysokého rozlišení.</p> <p>[Delete proxy] Smazat proxy informace o klipu.</p> <p>[Relink (select file)] Objeví se dialogové okno [Open]. Zvolte zdroj pro relink.</p> <p>[Relink (select folder)] Objeví se dialogové okno [Browse For Folder]. Vyhledej zdroj se stejným názvem v zadané složce pro převedení.</p> <p>[Transfer All] Přeneste celý klip s vysokým rozlišením, bez ohledu na použitý rozsah na časové ose.</p> <p>[Transfer Only Used Area] Přeneste nepřeložený klip s vysokým rozlišením do použitého rozsahu na časové ose.</p> <p>[Do nothing] Offline klipy, částečné offline klipy a dočasné editační klipy nejsou obnoveny.</p>
(6)	[OK]	Obnovit částečné offline klipy nebo dočasné editační klipy se zadaným nastavením.
(7)	[Cancel]	Zavřít dialogové okno bez obnovení částečných offline klipů nebo dočasných editačních klipů.



- Pokud byl jako metoda obnovy vybrán [Transfer the Missing Area], [Transfer All] nebo [Transfer Only Used Area], proces je registrován na pozadí práce. Dokud není úkol dokončen, cílové klipy zůstávají částečné offline klipy nebo dočasné editační klipy.
 - Pokud byl jako metoda obnovy vybrán [Create Proxy], je na Render Service registrován proxy creating renderjob. Proxy zůstávají offline, dokud není úkol dokončen.
 - Pokud dvakrát kliknete na ikonu na stavové liště časové osy a zobrazíte dialogové okno [Restore and Transfer Clips], zobrazí se v časové ose [Clip list] pouze offline klipy, částečné offline klipy a dočasné editační klipy nebo nepřevezené klipy.
 - Můžete změnit výchozí nastavení [Restoration Method].
- "[Restore Offline Clip]" (→ strana 120)**

Obnovení dočasných editačních klipů

Dočasný editační klip lze snadno nahradit klipem s vysokým rozlišením pomocí zdrojového prohlížeče.

1) Importovat média nahrávající klip s vysokým rozlišením ve zdrojovém prohlížeči.

- "Source Browser" (→ strana 159)

2) Objeví se zpráva [Hi-res clips that match the proxy-only clips were found. Do you wish to replace them?], potom klikněte na [Yes].

- Dočasný editační klip se automaticky nahrazuje klipem s vysokým rozlišením.

Alternativní postup

- Chcete-li obnovit klipy pouze na časové ose, dvakrát klikněte na ikonu offline klipu na stavové liště.
- "[Restore and Transfer Clips] Dialogové okno" (→ strana 93)**

Kapitola 4

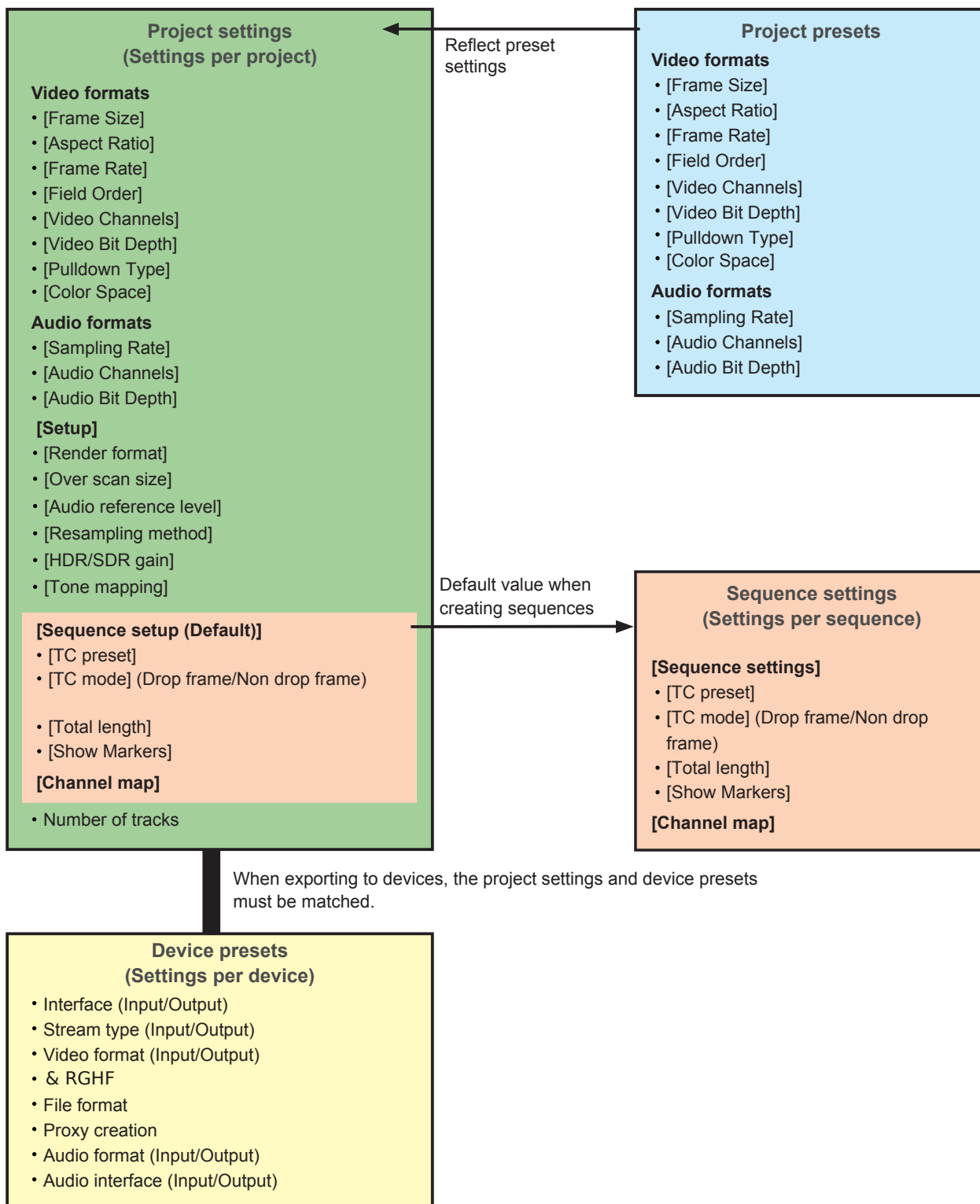
Nastavení

Tato kapitola vysvětluje, jak změnit editační provoz a nastavení displeje, zaregistrovat editační prostředí a registrovat externí zařízení používaná pro zachytávání i další operace.

Seznam nastavených popisů

Vztah mezi nastavením projektu / nastavením sekvence / přednastavením zařízení

Následující schéma ilustruje nastavení, která jsou k dispozici v každém nastavení a jejich popisy:



[System Settings]

Nastavení systému vám umožní spravovat předvolby a profily projektu, nastavit vstupní / výstupní hardware, nastavit vstup zdrojů a vstup / výstup projektových souborů a další operace. Pokud používáte omezený uživatelský profil, nastavení systému nelze změnit.

"Omezený uživatelský profil" (→ strana 126)

Následující vysvětlí položky, které lze nastavit v nastavení systému. Nastavení lze měnit i při editaci.

[Application]

Nastavit operace EDIUS.

[Color Space]

Set show / hide nebo třídění pořadí barevného prostoru, atd. používá na EDIUS. [Color Space] nastavení se odráží v následujícím obsahu.

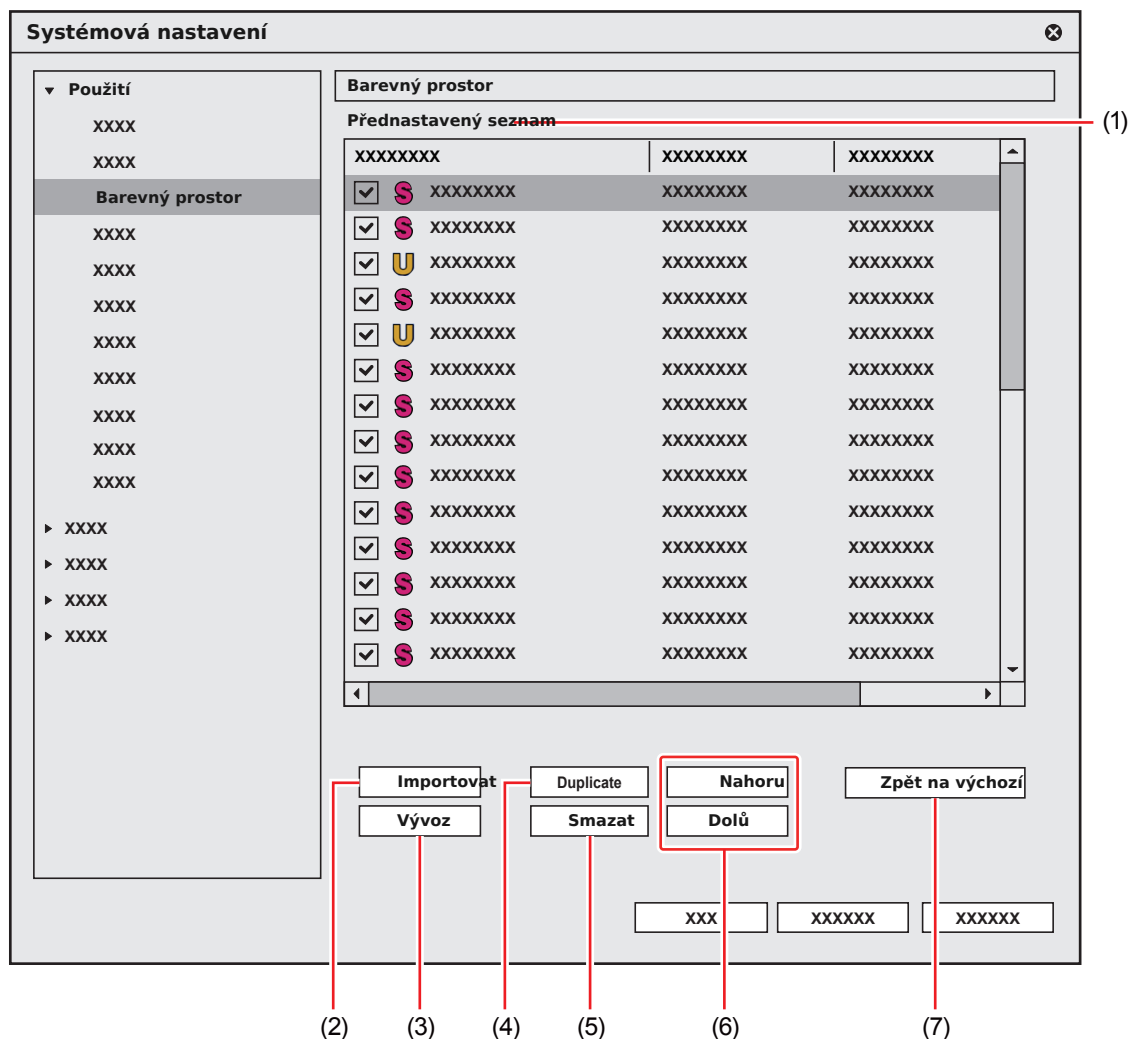
- Dialogové okno [Primary Color Correction]
- **"[Primary Color Correction] Dialogové okno" (→ strana 337)**
- Dialogové okno [Clip Properties] pro klipy v bin / source prohlížeči
- Zobrazovat položky v klipu zobrazení okna Bin

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Color Space].

- Objeví se obrazovka [Color Space].

3) Nastavte každou položku.



(1)	[Preset List]	<p>Zobrazit předvolby barevného prostoru v seznamu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Když kliknete na položku, můžete nastavit položky zobrazené v [Preset List]. Ukazování kurzoru myši na přednastavený soubor zobrazuje informace o přednastaveném nástroji. <p>[Use] Přepnout zobrazení / skrytí nastavení přednastavených.</p> <p>[Name] Zobrazují se jména a typy presetů. K dispozici jsou následující dva typy presetů.</p> <p>S: Indikováno pro přednastavené barevné prostory systému předinstalované na EDIUS. Editace je povolena pouze pro přednastavené názvy a předvolby nelze smazat.</p> <p>U Překlad v příloze</p> <p>☒ který umožňuje editaci přednastaveného názvu.</p> <p>☒ , ponechte textové pole prázdné a stiskněte [Enter] na</p> <p>[Gamma]*1 Zobrazit přednastavenou gamma.</p> <p>[Gamut]*1 Zobrazit přednastavený gamut.</p> <p>[Matrix]*1 Zobrazit přednastavenou matici.</p> <p>[Default Range]*1 Zobrazit rozsah přednastavených dat.</p>
(2)	[Import]	Importovat nastavovací soubor (formát XML) [Preset List].
(3)	[Export]	Exportovat [Preset List] do nastavovacího souboru (formát XML).
(4)	[Duplicate]	<p>Zkopírujte předvolby.</p> <ul style="list-style-type: none"> Zvolte přednastavený pro kopírování a klikněte na [Duplicate]. Nový uživatelský přednastavený barevný prostor je vytvořen s názvem "Kopírovat - Originální přednastavený název".

Kapitola 4 Nastavení - [System Settings]

(5)	[Delete]	Smazat předvolby. <ul style="list-style-type: none">• Zvolte přednastavený soubor pro smazání a klikněte na [Delete].• Barevné prostory přednastavené systémem nelze smazat.
(6)	[Up] / [Down]	Seřadit předvolby. <ul style="list-style-type: none">• Výběr předvolby [Preset List] a klepnutím na [Up] nebo [Down] posune nahoru nebo dolů zvolenou preset. f• Tahání a upuštění preset přesunout do cíle může také změnit pořadí.
(7)	[Back to default]	Obnovit výchozí nastavení.

* 1 Nastavení barevného prostoru přednastaveného uživatelem lze změnit kliknutím
Pro [Matrix] a [Default Range] se při výběru položky s výjimkou [Default] objeví "*" na konci nastavené hodnoty.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Proxy]

Můžete si vybrat velikost proxy souboru, který je vytvořen při editování proxy.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Proxy].

- Objeví se obrazovka [Proxy].

3) Nastavte každou položku.

[Proxy Size]	Velikost proxy lze zvolit ze tří typů: [Large], [Medium] a [Small]. [Large] Velikost proxy je 1920x1080. [Medium] Velikost proxy je 960x540. [Small] Velikost proxy je 480x270.
--------------	--

- Výchozí velikost proxy je [Medium].
- Proxy soubory vytvořené ve verzi 8.22 nebo starší budou načteny jako [Small].

Poznámka

- Proxy soubor lze vytvořit pouze jednou. Nelze jej znovu vytvořit s jiným nastavením.
- Pokud bylo nastavení změněno při vytváření proxy souboru, bude v té době použito změněné nastavení a bude pokračovat v vytvoření souboru.

[Playback]

Nastavit operace přehrávání.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Playback].

3) Nastavte každou položku.

[Stop Playback at Frame Drop]	Zastavit přehrávání, když zpracování přehrávání nemůže držet krok s rychlostí přehrávání.
[Playback Buffer Size]	Upřesněte velikost bufferu použitého pro přehrávání v reálném čase.
[Buffered Frames Before Playback]	Nastavte počet snímků buffered při zahájení přehrávání. Když se přehrávání zastaví, protože nemůže držet krok s rychlostí těsně po spuštění přehrávání, může se situace zlepšit zvýšením počtu snímků.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Capture]

Nastavte operace zachycování EDIUS, zpracování při automatické detekci událostí a další operace.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Capture].

3) Nastavte každou položku.

[Margin]	Nastavte délku přidávaného rozpětí v bodech In a Out při zachycování.
[Confirm Reel Name Setting after Setting Device Preset]	Po výběru přednastaveného zařízení v dialogovém okně [Select Input Device] při nahrávání se zobrazí dialogové okno pro nastavení názvu válce.
[Confirm File Name at Capture]	Zkontrolovat a nastavit název souboru při zachycení operace. Pokud zvolíte [Before Capture], můžete nastavit cíl a název souboru před provedením zachycení. Pokud zvolíte [After Capture], můžete nastavit cíl a název souboru po zachycení je dokončen.
[Load to Player after Capture]	Přehrajte soubor vytvořený po automatickém zachycení.
[Correct Audio Errors Automatically]	Správné zvukové chyby automaticky při zachycení operace.
[Automatic Detection of Capture Events]	<p>Zvolte podmínky pro automatické vkládání řezů do souborů při nahrávání. Podmínky vkládání střihu jsou následující:</p> <ul style="list-style-type: none"> • [At Timecode Break] • [When Aspect Ratio Changes] • [When Sampling Rate Changes] • [When the recorded Time Date Changes] <p>[When an Event is Detected]</p> <p>Zvolte, jak se řeže pozice jsou zpracovávány. Pokud zvolíte [Divide Files], soubory jsou rozděleny na pozici řezu. Pokud zaškrtnete [Group Divided Files as Sequence], více dělených souborů jsou registrovány na bin jako jeden sekvenční klip. Pokud zvolíte [Add Marker], je v řezné pozici nastaven ukazatel klipu.</p>



- Nastavte hlas nad okraje na [Margin] pod [Capture].

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Render]

Nastavte odkaz na možnosti vykreslování nebo načasování pro odstranění vykreslovacích souborů.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Render].

3) Nastavte každou položku.

Kapitola 4 Nastavení - [System Settings]

[Render Options]	<p>Nastavte podmínky volby vykreslování (load area). Například, pokud zaškrtnete [Filters] a je nastavena možnost vykreslování, je-li filtr aplikován na klip umístěný na časové ose, plocha tohoto klipu změní barvu na oranžovou. Odškrtnutím [Filters], nebude oblast měnit barvu na oranžovou. Ve výchozím nastavení, všechny položky níže jsou kontrolovány.</p> <p>"Barevný kód časové stupnice" (→ strana 284) [Filters] Jako vykreslovací cíl vyberte video filtry.</p> <p>[Transition/CrossFades] Vyberte přechody a titulní mixéry jako vykreslovací cíl.</p> <p>[Key/Transparency] Vyberte klíčový efekt a průhlednost (při změně z výchozího nastavení) jako vykreslovací cíl.</p> <p>[Speed Change] Vyberte klipy, které budou mít jakékoli úpravy rychlosti z výchozí hodnoty 100% jako vykreslovací cíl.</p> <p>[Contents that are not in the Project Format] Vyberte klipy odpovídající kterémukoli z následujících formátů jako vykreslovací cíl:</p> <ul style="list-style-type: none">• Velikost snímku se liší od velikosti v projektu• Poměr stran odlišný od poměru v rámci projektu• Míra snímkování se liší od míry v projektu• Pole pořadí odlišné od toho v projektu• Formát komprese jiný než formát zpracovaný kodekem specifikovaným v nastavení projektu• Klip včetně informací o alfa
[Render Decisions]	<p>Načtená plocha se určuje, když je buffer menší než nastavená hodnota v [Buffer Left: Fewer than] při přehrávání.</p> <p>[Buffer Left: Fewer than] Nastavte levou stranu hodnoty bufferu, která se má odkazovat na rozhodnutí o vykreslování.</p>
[Delete Invalid Rendered Files]	Zvolte načasování pro smazání vykreslovacích souborů.

- **"Rendering Overload Areas of the whole Sequence" (→ strana 285)**
- **"Rendering Overload Areas between In and Out Points" (→ strana 286)**

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Profile]

Registrovat editační prostředí jako profily a spravovat tyto profily.
"Editing Environment Management" (→ strana 123)

[Project Preset]

Vytvořit nové předvolby projektu a spravovat předvolby projektu nebo šablony projektu.
"Project Preset / Project Template" (→ strana 69)

[Source Browser]

Nastavit cíl přenosu použitý při importu souboru ze zdrojového prohlížeče.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Source Browser].

3) Nastavte každou položku.

[File transfer folder]	Upřesněte cíl přenosu souboru. Pokud je zvoleno [Custom folder], klikněte na [Browse] a specifikujte cíl přenosu.
[Create folder with date]	Zaškrtněte tuto položku pro vytvoření složky data ve složce nastavené v [File transfer folder].
[File transfer folder path]	Zobrazit cestu cíle přenosu. "% Media Type%" je název zdrojových médií, které má zdrojový prohlížeč přenášet.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[File export]

Vytvořte nastavení pro odstranění posledního snímku při exportu souboru v 720 / 60p nebo 720 / 50p tak, aby počet rámců byl sudý. Toto nastavení se použije pro exportní a dávkové operace.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [File export].

3) Nastavte každou položku.

[Round off to even frame when exporting 60p/50p.]	Zaškrtněte tuto položku pro smazání posledního snímku při exportování souboru v 60p / 50p tak, aby počet snímků byl sudý.
---	---

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Check for updates]

Pokud se uvolní nejnovější EDIUS, informace o aktualizaci pro EDIUS se automaticky oznámí při spuštění EDIUS.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Check for updates].

3) Nastavte každou položku.

[Check for online EDIUS updates.]	Zaškrtněte tuto položku pro automatické upozornění na vydání aktualizovaného EDIUS při spuštění. "[Update Notification] Dialogové okno" (→ strana 102)
-----------------------------------	--

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Update Notification] Dialogové okno

[To update, click here.]	Klikněte na tuto položku ke stažení updater.
[Do not show this message for 30 days.]	Zaškrtněte, aby tato položka nebyla automaticky upozorněna na vydání aktualizovaného EDIUS pro příštích 30 dní.

Alternativní postup

- Po vydání aktualizovaného EDIUS lze dialogové okno [Update Notification] zobrazit spuštěním EDIUS a potom kliknutím na [Help] → [Check for updates] na menu. Pokud se nezobrazí dialogové okno [Update Notification], používáte aktualizované EDIUS.

[Hardware]

Můžete zaregistrovat externí zařízení používaná pro zachycování, nebo nastavit externí zařízení, která se používají pro náhled při editaci.

"Nastavení externího zařízení" (→ strana 128)

[Importer/Exporter]

Provedte nastavení pro import a export.

[AVCHD]

Nastavte rychlejší vyhledávání souborů AVCHD.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [AVCHD].

3) Nastavte každou položku.

[Use Accel. Seek]	Nastavte rychlejší vyhledávání souborů AVCHD. Chcete-li urychlit hledání, nejdříve zaškrtněte tuto položku a v případě potřeby zkontrolujte následující položky. [Create Seek Information in Background] Shromažďovat informace o časové známce AVCHD soubory na volnoběh urychlit hledání. [Save Seek Information to File] Uložit informace o vyhledávání jako opakovaně použitelný soubor.
[Get timecode from Picture Timing SEI]	Zaškrtněte tuto položku a získáte informace o čase od společnosti Picture Timing SEI.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Still Image]

Provedte nastavení pro export statických obrázků.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [Still Image].

3) Nastavte každou položku.

[Capture Field]	I když nejvyšší kvalita obrázků jsou [Frame], rapid- moving snímky jsou někdy rozmazané do vertikálních kombinací pruhů. Pokud se tak stane, zvolte [Upper Field] nebo [Lower Field]. Chcete-li výstup v zobrazovací metodě nastavenou v Pauzovém poli, vyberte [Follow pause field setting]. "Přepnutí displeje obrazovky při zastavení přehrávání" (→ strana 145)
[Filtering]	Kompenzace za zhoršenou kvalitu obrazu při výběru [Upper Field] nebo [Lower Field] na [Capture Field]. [Motion Only] je vhodný pro částečně rozmazané snímky a [Full Screen] je vhodný pro zcela rozmazané snímky.
[Adjust Aspect]	Poměr stran se liší pro pohybující se obrázky zpracovávané při editaci a stále obrázky zpracovávané na PC. Zaškrtněte tuto položku pro úpravu poměru stran při zobrazení na obrazovce PC.
[File Type]	Nastavit výchozí formát souboru pro uložení statických obrázků.

- "Exporting still image clips from the Timeline" (→ strana 289)
- "Still Image Format" (→ strana 426)

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[RED]

Nastavení GPU

Pomocí GPU můžete dekodovat RED zdrojová data ve vysoké rychlosti.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [RED] → [GPU].

3) Nastavte každou položku.

[GPU Mode]	Vybere metodu procesu GPU.
Seznam GPU	Zobrazí dostupné GPU, když je zvolena [OpenCL] nebo [CUDA] pro [GPU Mode]. Zkontrolujte GPU, které mají být použity.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

Nastavení červeného prohlížeče

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [RED] → [Browser].

3) Nastavte každou položku.

[Source Folders]	Toto je seznam referencí, které jsou zobrazeny v zobrazení složky zdrojového prohlížeče. Zdroje RED lze zpracovávat jako klipy ve zdrojovém prohlížeči, pokud se zkopírují do úložiště se strukturou adresáře v zařízení drženém v neporušeném stavu. Kliknutím na [Add] nastavte referenční složku. Chcete-li odstranit referenční složku, která byla nastavena, vyberte složku a klikněte na [Delete].
------------------	--

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[MPEG]

Nastavte rychlejší vyhledávání MPEG souborů.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [MPEG].

3) Nastavte každou položku.

[Use Accel. Seek]	Nastavte rychlejší vyhledávání MPEG souborů. Chcete-li urychlit hledání, zkontrolujte nejprve tuto položku, a pak zkontrolujte následující položky v případě potřeby. [Create Seek Information in Background] Sbírejte informace o časové známce MPEG souborů na volnoběh urychlit hledání. [Save Seek Information to File] Uložit informace o vyhledávání jako opakovaně použitelný soubor.
[A/V Synchronization Using PTS]	Zaškrtněte tuto položku pro použití PTS (informace o časové známce) pro synchronizaci zvuku a videa.
[Get Timecode from GOP Header]	Některé MPEG soubory mohou mít informace o čase v hlavičce. Zaškrtněte tuto položku pro použití informací o čase.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[MXF]

Nastavení MXF dekodéru

Při importování MXF souborů ve formátu JPEG2000 můžete nastavit vrstvu a koeficient snížení.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [MXF] → [Decoder].

3) Nastavte každou položku.

[Quality]	Upřesněte vrstvu k dekodování. [High] Dekódujte všechny vrstvy. [Middle] Dekódujte polovinu vrstev. [Low] Dekódovat jednu vrstvu.
[Downsampling Ratio]	Při dekodování uveďte koeficient snížení (škálování).

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[P2]

Nastavení prohlížeče P2

Nastavte referenční složku, pokud jsou zdrojové soubory v zařízeních P2 importovány z okna zdrojového prohlížeče.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [P2] → [Browser].

3) Nastavte každou položku.

[Source Folders]	Toto je seznam referencí, které jsou zobrazeny ve zdrojovém prohlížeči. Zdroje P2 lze zpracovávat jako klipy ve zdrojovém prohlížeči, pokud se zkopírují do úložiště se strukturou složky v zařízení drženém v nedotčeném stavu. Kliknutím na [Add] nastavte referenční složku. Chcete-li odstranit referenční složku, která byla nastavena, vyberte složku a klikněte na [Delete].
------------------	---

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Removable Media]

Nastavte referenční složku, pokud jsou zdrojové soubory v odstranitelných médiích importovány z okna zdrojového prohlížeče.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [Removable Media].

3) Nastavte každou položku.

[Source Folders]	Toto je seznam referencí, které jsou zobrazeny ve zdrojovém prohlížeči. Zdrojové soubory mohou být zpracovávány jako klipy ve zdrojovém prohlížeči, pokud jsou zkopírovány na místní disk (úložiště) se strukturou adresářů v médiích držených v neporušeném stavu. Kliknutím na [Add] nastavte referenční složku. Chcete-li odstranit referenční složku, která byla nastavena, vyberte složku a klikněte na [Delete].
------------------	--

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[XDCAM EX]

Nastavte referenční složku při importu zdrojových souborů v zařízeních XDCAM EX z okna zdrojového prohlížeče.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [XDCAM EX].

3) Nastavte každou položku.

[Source Folders]	Toto je seznam referencí, které jsou zobrazeny ve zdrojovém prohlížeči. Zdrojové soubory lze zpracovávat jako klipy ve zdrojovém prohlížeči, pokud jsou zkopírovány na místní disk (úložiště) se strukturou adresáře v zařízení držení v nedotčeném stavu. Kliknutím na [Add] nastavte referenční složku. Chcete-li odstranit referenční složku, která byla nastavena, vyberte složku a klikněte na [Delete].
------------------	---

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[XDCAM]

Nastavení importu XDCAM

Nastavit, zda použít zvuk s vysokým rozlišením pro úpravu proxy.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [XDCAM] → [Importer].

3) Nastavte každou položku.

[When proxy is edited, high-resolution audio is used if available.(VFAM drive only)]	Pro data na disku VFAM použijte zvuková data s vysokým rozlišením pro editaci proxy.
--	--

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

Nastavení prohlížeče XDCAM

Nastavte typ klipu, název klipu a další nastavení při importu klipů před importem zdrojů XDCAM.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [XDCAM] → [Browser].

3) Nastavte každou položku.

[Download]	Zvolte data (proxy / high- resolution) ke stažení ze zdrojového prohlížeče. "Importing from XDCAM Device" (→ strana 165) [When Transfer to Bin] Zvolte data, která mají být stažena při převodu do okna Bin. Zvolte [All] pro stažení jak high- resolution, tak proxy. [When Add to Timeline] Zvolte data, která mají být stažena při umístění klipů na časovou osu. Zvolte [All] pro stažení jak high- rozlišení, tak proxy.
------------	---

Kapitola 4 Nastavení - [System Settings]

[Source Folders]	Toto je seznam referencí, které jsou zobrazeny v zobrazení složky zdrojového prohlížeče. Zdroje XDCAM mohou být zpracovávány jako klipy ve zdrojovém prohlížeči, pokud jsou zkopírovány do úložiště se strukturou adresáře v zařízení drženém v neporušeném stavu. Kliknutím na [Add] nastavte referenční složku. Chcete-li odstranit referenční složku, která byla nastavena, vyberte složku a klikněte na [Delete].
[Thumbnail]	Nastavit, zda zobrazit náhledy v seznamu klipů ve zdrojovém prohlížeči. [Show Thumbnails when Connecting to XDCAM Drive] Zobrazení náhledů při připojení ke zařízení XDCAM.
[Register Name]	Zvolte název pro registraci do okna Bin [Clip Title] nebo [Clip Name].



- I když se [Thumbnail] nekontroluje, náhledy jsou někdy zobrazeny pro klipy, atd., které byly zobrazeny jako náhledy i jednou.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[XF]

Nastavte referenční složku, pokud jsou zdrojové soubory v zařízeních XF importovány z okna zdrojového prohlížeče.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [XF].

3) Nastavte každou položku.

[Source Folders]	Toto je seznam referencí, které jsou zobrazeny v zobrazení složky zdrojového prohlížeče. Zdroje XF lze zpracovávat jako klipy ve zdrojovém prohlížeči, pokud se zkopírují do úložiště se strukturou adresáře v zařízení drženém v nedotčeném stavu. Kliknutím na [Add] nastavte referenční složku. Chcete-li odstranit referenční složku, která byla nastavena, vyberte složku a klikněte na [Delete].
------------------	--

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Cinema RAW]

Nastavení GPU

Pomocí GPU můžete dekodovat data ve formátu Cinema RAW nebo Cinema RAW Light s vysokou rychlostí.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [Cinema RAW] → [GPU].

- Objeví se dostupné GPU.

3) Zkontrolujte GPU, které mají být použity.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

Nastavení prohlížeče Kino RAW

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [Cinema RAW] → [Browser].

3) Nastavte každou položku.

[Source Folders]	Toto je seznam referencí, které jsou zobrazeny v zobrazení složky zdrojového prohlížeče. Cinema RAW a Cinema RAW Light zdroje mohou být zpracovávány jako klipy ve zdrojovém prohlížeči, pokud se zkopírují do úložiště se strukturou adresáře v zařízení drženém v neporušeném stavu. Kliknutím na [Add] nastavte referenční složku. Chcete-li odstranit referenční složku, která byla nastavena, zvolte složku a klikněte na [Delete].
------------------	--

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[HEVC]

Pomocí hardwaru podporujícího Quick Sync Video můžete dekodovat data pomocí standardů komprese videa HEVC (H.265) s vysokou rychlostí.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [HEVC].

3) Nastavte každou položku.

[Use Hardware decoder]	Zaškrtněte tuto položku pro použití hardwarového dekodování Quick Sync Video.
------------------------	---

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Sony RAW]

Nastavení GPU

Pomocí GPU můžete dekodovat data ve formátu Sony RAW s vysokou rychlostí.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [Sony RAW] → [GPU].

- Objeví se dostupné GPU.

3) Zkontrolujte GPU, které mají být použity.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

Nastavení prohlížeče Sony RAW

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [Sony RAW] → [Browser].

3) Nastavte každou položku.

Kapitola 4 Nastavení - [System Settings]

[Source Folders]	Toto je seznam referencí, které jsou zobrazeny ve zdrojovém prohlížeči. Zdroje Sony RAW mohou být zpracovávány jako klipy ve zdrojovém prohlížeči, pokud se zkopírují do úložiště se strukturou složky v zařízení držení v nedotčeném stavu. Kliknutím na [Add] nastavte referenční složku. Chcete-li odstranit referenční složku, která byla nastavena, zvolte složku a klikněte na [Delete].
------------------	--

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[ProRes RAW]

Nastavení GPU

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [ProRes RAW] → [GPU].

- Objeví se dostupné GPU.

3) Zkontrolujte GPU, které mají být použity.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

Poznámka

- K dekódování dat ProRes RAW je zapotřebí kompatibilní GPU.
- Když se data ProRes RAW importují, jeho barevný prostor bude převeden na HLG.

[Amazon S3]

Nastavte spojení se svým účtem Amazon S3 před stažením a importem zdrojů z Amazon S3.

- Pro použití Amazon S3 je vyžadována volitelná licence.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Importer/Exporter] a klikněte na [Amazon S3].

3) Nastavte každou položku.

[Amazon S3 account]	Toto je seznam účtů Amazon S3, který je zobrazen v zobrazení složky zdrojového prohlížeče.
[Add]	Kliknutím na tuto položku zobrazíte dialogové okno [Amazon S3 account], do kterého můžete přidat účet, ke kterému se připojíte. "[Amazon S3 account] Dialogové okno" (→ strana 109)
[Modify]	Změnit nastavení účtů v seznamu [Amazon S3 account].
[Delete]	Smazat účty ze seznamu [Amazon S3 account].

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

Dialog [Amazon S3 account]

[Name]	Zadejte název účtu, který se zobrazí v zobrazení složky.
[Access key]	Zadejte přístupový klíč k účtu.
[Secret key]	Zadejte tajný klíč k účtu.
[Use HTTPS]	Použijte HTTPS šifrovanou komunikaci.

Kapitola 4 Nastavení - [System Settings]

[Advanced]	Nastavit nastavení rozšiřujících se položek v souladu s nastavením Amazon S3 pro připojení.
------------	---



- Po konfiguraci jednotlivých položek klikněte na [OK] a vyzkoušejte spojení s Amazon S3 nastavením.

[Effects]

Nastavit modul efektu.

[GPUfx]

Provedte nastavení pro GPUfx.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Effects] a klikněte na [GPUfx].

3) Nastavte každou položku.

[Multisample]	Při aplikaci GPUfx nastavte antialiasing (zpracování, aby se jaggies méně nápadné). [Multisample Type] Vyberte dostupný typ multisample. [Quality Level] Nastavte úroveň kvality zvoleného typu na [Multisample Type]. Volitelné položky se liší podle typu GPU.
[Render Quality]	Nastavte kvalitu obrazu při editaci částí, kde se používá GPUfx. Když je zvolena [Full Quality], použije se GPU a zobrazí se na maximum. Když se zvolí [Draft Quality], může být zatížení při editaci sníženo, i když to má za následek nižší kvalitu.
[GPU]	Zvolte grafickou kartu pro použití v [Graphics Card].
Výkonnost GPU	Zobrazí GPU vašeho PC. "GPUfx Přejícné operační prostředí" (→ strana 110)

Poznámka

- GPUfx nelze použít, pokud je paměť videa na vašem PC menší než 256 MB. Složka [GPU] se také nebude zobrazovat na paletě [Effect].
- Editace je možná ve velikosti HD i v prostředích, kde lze použít pouze velikost SD. V tomto případě se přechod GPUfx stává offline displejem.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

GPUfx Přejícné provozní prostředí

Pro použití přechodu GPUfx jsou vyžadovány následující podmínky:

- Displej schopnost 1024x768 pixelů 32 cd nebo vyšší
 - Direct3D 9.0c nebo novější
 - PixelShader3.0 nebo vyšší
 - Podrobnosti o kapacitě videopaměti naleznete na "Paměť".
- "Paměť" (→ strana 24)**

[VST Plug-in Bridge]

V EDIUS, stejně jako plug-iny třetích stran, které podporují EDIUS, další plug-iny, které podporují VST lze přidat pomocí VST plug-in funkce mostu.

Poznámka

- Ne všechny VST plug- iny v provozu jsou zaručeny.
- Podporovány jsou pouze 64 VST plug-iny. Pokud byl EDIUS upgradován ze starší verze, přidejte 64 VST plug-in.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Effects] a klikněte na [VST Plug-in Bridge].

3) Nastavte každou položku.

[Add]	Upřesněte složku obsahující VST plug- in pro přidání do [Add VST Plug-ins]. Po registraci složky restartujte EDIUS.
[Delete]	Smazat složky z [Add VST Plug-ins].

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

VST modul v registraci

Uložit soubor DLL VST plug- in v libovolné složce na vašem PC.

1) Klikněte na [Add] na [VST Plug-in Bridge].

2) V dialogovém okně [Browse For Folder] vyberte složku obsahující VST plug- in a klikněte na [OK].

- Složka je registrována a zobrazena na [Add VST Plug-ins].

3) Klikněte na [OK] a restartujte EDIUS.

- Složka VST je registrována na [AudioFilters] na paletě [Effect]. Ze složky VST můžete vybrat VST plug-iny.
- Pokud jsou do složky zaregistrované v kroku 2 přidány nové soubory DLL pro VST plug-iny, není třeba ji znovu registrovat.

- Chcete-li odstranit registrovanou složku, zvolte složku, která má být smazána v kroku 1), a klikněte na [Delete].

Alternativní postup

- Přímě kopírujte DLL soubor VST do složky "EDIUS 11" → "Plugin" → "VST" na úložišti, kde byl nainstalován EDIUS. Obvykle se složka "EDIUS 11" nachází v "C drive" → "Programové soubory" → "Grass Valley".

[Color Correction]

[Primary Color Correction]

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Effects] a klikněte na [Color Correction] → [Primary Color Correction].

3) Nastavte každou položku.

[GPU]	K dispozici je GPU. Zkontrolovat GPU, které mají být použity.
-------	---

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Input Controller]

[Fader] / [Jog Device]

Přiřadit porty pro použití volitelného řadiče a běžecího regulátoru. Kromě produktů s možností jsou podporovány i následující produkty:

- Behringer fader regulátor "BCF2000"
- Volba řady HDWS / REXCEED "MKB-88 pro EDIUS"



- Přiřadit klávesy k ovládacím tlačítkům v uživatelském nastavení.
"[Input Controller]" (→ strana 120)

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

2) Klikněte na strom [Input Controller] a klikněte na [Fader] nebo [Jog Device].

3) Nastavte každou položku.

[Device]	Vyberte regulátor pro použití.
[Port]	Vyberte port pro přiřazení k regulátoru. Po výběru portu klikněte na [Reconnect].

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[User Settings]

Změnit způsob, jakým jsou klipy zpracovávány na časové ose, nebo změnit prostředí pro editaci uživatelů, například přizpůsobením obrazovek nebo tlačítek. Omezení uživatelé i administrátoři mohou měnit a ukládat nastavení v profilech z libovolného uživatelského profilu. Následující vysvětlují položky, které lze nastavit v uživatelském nastavení. Nastavení lze měnit i během editace.

[Application]

Nastavit operace EDIUS.

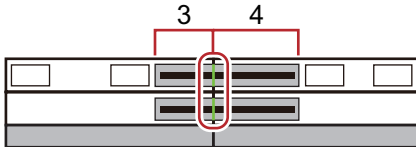
[Timeline]

Nastavit provoz nebo zobrazení na časovou osu.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Timeline].

3) Nastavte každou položku.

[Extend Clips when Applying Transition/Cross Fade]	Když klip přechod / audio kříž slábne na klip na časové ose, pravé a levé klipy se rozšiřují a překrývají. Celková délka zůstává nezměněna. "Extend / Fix mode" (→ strana 207)
[Insert Default Crossfade in Transition]	Když byl na stopě VA nastaven přechod na videoklip, je do zvukového klipu na stejné pozici současně přidán výchozí zvukový kříž o stejné délce. "Změna výchozích účinků" (→ strana 352)
[Insert Default Transition in Crossfade]	Když byl na stopě VA nastaven cross fade na audio klip, implicitní přechod stejné délky se současně přidá do videoklipu ve stejné poloze. "Změna výchozích účinků" (→ strana 352)
[Set the Cut Point of Transition/Cross Fade to Front when at Middle of a Frame]	Nastavte řezné body klipů přechodů nebo zvukového kříže na dopředu. Například, když přechod pro 7 snímků byl nastaven, jsou řezné body nastaveny mezi třetí a čtvrté rámy. 
[Hold the Next Clip when Trimming a Clip (except at ripple trim)]	Zakázat rozšíření klipů přes okraj klipů na levé a pravé straně při stříhání klipu s vypnutým vlnitým módem.
[Show Tool Tip During the Trim]	Zobrazovat informace o čase na hrotu nástroje při přetahování za účelem zkrácení řezného bodu klipů.
[Reset Pan Settings when Audio Clips are Moved to Other Tracks]	Když byl audio klip přesunut nebo zkopírován na jinou stopu, nastavení pánve se resetuje s cílovou trati. Například, když byl klip na stopě 1A přesunut na dráhu 2A, pánev, která byla nastavena na dráze 1A se resetuje na stopě 2A s převrácenými stranami L a R.
[Select the Left Clip when Cutting a Clip]	Nastavit, který z předchozích a dalších klipů bude vybrán při stříhání klipů.
[Include the Preview Frame in the Out Marker]	Pokud je na klipu nebo časové ose nastaven Out point, musí být rámeček zobrazený v okně náhledu zahrnut do rozsahu In a Out bodů. Je-li jednotka zobrazení časové stupnice nastavena na 5 snímků nebo méně, tečkovaná čára označující rozsah Out point side se objeví na pravé straně časového kurzoru.
[Snap Event]	Povolit funkci snap. Zaškrtněte událost, která má být použita jako bod snap. Když je zaškrtnuto [Snap to Events Inside the Selected Area], všechny editační body klipu ve výběrovém prostoru se přetrhnou.
[Default]	Změna výchozího nastavení editačního režimu při vytvoření nového projektového souboru. "Režim přepínání při umístění / pohybu klipů" (→ strana 205)
[Waveform]	Nastavte metodu zobrazení pro vlnovou formu časové osy buď na [Log (dB)] nebo [Linear (%)].
[Clip Timecode]	Zobrazit zaškrtnutou časovou osu na klipu.
[Clip Thumbnail]	Zobrazení náhledů In / Out bodů na klipu na časové ose. Vyberte [All] pro zobrazení náhledů v pořadí. Chcete-li skrýt náhledy, odškrtněte tuto položku. [Alt] + [H]

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Match Frame]

Nastavte směr hledání nebo stopu.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Match Frame].

3) Nastavte každou položku.

[Search Direction]	Zvolte směr hledání klipů při kliknutí na [Match Frame (Player to Recorder)]. Na konci vyhledávání se restartuje vyhledávání od začátku.
[Target Tracks]	Upřesněte stopa, která má být vyhledána. Každá stopa může být určena výběrem [Choose Tracks] nebo [Selected Tracks].
[Transition]	Při spuštění shodného rámečku v bodě, kde je nastavena změna, nastavte, zda máte použít přední nebo zadní boční klip.

- "Match Frame" (→ strana 282)

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Background Job]

Nastavit zpracování pozadí během přehrávání.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Background Job].

3) Nastavte každou položku.

[Default Settings for Background Job]	[Pause Background Jobs During Playback] Zaškrtněte tuto položku, aby se zastavil výkon práce, když je Player nebo časová osa přehrávána zpět během provedení práce na pozadí.
---------------------------------------	---

Poznámka

- Kopírování je pozastaveno v závislosti na nastavení, i když je připojeno více disků a kopírovací disk se liší od mechaniky, která přehrává zpět.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Proxy Mode]

Nastavte operace v proxy režimu.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Proxy Mode].

3) Nastavte každou položku.

Kapitola 4 Nastavení - [User Settings]

[Proxy Mode]	[When there is No Proxy, Use HiRes] Zaškrtněte tuto položku pro použití zvýšeného rozlišení, pokud v klipu nejsou žádné proxy. [Automatically Generate Proxy] Zaškrtněte tuto položku pro registraci renderjob pro tvorbu proxy do služby Render a vytvořte proxy automaticky v pozadí, pokud se při nastavení proxy módu nenajde proxy.
--------------	---

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

Poznámka

- Pokud jsou [When there is No Proxy, Use HiRes] i [Automatically Generate Proxy] nekontrolovány, operace je následující:
 - Při nastavení proxy režimu se klipy bez proxy stanou offline klipy.
 - Pokud je na PC, které nemá licenci EDIUS, otevřen soubor projektu, který byl zkontrolován pouze s jeho proxyemi pomocí funkce editace pole projektu, všechny klipy se stanou offline klipy.

[Project]

Nastavit soubor projektu uložit cíle, zálohování / automaticky uložit, a další nastavení.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Project].

3) Nastavte každou položku.

[Project File]	[Project File Folder] Změňte složku vybranou pro ukládání souborů projektu. Klikněte na [Browse] a v dialogovém okně [Browse For Folder] vyberte požadovanou složku. [File Name] Změňte výchozí název souboru, který je uveden při vytvoření nového projektu. Chcete-li soubor přejmenovat, zadejte do textového pole nový název.
[Recent Project]	[Show the MRU List] Zobrazit seznam souborů historie z seznamu [Recent Project] v dialogovém okně [Start Project], nebo klepnutím na tlačítko [Open Project] seznamu, nebo klepnutím na [File] v menu → [Recent Project]. Nastavte počet souborů historie zobrazovat [Number of Files].
[Backup]	[Destination] Zaškrtněte tuto položku pro automatické vytvoření záložního souboru. Po zaškrtnutí [Project Folder] je zálohovaný soubor uložen v "Project" → "Zálohování" ve složce projektu. Po zaškrtnutí [Select a Folder] a kliknutí na [Browse] může být také specifikováno jiné uložení cíle. V tomto případě bude zálohovaný soubor uložen v "specifikované uložení cíle" → "Název projektu" → "Zálohování". [Number of Files] Nastavte maximální počet vytvořených zálohovacích souborů.
[Auto Save]	[Destination] Zaškrtněte tuto položku pro automatické ukládání souborů projektu. Zaškrtněte [Project Folder] pro uložení automaticky uloženého souboru v "Project" → "AutoSave" ve složce projektu. Po zaškrtnutí [Select a Folder] a kliknutí [Browse], může být také specifikována další Uložit destinaci. V tomto případě bude zálohovací soubor uložen v "specifikované Uložit destinaci" → "Název projektu" → "AutoSave". [Number of Files] Nastavte maximální počet vytvořených automatických souborů. [Interval] Upřesněte časový interval pro spuštění automatického uložení. [Delete All Auto Save Files when the Project File is Saved.] Zaškrtněte, pokud chcete smazat soubor s automatickým uložením po uložení souboru projektu.
[Rendered File]	[Destination] Nastavte místo uložení souborů, jako jsou dočasné soubory vytvořené během vykreslování. Pokud je zvoleno [Project Folder], uloží se soubory do složky projektu → "název projektu" → "vykresleno." Můžete také vybrat [Select a Folder] a klikněte na [Browse], abyste určili jinou destinaci uložení. V tomto případě budou soubory uloženy v "specifikované místo uložení" → "jméno projektu" → "vykresleno".

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Other]

Nastavit, jak zobrazit soubor historie nebo nastavit stávající titlery.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Other].

3) Nastavte každou položku.

[Recent clip]	[Show the Recently Used List] Klikněte na [File] v menu → [Recent clip] pro zobrazení seznamu klipů historie. Nastavte počet klipů historie, které zobrazuje [Number of Files]. [Show Thumbnail in the MRU List] Klikněte na [File] v menu → [Recent clip] pro zobrazení náhledů. Chcete-li zobrazit náhledy, vyberte velikost [Large] nebo [Small].
[Save Window Positions]	Obnovte poslední uzavřené okno a zadejte pozici okna při dalším spuštění.
[Show Tooltip]	Zobrazí tip nástroje, když je kurzor myši přesunut přes názvy efektů.
[Create Waveform cache when registering clip]	Zaškrtněte, pokud chcete při registraci klipu vytvořit cache pro waveform (waveform reprezentaci zvuku).
[Create waveform cache files in Project folder (for files in removable or network drives)]	Zaškrtněte tuto položku pro kopírování cache wave form (waveform representation of audio) na odnímatelném disku nebo síťovém disku do složky projektu.
[Set anchor setting to ON when adding a new sequence marker.]	Zaškrtněte, aby se při přidávání sekvenčních markerů umožnilo nastavení kotvy. "Sync- Lock Nastavení sekvence marker" (→ strana 273)
[Show separate render progress dialog]	Zaškrtněte tuto položku pro upřednostnění výstupu souboru a vykreslování úloh. Když se spustí výstup souboru, zobrazí se dialogové okno pokroku a další operace včetně editace budou zakázány.
[Player Format]	Zvolte formát ([Source Format] / [Timeline Format]) pro Player pro přehrávání souborů. Na HD monitorech videa nemusí být zobrazeny signály SD.
[Default Titler]	Vyberte titler (software pro tvorbu titulů), který se spustí, když kliknete na [Create Title] v časové ose.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Preview]

Nastavit zobrazení okna náhledu.

[Playback]

Nastavte předběžnou dobu provozu během přehrávání nebo přehrávání.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Preview] a klikněte na [Playback].

3) Nastavte každou položku.

[Preroll]	Nastavte předběžný provoz (preroll), například při přehrávání v blízkosti časového kurzoru nebo při spuštění záznamu na hlasovém záznamníku. "Hra Back the Area around the Time Cursor" (→ strana 281) "Addition of Speech with Voice Over" (→ strana 409)
-----------	--

Kapitola 4 Nastavení - [User Settings]

[Continue Playback when Editing] / [Continue Playback when Adding to the Timeline from Player] / [Continue Playback when Trimming Clip]	Pokračovat v přehrávání i při každé editační operaci během přehrávání v časové ose.
[Show Correct Frame when Scrubbing]	Zobrazení obrázku zadaného snímku po celou dobu i při drhnutí (přetahování časového kurzoru myši). Pokud je tato položka nekontrolována, některé snímky snímku jsou přeskočeny. Toto nastavení je efektivní při čištění MPEG souborů nebo Windows Media Video souborů.
[Combine Filter Layers and Track Layers (for effect settings)]	Zaškrtněte tuto položku pro zobrazení složených klipů s efekty při prohlížení v dialogovém okně nastavení efektu. Například, pokud je tato položka zaškrtnuta, bude zobrazen složený obrázek videa 1V a 2V, když umístíte klipy do stop 1V a 2V a otevřete nastavovací dialogové okno pro video filtr, který je aplikován na stopu 1V. Pokud je tato položka nekontrolována, zobrazí se pouze obrázek stopy 1V. "Nastavení efektů" (→ strana 328)
[Output Timecode]	Zvolte časovou osu, která je výstupem při exportování souboru.
[Source Timecode Priority]	Je-li zdrojový časový údaj výstup nebo zobrazen, nastavte trasu tak, aby zobrazovala časovou hodnotu z kolejí, které mají na sobě klipy s informacemi o čase, včetně T stop. [Upper Track]  [Lower Track] 
[Ancillary data priority]	Při vývozu pomocných údajů (s výjimkou uzavřeného popisku) nastavte stopa pro vývoz mezi koleje, na které byly umístěny klipy s doplňkovými informacemi (včetně T stopy).

Poznámka

- I když je [Lower Track] vybrán v [Source Timecode Priority], není zobrazena časová hodnota zdroje dolní koleje, pokud není nastavena průhlednost horní dráhy (tj. transparentnost je 100%).

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Monitor]

Provedte nastavení displeje monitoru, jako je obsah celého zobrazení obrazovky.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Preview] a klikněte na [Monitor].

3) Nastavte každou položku.

- Jakmile je nastaven obsah displeje v každém monitoru, není třeba žádné další nastavení od příště.

[No.]	Zadejte číslo monitoru. Čísla monitoru od "2" jsou externí monitory.
[Full Screen Preview Contents]	Zobrazí obsah celého zobrazení obrazovky. Kliknutím na seznam zobrazíte menu a změníte obsah displeje pro každý monitor. [No full screen preview] Vypnout celou obrazovku. [Player/Multicam Source] Zobrazit obrazovku Player v plném zobrazení obrazovky. V režimu multicam se videa každé trati s přiřazenou kamerou zobrazují v celém zobrazení obrazovky. [Recorder/Selected Camera] Zobrazit obrazovku Recorder v plném zobrazení obrazovky. V režimu multicam je zobrazeno video zvolené kamery v celém zobrazení obrazovky. [Auto] Zobrazit stejnou obrazovku jako video výstup v celém zobrazení obrazovky.
[Monitor Check]	Kliknutím na tuto položku zobrazíte číslo monitoru na příslušném monitoru.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[On Screen Display]

Nastavte zobrazení časového a úrovnového měřiče na stavové ploše.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Preview] a klikněte na [On Screen Display].

3) Nastavte každou položku.

[Show Normal Edit] / [Show Trim] / [Show Export]	Při každé operaci zkontrolujte časové úseky nebo informace k zobrazení.
[View]	<p>[Position] Klikněte na pozici displeje uvnitř monitoru na stavové liště a vyberte pozici.</p> <p>[Size] Zvolte velikost písma stavové lišty.</p> <p>[Background] Zaškrtněte tuto položku pro zobrazení pozadí na displeji stavové lišty.</p>
[Select Source Information]	Pro zachycené klipy zobrazujte informace, jako je datum záznamu. Zvolte informace pro zobrazení ze seznamu.
[Show Level Meter]	<p>Přepněte nastavení show / hide pro měřič hladiny. Kliknutím na [Back to default] se vrátíte do výchozího nastavení.</p> <p>[Color and Threshold] Nastavte barvu a prahovou hodnotu vodoměru. Kliknutím na barevný vzorek otevřete dialogové okno [Color Select].</p> <p>[Invert Meter at Peak] Zvolte, zda se má převrátit vodoměr, když vyvrcholí.</p>

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].



- Zdrojové časové úseky tlumených stop nejsou zobrazeny.

[Overlay]

Nastavte obnovovací frekvenci obrazovky, náhled zeber (upozornění na úroveň jasu) a zobrazení bezpečné oblasti.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Preview] a klikněte na [Overlay].

3) Nastavte každou položku.

[Update Frequency]	<p>Nastavte refresh rate pro obrazovku náhledu videa. Při zobrazování prokládaných obrázků může být pohyb subjektů zmírněn a při zobrazení progresivních snímků je možné vizuálně zkontrolovat úrazy (např. pořadí obrácených polí). (Není žádný rozdíl mezi oběma nastavením.)</p> <p>[Field] Například v případě rychlosti rámu 29,97 fps je obrazovka obnovena 59,94 krát za sekundu.</p> <p>[Frame] Například v případě rychlosti rámu 29,97 fps je obrazovka obnovena 29,97 krát za sekundu.</p>
--------------------	---

Kapitola 4 Nastavení - [User Settings]

[Zebra Preview]	Při překročení úrovně jasu nastavené na této položce se na příslušných částech obrazovky zobrazí pružný vzor. [Over] Nastavte horní hranici úrovně jasu. Vyberte [Color] vzoru pruhu, který se zobrazí při překročení horní hranice úrovně jasu. [Under] Nastavte dolní hranici úrovně jasu. Zvolte [Color] vzoru pruhu, který se zobrazí, když je nižší mez jasu překročena nebo jas klesne na 0 IRE nebo nižší.
[Show Safe Area]	Zobrazit bezpečnou oblast na Player a Recorder. Přepněte nastavení show / hide pro [Action Safe] a [Title Safe]. Akční bezpečná oblast může být nastavena dle potřeby. [Guide Lines for 16:9 Monitor] Zvolte návod k zobrazení, když je poměr stran rámu videa 16: 9. Když se zaškrtně [Darken the Outside], zobrazí se tmavší vnější směr.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Source]

Nastavte operace při zachytávání zdrojů.

[Duration]

Nastavte dobu trvání, kdy jsou například na časové ose umístěny klipy nebo titulní klipy. Toto nastavení bude aplikováno na barevné svorky, barevné síťové klipy a seřizovací klipy.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Source] a klikněte na [Duration].

3) Nastavte každou položku.

[Still Image]	Nastavte výchozí dobu trvání, pokud jsou na stopě V / VA umístěny ještě klipy obrazu. [Add between In/Out] Zaškrtněte, aby tato položka umístila barevné pruhy, barevné matrace a titulní klipy pro stopy zaostření (jiné než titulní stopy) mezi In a Out body na časové ose. Všimněte si však, že toto nastavení se nepoužije, pokud jsou umístěny přetažením a poklesem.
[Title]	Nastavte výchozí dobu trvání, pokud jsou titulní klipy umístěny na stopě T. [Automatically Add Title Mixer] Zaškrtněte tuto položku pro automatické přidání výchozího mixéru při vložení názvu do stopy. [Add between In/Out] Zaškrtněte, aby tato položka umístila barevné lišty, barevné matrace a titulní klipy pro stopy ostření (pouze titulky) mezi In a Out body na časové ose. Všimněte si však, že toto nastavení se nepoužije, pokud jsou umístěny přetažením a klesáním.
[V-mute]	Nastavte výchozí délku pro V-mute. Funkce V-mute eliminuje zvuk v jednotlivých snímkových jednotkách a je ideální pro vymazání malého zvukového hluku.
[Rubber Band Point]	Nastavte, kolik rámců uvnitř původních dvou gumových bodů přidají další body gumového pásma, když je myš tažena mezi dva gumové body s [Alt] na klávesnici držené dolů.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Automatic Correction]

Při dovozu zdrojů nastavte, zda má být rámcová sazba upravena.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Source] a klikněte na [Automatic Correction].

3) Nastavte každou položku.

[Adjust Frame Rate when Loading Clip]	Automaticky nastavit snímkovou frekvenci klipů při importu klipů do okna Bin (nebo časové osy). Přehrávání již nevyžaduje konverzi rychlosti snímku, snižuje zatížení při přehrávání. Rychlost snímku je upravena pouze v případě, že nastavení projektu a klip mají následující párování: <ul style="list-style-type: none"> • 29.97 : 30.00 • 59.94 : 60.00 • 23.976 : 24.00
[Color Range for RGB Clip] / [Color Range for YCbCr Clip]	Vyberte předpokládaný rozsah barevných hodnot pro zdroje v barevném prostoru RGB a YCbCr. Při volbě [Super White] se hodnoty RGB (16, 16, 16) zpracovávají jako černá 0 IRE a hodnoty RGB (235, 235, 235) jako bílá 100 IRE. Při volbě [White] se hodnoty RGB (0, 0, 0) zpracovávají jako černá 0 IRE a hodnoty RGB (255, 255, 255) jako bílá 100 IRE.
[Normalize]	Nastavte dobu odběru vzorků použitou pro výpočet normalizovaných hodnot.
[Subclip]	Nastavte okraje pro přidání při vytváření podklipů.



- V dialogovém okně [Clip Properties] lze pro tyto klipy změnit snímkovou frekvenci. **"Editing Properties" (→ strana 187)**
- Výchozí rozsah barevného výrazu nastavený na [Color Range for RGB Clip] nebo [Color Range for YCbCr Clip] lze měnit podle zdroje. **"Editing Properties" (→ strana 187)**

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Restore Offline Clip]

Nastavit obnovení offline klipů.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Source] a klikněte na [Restore Offline Clip].

3) Nastavte každou položku.

[Restore Default]	Při otevírání projektových souborů a importu EDL nastavte v dialogovém okně [Restore and Transfer Clips] výchozí zobrazenou metodu obnovy pro [Restoration Method]. [Can be Transferred:] Vyberte [Transfer All], [Transfer Only Used Area] nebo [Do nothing]. "Obnovení offline klipů" (→ strana 90)
-------------------	---

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Partial Transfer]

Nastavte částečný přenos.

"Automatický částečný převod při přidání do časové linie / Registrace do okna Bin" (→ strana 170)

[Input Controller]

Fader / Jog Controller

Přiřadte klávesy k ovladačům při použití volitelného regulátoru fader a běžecového regulátoru.

Poznámka

- Při nastavení Behringer BCF2000 pro tento první, se objeví zpráva, která vám oznámí, že přednastavený soubor musí být nainstalován. Zvolte přednastavené číslo, které má být nainstalováno ze seznamu [Preset No.], a klikněte na [Next]. Klikněte na [Start] pro spuštění instalace. Tato operace je potřebná pouze jednou a nemusí být provedena od příštího okamžiku.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Input Controller] a klikněte na řadič nebo běžecký řadič, který má být použit.

3) Nastavte každou položku.

Příklad:

Pro [MKB-88 for EDIUS]

Ovládací displej	Tab [Control] Zobrazí přehled regulátoru. Tlačítka přiřazená k operaci jsou žlutá. Pokud kliknete na tlačítko pro přiřazení operace, zobrazí se dialogové okno [Select Operation]. Tab [List] Zobrazí tlačítka, přiřazené operace a v seznamu se opakuje nastavení povolit / zakázat. Kliknutím na seznam a [Assign] otevřete dialogové okno [Select Operation]. Kliknutím na [Not Assign] zrušíte zadání operace. "[Select Operation] Dialogové okno" (→ strana 121)
[Import] / [Export]	Nastavení regulátoru importu a exportu.
[Back to default]	Návrat nastavení do jejich selhání.

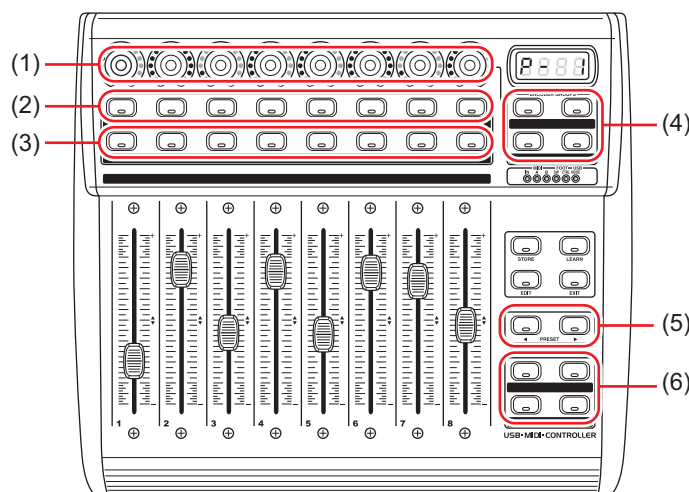
4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

[Select Operation] Dialogové okno

[Category]	Vyberte kategorie operací ze seznamu pro zúžení položek.
[Filter]	Zadejte klíčové slovo pro zúžení položek.
Seznam operací	Zobrazuje operace, které jsou k dispozici pro zadání. Operace můžete přiřadit i přetažením operací a padáním na tlačítka v záložce [Control] nebo v seznamu v záložce [List].
[Use Key Repeat]	Zaškrtněte tuto položku pro opakované provádění operace, když je klíč držen dole.
[Find Short Cut]	Klikněte na tuto položku a stiskněte klávesu na klávesnici pro výběr zkratky operace přiřazené klíči.

Jak používat Behringer BCF2000



(1)	Upínací knoflíky	Enkodérové knoflíky lze použít jako tlačítka. Vyberte operaci, která se provádí, když je tlačítko stisknuto pomocí tlačítek pro výběr kódu. Žádné funkce nejsou přiřazeny k směru otáčení kláves enkodéru.
-----	-------------------------	--

Kapitola 4 Nastavení - [User Settings]

(2)	Horní tlačítka	Tato tlačítka fungují jako tlačítko SELECT pro volbu režimu učení.
(3)	Spodní tlačítka	Tato tlačítka se používají pro emulaci dotykových operací. Část dotykového senzoru pro fader se emuluje. Stiskněte tlačítko pro nastavení stavu přerušení a uvolněte tlačítko pro nastavení stavu uvolnění.
(4)	Tlačítka pro výběr kódu	Vlevo nahoře: SELECT Vpravo nahoře: AUX Vlevo dole: SONO Vpravo dole: MUTE
(5)	Tlačítka pro výběr preset	Zvolte přednastavené číslo. Pro použití této funkce z EDIUS je nutné nainstalovat předvolby.
(6)	Funkční tlačítka	Tato tlačítka mohou být přizpůsobena s klíčovými úkoly.

Editace řízení životního prostředí

Přepínání editačního prostředí s profilem

Jako profily můžete zaregistrovat editační prostředí včetně rozložení oken a uživatelských nastavení a přepínat je pro použití.

Registrační profily

Pokud si předem zaregistrujete profily, můžete pro každý jednotlivý profil přepnout následující nastavení:

- Rozvržení oken
- Nastavení uživatele *
- Stav následujících zaškrtačkových políček v dialogovém okně [Open], který se zobrazí při importu klipů do okna Bin
 - [Transfer to Project folder]
- [Detect captions file]
- Výchozí nastavení efektu a defaultního trvání přechodů, zvukových křížek a mixérů titulků
- Státy [Import Bin] / [Copy clips in project folder] / [Copy rendered files] v dialogovém okně [Import Sequence]
- Nastavení v dialogovém okně [Layouter], které slouží k nastavení polohy titulkových klipů
- Vlastní palety [Effect] * Nastavení provedené na [Number of Files] [Recent Project] v [Project] nejsou zahrnuty v profilech. Všimněte si však, že následující nastavení a informace nejsou zahrnuty v profilech:
- Předvolby projektu
- Přednastavený vývozce

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

Poznámka

- Pokud používáte omezený uživatelský profil, nastavení systému nelze změnit.
"Omezený uživatelský profil" (→ strana 126)

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Profile].

- Objeví se obrazovka [Profile].
"[Profile] Screen" (→ strana 123)

3) Klikněte na [New Profile].

- Objeví se dialogové okno [Profile].
"[Profile] Dialogové okno" (→ strana 124)



- Profily lze také nastavit jako read-only nebo pro omezeného uživatele v dialogovém okně [Start Project]. Chcete-li to udělat, vyberte a pravým tlačítkem myši klikněte na profil v dialogovém okně [Start Project] a klikněte na [Read only] nebo [Restricted User].
"[Start Project] Dialogové okno" (→ strana 54)

Poznámka

- Položky nelze odškrtnout, když je výchozí složka ikony zobrazena i kliknutím na zaškrtačkové políčko [Default Icon Folder] v dialogovém okně [Select Icon]. Displej se vrátí na výchozí displej ikony kliknutím na [...] a zkontroluje se, zda je zobrazena jiná složka.

4) Nastavte každou položku.

5) Klikněte na [OK].

- Vytvořené profily jsou zobrazeny na obrazovce [Profile].

[Profile] obrazovka

Seznam profilů	Zobrazení seznamu aktuálně registrovaných profilů. Seznam lze uchýlit tažením ikon.
[New Profile]	Zaregistrujte si nový profil.

Kapitola 4 Nastavení - Editing Environment Management

[Copy]	Zkopírujte vybraný profil. "Duplikační profily" (→ strana 124)
[Modify]	Přejmenovat vybrané profily nebo změnit jejich ikony. "Změna profilů" (→ strana 124)
[Delete]	Smazat vybraný profil. "Smazání profilů" (→ strana 124)
[Profile]	Vyberte profily pro zobrazení v seznamu profilů.
[Shared Server]	Vyberte složku, ve které je uložen sdílený profil. "Using Shared Profiles on Local Terminals" (→ strana 127)

[Profile] Dialogové okno

[Name]	Zadejte název profilu.
[Change Icon]	Kliknutím na tuto položku zobrazíte dialogové okno [Select Icon] a zvolte ikony profilu. Chcete-li použít jakýkoli obrázek, klikněte na [...] v dialogovém okně [Select Icon] a vyberte soubor.
[Read only]	Toto je pouze pro read-. Nastavení profilů, které se mění během jejich používání, nejsou přepsány. Také, pouze pro read- profily nelze přejmenovat, a jejich ikony nelze změnit nebo smazat.  ikona je zobrazena v pravém horním rohu profilů pouze pro čtení. "Profile Types" (→ strana 126)
[Restricted User]	[8] Příklad v příloze  ikona se zobrazí v pravém horním rohu omezených uživatelských profilů. "Profile Types" (→ strana 126)

Změna profilů

Můžete přejmenovat registrované profily nebo změnit jejich ikony.

1) Vyberte profil v seznamu profilů a klikněte na [Modify].

- "[Profile] Screen" (→ strana 123)

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na profil v seznamu profilů a klikněte na [Modify].

2) Změňte nastavení a klikněte na [OK].

Duplikační profily

Duplikovat registrované profily.

1) Vyberte profil v seznamu profilů a klikněte na [Copy].

- "[Profile] Screen" (→ strana 123)
- Duplikovaný profil se objevuje v seznamu profilů.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na profil v seznamu profilů a klikněte na [Copy].

Smazání profilů

Smazat registrované profily.

1) Vyberte profil v seznamu profilů a klikněte na [Delete].

- "[Profile] Screen" (→ strana 123)

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na profil v seznamu profilů a klikněte na [Delete].

2) Klikněte na [Yes].

Poznámka

- Profil v současné době nelze smazat (aktuální nastavení).

Přepínání profilů

Přepněte profil při editaci projektu a pokračujte v editaci tak, jak jste.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [Change Profile].

- Objeví se dialogové okno [Change Profile].

2) Vyberte profil a klikněte na [OK].



- V [Current profile] je zobrazen právě používaný profil.

Poznámka

- V dialogovém okně [Change Profile] nejsou k dispozici operace, jako je registrace nových profilů a změna profilů.

Importovat profily (importovat)

Importovat profily.

Poznámka

- Některé nastavení profilu se neodráží při importu profilů vytvořených starou verzí EDIUS.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na profil v seznamu profilů a klikněte na [Import].

- "[Profile] Screen" (→ strana 123)

2) Vyberte soubor a klikněte na [Open].

- Importovaný profil se zobrazí v seznamu profilů.

Exportovat profily (Export)

Exportovat profily.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na profil v seznamu profilů a klikněte na [Export] → [Selected profile].

- "[Profile] Screen" (→ strana 123)
- Kliknutím na [All] exportujete všechny registrované profily.

2) Vyberte cíl uložení a klikněte na [Save].

Správa editace prostředí na serveru

Správa profilů na serveru při použití EDIUS na více svorkách. Profil spravovaný na serveru (tj. sdílený profil) je sdílen a používán každým z terminálů.

Vytvoření sdíleného profilu

Chcete-li sdílet profil na více svorkách, nainstalujte EDIUS na server nebo PC a vytvořte sdílený profil pomocí nástroje pro správu profilů.

Poznámka

- Nejprve nainstalujte EDIUS na server nebo počítač, kde má být spravován sdílený profil.
- Zatímco nástroj pro správu profilů je v provozu, EDIUS musí být ukončen na všech svorkách odkazujících na server pro správu profilu.

1) Double- click ConfigProfile.exe ve složce "EDIUS 11" na úložišti, kde byl nainstalován EDIUS.

- Obvykle se složka "EDIUS 11" nachází ve složce "C drive" → "Programové soubory" → "Grass Valley".
- Nástroj pro správu profilů se spustí.

2) Klepněte na [...] pro určení cíle pro uložení sdíleného profilu na a klikněte na [OK].

3) Klikněte na [Config] a klikněte na [OK].

- Objeví se dialogové okno [Change Profile].
- Nové profily lze zaregistrovat, měnit, smazat, duplikovat, importovat a exportovat stejným způsobem jako nastavení systému.

"Přepínání editačního prostředí s profilem" (→ strana 123)

4) Vytvořte sdílený profil a klikněte na [Close].

5) Klikněte na [Close].

- Pro použití sdíleného profilu na každém terminálu musí být v nastavení systému na každém terminálu nastaveny reference a další informace o sdíleném profilu.

"Using Shared Profiles on Local Terminals" (→ strana 127)

Typy profilů

re Místní profil



Toto je profil vytvořený na každém lokálním terminálu. Nastavení profilů, které se během používání mění, jsou přepsány.

Rji - pouze profil



Toto je pouze pro read-. Nastavení profilů, které se mění, když jsou stále v provozu, nejsou přepsány. Také, pouze pro read-profilů nelze přejmenovat, a jejich ikony nelze změnit nebo smazat.

ist Omezený profil uživatele



Toto je limitovaný uživatelský profil. Nastavení systému nelze měnit, když se používá omezený uživatelský profil.

ist Sdílený profil



Toto je profil vytvořený pomocí nástroje pro správu profilů. Nastavení profilů, které se během používání mění, jsou přepsány tak dlouho, dokud se profil nezmění pouze na čtení. Také sdílené profily nelze přejmenovat a jejich ikony nelze změnit nebo smazat na místních terminálech.

ist Sdílený profil v offline stavu



Toto je sdílený profil v offline stavu. Zobrazí se, když není možné navázat spojení s referenčním serverem z lokálního terminálu, který používal sdílený profil.



- Pokud se používá sdílený profil, nastavení profilu někdy nelze uložit na server, pokud je připojení k referenčnímu serveru přerušeno uprostřed cesty nebo když jiný terminál provádí ukládání zpracování na stejném sdíleném profilu. Pokud je spojení se serverem obnoveno při dalším spuštění EDIUS, pokud je sdílený profil se stejným názvem stále na serveru, objeví se zpráva, která potvrdí, zda nastavení profilu, které nebylo možné uložit v posledním sessionu, by měla být zapsána zpět na server v aktuálním session.

Použití sdílených profilů na místních terminálech

Povolit použití sdíleného profilu na každém terminálu.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

Poznámka

- Pokud používáte omezený uživatelský profil, nastavení systému nelze změnit. Chcete-li změnit nastavení systému, musí být profil přepnut.

"Přepínání profilů" (→ strana 125)

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Profile].

3) Zvolte [Shared Server] nebo [Local and Shared Server] v [Profile].

- Pokud zvolíte [Shared Server], lze použít pouze sdílený profil. Nové profily na místních terminálech nelze zaregistrovat, měnit, smazat, duplikovat a importovat.
- Pokud zvolíte [Local and Shared Server], lze použít jak lokální profily, tak sdílený profil.
- Pokud zvolíte [Local], lze použít pouze lokální profily.

4) Klepněte na [...] na [Shared Server Folder] a specifikujte cíl pro odkaz na sdílený profil a klikněte na [OK].

- Upřesněte, kde uložit sdílený profil, který jste vytvořili pomocí nástroje pro správu profilu.

5) Klikněte na [Sync] a klikněte na [OK].

- Sdílený profil je zobrazen na obrazovce [Profile] synchronizované s profily v referencích sítě.

Nastavení externího zařízení

Použití zařízení

Je nutné nastavit prostředí pro editaci před tím, než začnete editovat, pokud vytvoříte interakci EDIUS s jinými zařízeními, a to tak, že zachytíte z videokamery nebo výstupu pomocí video vstupu / výstupu hardwaru.



- Hardware od ostatních výrobců jsou podporovány. Pro kamery a hardwarové produkty, které operace byla potvrzena, navštivte naše webové stránky.

"Naše webové stránky" (→ strana 478)

Zachytávání pomocí kamery

Pro nastavení prostředí pro použití EDIUS s jinými zařízeními, jako je například při zachycování z fotoaparátu, musí být zařízení, která mají být použita se EDIUS, registrována.

Zachycení a sledování výstupu pomocí hardwaru

Můžete použít video vstup / výstup hardware k provádění zachycování a sledování výstupu. S EDIUS, je možné výstup videa editované na monitor v plném rámu a plné rozlišení v reálném čase, který umožňuje upravit barvu nebo načasování pro řezání při pohodlném prohlížení videa. Pro metodu hardwarové instalace nebo připojení k monitoru, viz návod připojený k zařízení. Také, některé hardware může vyžadovat nastavení EDIUS a aplikace dodávané s produktem, aby byly uznány EDIUS. Podrobnosti, navštivte naše webové stránky nebo viz návod přiložený k produktu.

"Naše webové stránky" (→ strana 478)

Podporované hardware

- STORM 3G
- STORM Pro
- Hardware produkty jiných výrobců (navštivte naše webové stránky pro provoz potvrdil hardwarové produkty.)

"Naše webové stránky" (→ strana 478)

Poznámka

• Podporované hardware nebo dostupné funkce se liší v závislosti na použité EDIUS. Podrobnosti naleznete na našich webových stránkách.

Presety registračního zařízení

Informace o připojení pro externí zařízení používané pro zachycování nebo export (kamera, paluba, webová kamera, mikrofon, video vstup / výstup hardware, atd.) je registrován a spravován jako přednastavený v přednastavených zařízení. Zachytávání nebo export operace lze provádět hladce načtením přednastaveného zařízení. Před registrací zařízení přednastavuje, připojte externí zařízení (např. fotoaparát) používané pro vstup / výstup do počítače a zapněte jej.

"Připojení k externím zařízením" (→ strana 153)



- Není nutné zaznamenávat externí zařízení, do kterých se nahrává video nebo audio založené na souborech (např. videokamera AVCHD, profesionálně používaná videokamera, odnímatelná média, jako je paměťová karta SD, zařízení XDCAM EX) jako přednastavená zařízení.

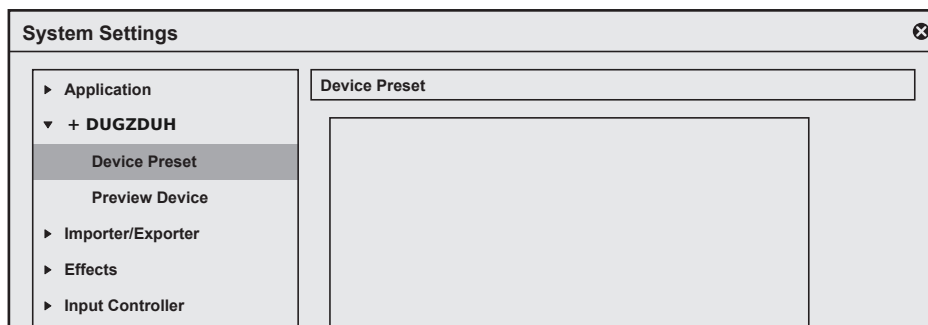
1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

Poznámka

• Pokud používáte omezený uživatelský profil, nastavení systému nelze změnit.

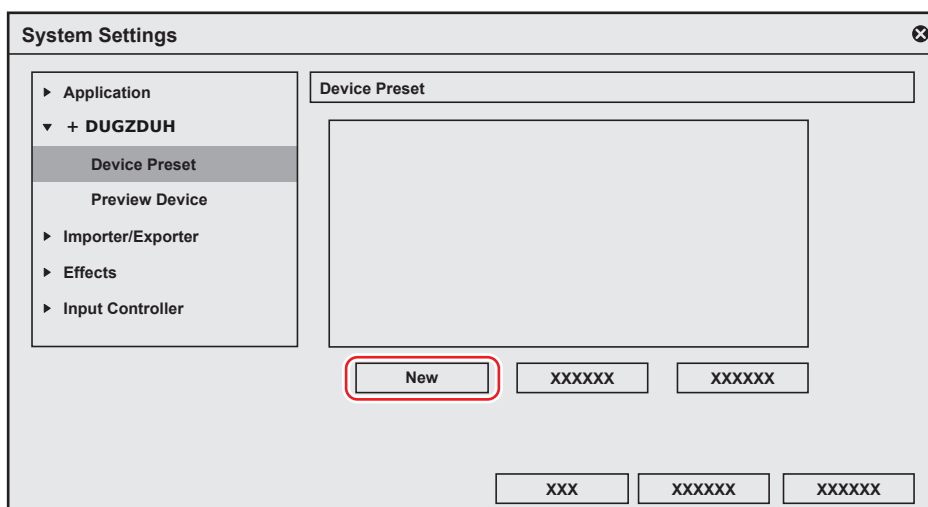
"Omezený uživatelský profil" (→ strana 126)

2) Klikněte na strom [Hardware] a klikněte na [Device Preset].



- Objeví se obrazovka [Device Preset].
"[Device Preset] Screen" (→ strana 130)

3) Klikněte na [New].

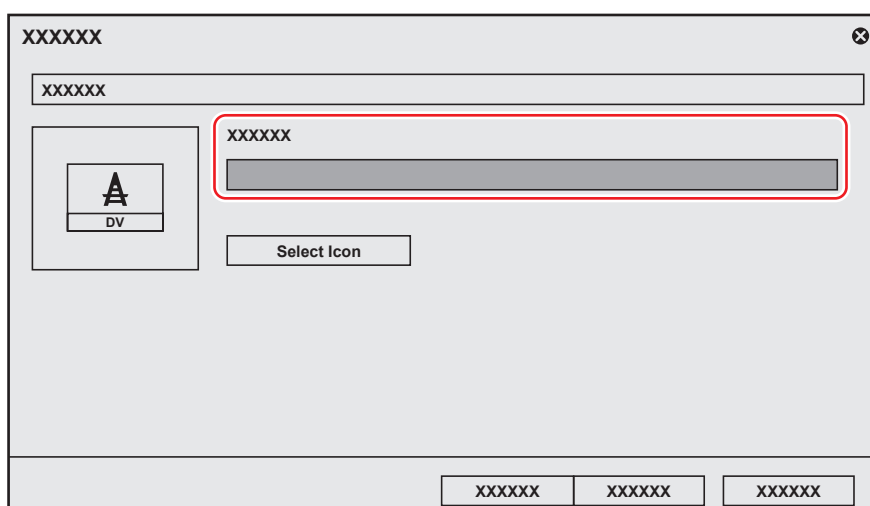


- [Preset Wizard] začne.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na prázdnou plochu v přednastaveném seznamu zařízení a klikněte na [New].

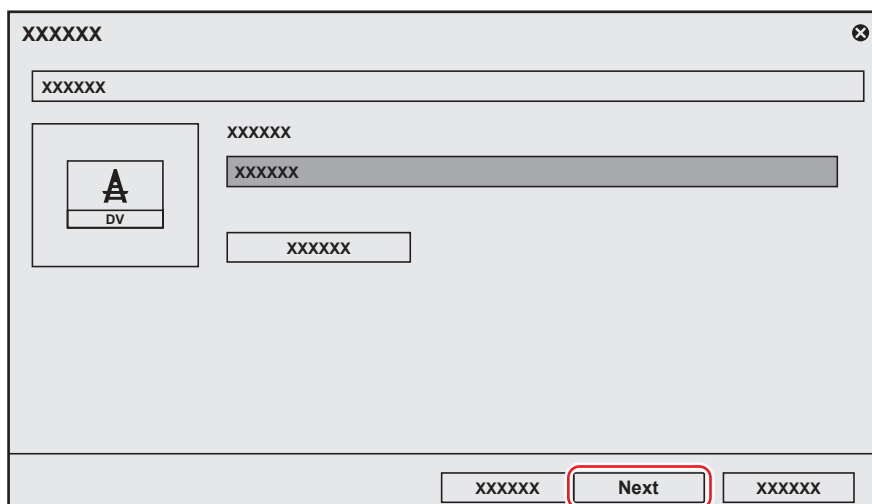
4) Zadejte název přednastaveného zařízení.



5) Klikněte na [Select Icon], vyberte obrázek ikony a klikněte na [OK].

- Chcete-li použít jakýkoli obrázek, klikněte na [...] a vyberte soubor.

6) Klikněte na [Next].



- Objeví se obrazovka [Input H/W, Format Settings].
- "[Input H/W, Format Settings] Screen" (→ strana 130)

7) Nastavte každou položku a klikněte na [Next].

8) Potvrďte podrobnosti a klikněte na [Completed].

- Ikona nově vytvořeného presetu je zobrazena v přednastaveném seznamu zařízení.

[Device Preset] obrazovka

Seznam přednastavených zařízení	Zobrazí seznam přednastavených zařízení. Seznam lze uchýlit přetažením ikon. Seznam není zobrazen, pokud nejsou registrována žádná přednastavená zařízení.
[New]	Vytvořit nové předvolby zařízení.
[Modify]	Změnit nastavení nastaveného zařízení. "Změna předvolby zařízení" (→ strana 133)
[Delete]	Smazat přednastavené zařízení. "Smazání předvoleb zařízení" (→ strana 134)

[Input H/W, Format Settings] obrazovka

Tato část vysvětluje nastavení při vstupu videa ze zařízení pro zachytávání DirectShow. Další informace o nastavení při použití produktů Grass Valley pro vstup naleznete v uživatelské příručce přiložené k produktu.

[Interface]	Kliknutím na tuto položku zvolíte rozhraní, které má být použito pro vstup. Chcete-li zadat ze zařízení pro nahrávání základního videa DirectShow nebo zařízení pro zachytávání zvuku, vyberte [DirectShow Capture]. Pokud je ze seznamu vybráno rozhraní pro vstup, zvolte obsah každého z položek, jako je například [Stream] přepínače, aby odpovídalo zvolenému rozhraní. Chcete-li zakázat použití rozhraní pro vstup, zvolte [Not Select].
[Stream]	Při volbě [DirectShow Capture] na [Interface] zvolte zařízení. Název zobrazeného zařízení se liší v závislosti na Vašem produktu. Nastavení zařízení můžete provést kliknutím na [Settings]. Pokud je vaše zařízení zařízením pro zachytávání videa, musíte nastavit související zařízení pro nahrávání zvuku. "[Settings - Device Setting] Dialogové okno (DirectShow Capture)" (→ strana 131)
[Video Format]	Vyberte formát videa pro zdroj k zachycení.
[Codec]	Vyberte kodek pro zachycení v závislosti na formátu videa. Nastavení kodeku můžete provést kliknutím na [Settings]. "[Settings - Grass Valley HQ] / [Settings - Grass Valley HQX] Dialogové okno" (→ strana 131) "[Settings - MPEG2 Custom] Dialogové okno" (→ strana 131) "[Settings - XDCAM HD422 Compatible] Dialogové okno" (→ strana 132) "[Settings - XDCAM EX Compatible] / [Settings - XDCAM HD Compatible] Dialogové okno" (→ strana 132) "[Settings - MPEG IMX] Dialogové okno" (→ strana 132)
[File Format]	Vyberte formát souboru zachyceného klipu v závislosti na formátu videa.
[Proxy File]	Vyberte soubor (pouze high- resolution / high- resolution a proxy), který bude vytvořen při zachycování.
[Audio Format]	Vyberte zvukový formát zdroje k zachycení v závislosti na formátu videa.

Kapitola 4 Nastavení - Nastavení externího zařízení

[Audio Input]	Zvolte audio vstupní rozhraní v závislosti na formátu videa.
[Convert 16Bit/2ch]	Zvolte, zda importovat audio o 16 hbit / 2ch v závislosti na formátech videa.

* Volitelné položky se liší podle nastavení.

[Settings - Device Setting] Dialogové okno (DirectShow Capture)

[Video Device]	Zobrazí zařízení pro zachytávání videa připojená k systému. Kliknutím na [Video Setting] zobrazíte detailní nastavení v závislosti na vašem zařízení pro zachytávání videa. Další informace o nastavení naleznete v příručce pro vaše zařízení.
[Audio Device]	Zobrazí zařízení pro nahrávání zvuku připojené k systému. Zvolte zařízení pro zachytávání zvuku odpovídající zařízení pro zachytávání videa ze seznamu. Chcete-li toto nastavení zrušit, zvolte [Not assigned].
[Set video frame rate from audio sampling rate.]	Zaškrtněte tuto položku pro výpočet rychlosti snímku z počtu vzorků a doby trvání zvuku. Odškrtněte tuto položku pro výpočet rychlosti snímku z rychlosti snímku poskytované zařízením pro zachytávání videa a převedte rychlost odběru zvuků tak, aby odpovídala rychlosti snímku.

[Settings - Grass Valley HQ] / [Settings - Grass Valley HQX] Dialog

Nastavení kodeku	<p>[Online(SuperFine)] Tato položka může být zvolena pro Kodek Grass Valley HQX. Toto nastavení poskytuje nejvyšší kvalitu obrazu, i když velikost souboru se zvyšuje. Zvolte ji při dovozu s vysokou kvalitou obrazu. Tuto položku nelze zvolit pro Kodek HQ Grass Valley.</p> <p>[Online(Fine)] Toto nastavení poskytuje vysokou kvalitu obrazu, i když velikost souboru se zvyšuje. Vyberte to při dovozu s vysokou kvalitou obrazu je třeba.</p> <p>[Online(Standard)] Normálně můžete v tomto nastavení získat dostatečnou kvalitu obrazu.</p> <p>[Offline] Zvolte tuto položku pro enkódování při nižším datovém toku.</p> <p>[Custom] [Q] a [Max size] lze upravit. [Q] nastavuje kvalitu obrazu. Nastavte v rozmezí 4 až 19 (0 až 18 v případě Grass Valley HQX). Nastavení menší hodnoty vede k vyšší kvalitě obrazu. [Max size] nastavuje maximální datový tok. Můžete nastavit, aby se omezila velikost souboru, která se neúmyslně zvyšuje v důsledku nadměrného hluku ve videu. Nastavování hodnoty "100%" znamená horní mez na 200 Mbps, nastavit "27%" jako maximální velikost. Například, 100% pro 1440x1080 59.94i je bitrát přibližně 750 Mbps.</p>
------------------	--

Poznámka

- Dialogové okno [Settings - Grass Valley HQ]/[Settings - Grass Valley HQX] zobrazuje nastavení importu videa při zachytávání v Grass Valley HQ/Grass Valley HQX. Nejde o nastavení exportu souborů Grass Valley HQ/Grass Valley HQX ani renderování při volbě Grass Valley HQ/Grass Valley HQX v nastavení projektu.
"Zachycování a importování zdrojů" (→ strana 153)

Dialog [Settings - MPEG2 Custom]

[Bit Rate]	[CBR] nastavuje fixní přenosovou rychlost, přiděluje pevně stanovený počet bitů během kódování. Zvolte bitový tok ze seznamu [Average]. Můžete také zadat hodnotu přímo. [VBR] nastavuje proměnnou přenosovou rychlost, mění počet přiřazených bitů podle složitosti pohybu nebo kvality obrazu. Ve srovnání se seznamem [CBR] může být objem médií použit efektivněji, a to umožňuje celkově konzistentnější kvalitu obrazu. Zvolte bitrát ze seznamů [Average] a [Max]. Můžete také zadat hodnotu přímo.
[Quality/Speed]	Zvolte kvalitu ze seznamu.
[GOP Structure]	Pro MPEG, určitý počet snímků je považován za skupinu, a operace, jako je komprese / rozšíření a střih úpravy jsou prováděny na základě GOP. GOP se skládá "I frame", "P frame" a "B frame". I frame umožňuje reprodukovat obrázky nezávisle, P frame je pro záznam a reprodukci pouze rozdíly s předchozím obrazem, a B frame reprodukuje snímky z rozdílu v předchozích a následujících obrázcích. Vyberte I, P a B frame vzory GOP ze seznamu. Normálně, vyberte [IBBP]. [I-Frame Only] je tvořen pouze I-obrázky. Editace je usnadněna, ale množství dat zvyšuje ve velikosti.
[Picture count]	Nastavte počet snímků zahrnutých ve skupině.

Kapitola 4 Nastavení - Nastavení externího zařízení

[Closed GOP]	Zaškrtněte tuto položku pro vyplnění informací v rámci každého GOP. Ačkoli se množství dat zvyšuje, video může být reeditováno pomocí softwaru, který podporuje editaci na základě GOP. Normálně, nechte tuto položku nekontrolováno.
[Chroma Format]	Ze seznamu vyberte formát YUV pixelů.
[Profile/Level]	Zvolte profil & úroveň. Pokud je [Chroma Format] [4:2:0] a [4:2:2], bude profil nastaven na hlavní profil a 422Profil. Úroveň pro kvalitu obrazu SD bude hlavní úroveň a úroveň pro kvalitu obrazu HD bude vysoká. Profil & úroveň se změní podle formátu zvoleného v [Chroma Format].
[VBV Buffer Size]	Zvolte metodu nastavení horní mezní hodnoty bufferu VBV. Při volbě [Default] je horní mezní hodnota bufferu VBV nastavena pomocí aktuálních nastavení.

Dialog [Settings - XDCAM HD422 Compatible]

[Quality/Speed]	Zvolte kvalitu ze seznamu.
[Closed GOP]	Zaškrtněte tuto položku pro vyplnění informací v rámci každého GOP. Ačkoli se množství dat zvyšuje, video může být reeditováno pomocí softwaru, který podporuje editaci na základě GOP. Normálně, nechte tuto položku nekontrolováno.

[Settings - XDCAM EX Compatible] / [Settings - XDCAM HD Compatible] Dialog

[Bit Rate]	Ze seznamu vyberte datový tok.
[Quality/Speed]	Zvolte kvalitu ze seznamu.
[Closed GOP]	Zaškrtněte tuto položku pro vyplnění informací v rámci každého GOP. Ačkoli se množství dat zvyšuje, video může být reeditováno pomocí softwaru, který podporuje editaci na základě GOP. Normálně, nechte tuto položku nekontrolováno.

Dialog [Settings - MPEG IMX]

[Bit Rate]	Ze seznamu vyberte datový tok.
------------	--------------------------------

Detailní nastavení přednastaveného zařízení

[Video Input Settings] (STORM 3G)

Toto je nastavení pro nastavení vstupního signálu použitého pro zachytávání. Nastavení je k dispozici pouze pro komponentu, S- video nebo kompozitní vstup.

Video Input Settings

% ULJKWQHVV

& RQWUDVW

+ XH

Saturation

Setup Level

[9] Překlad v příloze

Gain Control

☐ Preserve Ancillary Data

Default

XXX

XXXXXX

XXXXXX

[Brightness]	Upravuje jas videa. Bude tmavší, když je hodnota menší, a jasnější, když je hodnota větší.
--------------	--

Kapitola 4 Nastavení - Nastavení externího zařízení

[Contrast]	Nastavuje kontrast obrazu. Kontrast bude slabší, když je hodnota menší, a silnější, když je hodnota větší.
[Hue]	Upravuje odstín videa. Červená bude silnější, když je hodnota menší, a zelená bude silnější, když je hodnota větší. • To nelze nastavit pro vstup komponentů.
[Saturation]	Upravuje hloubku barvy. Barva se stává lehčí, když je hodnota menší, a hlouběji, když je hodnota větší. Obrázek se stane šedou stupnicí při nastavení na 0 (minimální hodnota).
[Setup Level]	Nastaví úroveň nastavení (černá úroveň) pro NTSC.
[Component]	Vybere úroveň komponentů pro NTSC.
[Gain Control]	Nastaví video jas. [Manual] nastaví jas ručně. [Automatic] automaticky nastaví jas na optimální.
[Preserve Ancillary Data]	Zkontrolujte, zda jsou k dispozici doplňkové údaje, jako je uzavřený titulek během zachycování.
[Default]	Obnovuje se na výchozí nastavení.

[Audio Input Settings] (STORM 3G / STORM Pro)

Toto je nastavení vstupního zařízení používaného pro zachytávání.

[Balanced Audio Input Settings]	[Input Headroom[dB]] Nastaví hlavní místnost z referenční vstupní úrovně od [20], [18], [16], nebo [12]. [Input Level[dBm]] Nastaví referenční vstupní úroveň od [+4], [0], [-3], [-6], nebo [-20]. [600 ohm Termination] Zaškrtněte tuto volbu, aby byl umožněn terminátor vyváženého zvukového vstupního terminálu 600 Ohm. Toto lze nastavit pro každý kanál individuálně.
[Audio Bitstream Settings]	Nastavuje zpracování digitálního zvukového signálu vloženého do vstupu SDI. Při volbě [LPCM] se uloží jako lineární data PCM a při střihu se zpracovává jako běžný zvuk. Při volbě [AC-3] se uloží jako zvukový bitový tok AC-3. Při volbě [Dolby-E] se uloží jako zvukový tok Dolby-E.
[Default]	Obnovuje se na výchozí nastavení.

Měnicí se předvolby zařízení

Změnit nastavení přednastaveného zařízení.

1) Zvolte přednastavený seznam zařízení a klikněte na [Modify].

- "[Device Preset] Screen" (→ strana 130)

- [Preset Wizard] se spustí. Operace od této chvíle jsou stejné jako krok 4) v "Presetech registračních zařízení" dále.
"Registrační předvolby zařízení" (→ strana 128)

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na preset v přednastaveném seznamu zařízení a klikněte na [Modify].

Smazání předvolby zařízení

Smazat zapsaný přednastavený přístroj.

1) Zvolte přednastavený seznam zařízení a klikněte na [Delete].

- "[Device Preset] Screen" (→ strana 130)

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na preset v přednastaveném seznamu zařízení a klikněte na [Delete].

2) Klikněte na [Yes].

Duplikační předvolby zařízení

Zkopírujte registrované zařízení.

1) Vyberte a klikněte pravým tlačítkem myši na přednastavený seznam zařízení a klikněte na [Copy].

- "[Device Preset] Screen" (→ strana 130)

Importovat předvolby zařízení (import)

Importovat předvolby zařízení.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na prázdnou plochu v přednastaveném seznamu zařízení a klikněte na [Import].

- "[Device Preset] Screen" (→ strana 130)

2) Vyberte soubor a klikněte na [Open].

- Importovaný preset je zobrazen v přednastaveném seznamu zařízení.

Exportovat předvolby zařízení (Export)

Exportovat předvolby zařízení.

1) Vyberte a klikněte pravým tlačítkem myši na přednastavený seznam zařízení a klikněte na [Export].

- "[Device Preset] Screen" (→ strana 130)

2) Vyberte cíl uložení a klikněte na [Save].

Přidělení přednastavených zařízení k vstupním přednastavením

Pokud přiřadíte přednastavené zařízení jako vstupní předvolby předem, lze jednoduše při zachycení vyvolat přednastavené zařízení.

1) Vyberte a klikněte pravým tlačítkem myši v přednastaveném seznamu zařízení a klikněte na [Assign Input Preset] → [Input Preset 1] - [Input Preset 8].

- "[Device Preset] Screen" (→ strana 130)

- Zvolený přednastavený přístroj je přidělen jako vstupní přednastavený a zobrazí se jako vstupní přednastavený při kliknutí na [Capture] v menu.



- Chcete-li zrušit zadání vstupního předčísli, klikněte pravým tlačítkem myši na prázdnou plochu v seznamu [Device Preset] a klikněte na [Delete assignation] → přednastavený název.

Nastavení externího zařízení použitého pro Náhled

Zaregistruje a spravuje hardware jako náhled zařízení při editaci při prohlížení externího monitoru připojeného k PC.



- Nastavení jiné než pro EDIUS může být vyžadováno v závislosti na typu hardwaru. Podrobnosti naleznete na našich webových stránkách.

"Naše webové stránky" (→ strana 478)

Nastavení náhledových zařízení

Před nastavením zařízení pro náhled připojte externí zařízení (např. monitor) používané pro náhled k PC a zapněte napájení. Další informace o nastavení při použití produktu Grass Valley jako zařízení pro náhled naleznete v uživatelské příručce přiložené k výrobku.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [System Settings].

Poznámka

- Pokud používáte omezený uživatelský profil, nastavení systému nelze změnit.

"Omezený uživatelský profil" (→ strana 126)

2) Klikněte na strom [Hardware] a klikněte na [Preview Device].

3) Nastavte každou položku.

Seznam náhledových zařízení	Zobrazí seznam zařízení náhledu. Klikněte na zařízení náhledu, které má být použito, a název zařízení bude předem upraven kontrolním označením. Můžete také odkontrolovat zařízení náhledu, která nejsou v provozu. Podrobnosti o každém zařízení můžete nastavit kliknutím na [Settings]. Další informace o nastavení při použití produktu Grass Valley naleznete v uživatelské příručce přiložené k produktu.
[Use Pulldown Format when Available]	Zaškrtněte tuto položku, aby se upřednostnil provoz vypnutí (2-3-2-3) bez ohledu na [Pulldown Typ] nastavení v aktuálním nastavení projektu. Vyzkoušejte toto nastavení při použití monitoru, který nepodporuje 23.98p / 29.97p / 25p displej.
[Display a warning message when the selected device does not support the current format]	Není-li zařízení pro náhled kompatibilní s formátem videa v aktuálním nastavení projektu, zobrazí se alarmová zpráva. Když je tato položka nekontrolována, nebude zobrazena poplašná zpráva.
[Release device when EDIUS is inactive]	Zaškrtněte tuto položku pro uvolnění video hardwaru, když EDIUS není aktivní. I když je zapnut [Release device when EDIUS is inactive], video hardware není uvolněn, zatímco v následujících stavech. <ul style="list-style-type: none"> • Přehrávám. • Emulace VTR • Zachytávání

Poznámka

- Pokud není zařízení pro náhled kompatibilní s formátem videa v aktuálním nastavení projektu, zobrazí se alarmová zpráva a podrobné nastavení nelze změnit. Obnovte nastavení projektu tak, aby odpovídalo zařízení pro náhled.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

Poznámka

- Audio je výstup vložen zleva, aby začínal od nejmenšího čísla monitoru. Když počet výstupních kanálů překročí počet kanálů, které monitor přijímá, zvuk kanálů překračujících tento limit není výstup.

Kontrola stavu konverze výstupního videa

Stav konverze výstupního videa lze ověřit ikonou uvedenou na stavové liště časové osy.

- Přesunutím kurzoru myši na ikonu zobrazí hrot nástroje označující zařízení náhledu v použitém a výstupním formátu.

r ∞ Když je video výstup bez konverze



Rám Když video není výstup z hardwaru

Tip nástroje, který se objeví, když je na ikonu umístěn kurzor myši, indikuje výstupní formát [None].



- Zatímco se převádí video a výstup, na ikonu je indikováno zařízení náhledu v provozu a výstupní formát.

Přizpůsobení umístění

Změna rozvržení obrazovky

Standardní rozvržení EDIUS lze přizpůsobit pro lepší využití. Okno náhledu, okno bin, atd. lze změnit, a okna na kartě lze také kombinovat. Je také možné zaregistrovat vlastní rozvržení.

Registrační rozvržení

Registrujte rozvržení operační obrazovky poté, co byly stanoveny podle vašich preferencí nebo velikosti. Než začnete pracovat, umístěte okno nebo okna karty do rozložení, které chcete zaregistrovat.

1) Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Window Layout] → [Save current layout] → [New].

2) Zadejte jméno a klikněte na [OK].

- Aktuální rozložení bude registrováno jako výchozí. Čísla od [01] do [10] jsou přiřazena v pořadí registrace.



- 10 rozvržení může být uloženo. Chcete-li zaregistrovat nové rozložení, když je již 10 rozvržení registrováno, zvolte rozvržení, které má být přepisováno z jednoho z registrovaných rozvržení v kroku 2).

Přejmenování rozvržení

Můžete přejmenovat registrované rozvržení.

1) Klepněte na tlačítko [View] a klikněte na [Window Layout] → [Change Layout Name] → pro změnu názvu.

2) Zadejte jméno a klikněte na [OK].

Uplatňování rozvržení

Aplikujte registrované rozložení pro změnu rozvržení, jak chcete.

1) Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Window Layout] → [Apply Layout] → rozvržení pro použití.



- Pro snadnější změnu rozvržení přiřadte klávesové zkratky registrovaným rozvržením [01] [10] pro každou z nich. "**Změna klávesnice Shortcut Asparts**" (→ strana 150)
- Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Window Layout] → [Normal] pro obnovení výchozího rozložení.
- Návrat do výchozího rozložení: [Shift] + [Alt] + [L]

Smazání rozvržení

Smazat registrované rozložení.

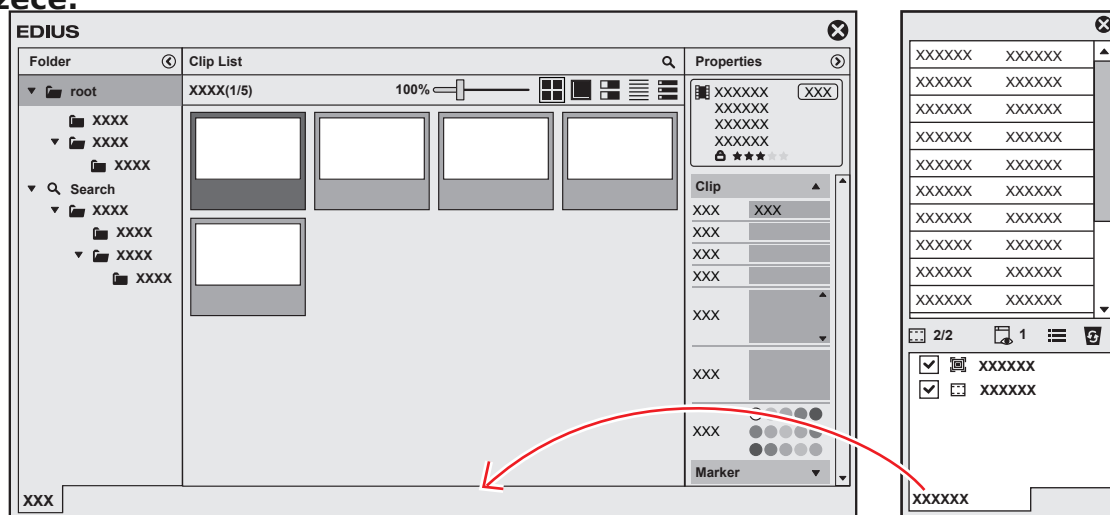
1) Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Window Layout] → [Delete Layout] → rozvržení pro smazání.

2) Klikněte na [Yes].

Kombinace Tab Windows s Bin Window / Source Browser Window

Kombinovat okno bin, okno zdrojového prohlížeče a okna na kartě jakýmkoli způsobem, takže plocha displeje na obrazovce je využívána efektivněji.

1) Přetáhněte kartu okna karty na záložku okna bin nebo okna zdrojového prohlížeče.



- Nezávislé okno karty je kombinováno s oknem bin nebo zdrojového prohlížeče a je přidáno jako záložka. Kliknutím na záložku přepnete okno displeje.

Příklad:

Když jsou všechna okna kombinována

% LQ	Effect	Sequence Marker	Source Browser	0\ QF	Job	, QIRUPDWLRQ
------	--------	-----------------	----------------	-------	-----	--------------



- Můžete volně kombinovat okno bin, okno zdrojového prohlížeče a okna karty. Například můžete kombinovat okna karet vašich preferencí do jednoho okna, nebo můžete kombinovat okno bin a okno zdrojového prohlížeče se všemi okny karty do jednoho okna.

"[Information] Paletta" (→ strana 39) "[Effect] Paletta" (→ strana 40) "[Marker] Paletta" (→ strana 40) "[Mync] Okno" (→ strana 41) "[Job] Okno" (→ strana 42)

- Chcete-li zrušit kombinaci, přetáhněte kartu mimo rámec.

- Velikost každého okna lze volně měnit pohybem kurzoru myši na okraj okna a přetažením, když kurzor myši změní tvar.

Přizpůsobení obrazovky

Změna displeje ovládacího tlačítka

Přidat, smazat a změnit pořadí umístění provozních tlačítek, které jsou zobrazeny na obrazovkách.

Nastavení provozních tlačítek

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [User Interface] a klikněte na [Button].

- Objeví se obrazovka [Button].

"[Button] Screen" (→ strana 140)

3) Vyberte oblast přizpůsobit ze seznamu.

4) Ze seznamu [Current Buttons] vyberte tlačítko jedna pozice pod vložkou.

5) Zvolte tlačítko přidat ze seznamu [Available Buttons] a klikněte na [>>].

- Zvolené tlačítko je přidáno do seznamu [Current Buttons]. Po přidání [Space] se mezi oba tlačítka přidá prostor.
- Chcete-li odstranit tlačítko, zvolte tlačítko ke smazání ze seznamu [Current Buttons] a klikněte na [<<]. Po odstranění [Space] se odstraní prostor mezi těmito dvěma tlačítky.
- Pro změnu polohy tlačítka zvolte tlačítko pro pohyb ze seznamu [Current Buttons] a klikněte na [Up] nebo [Down]. Každé kliknutí těchto tlačítek pohne zvoleným tlačítkem jedno místo nahoru nebo dolů.

6) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

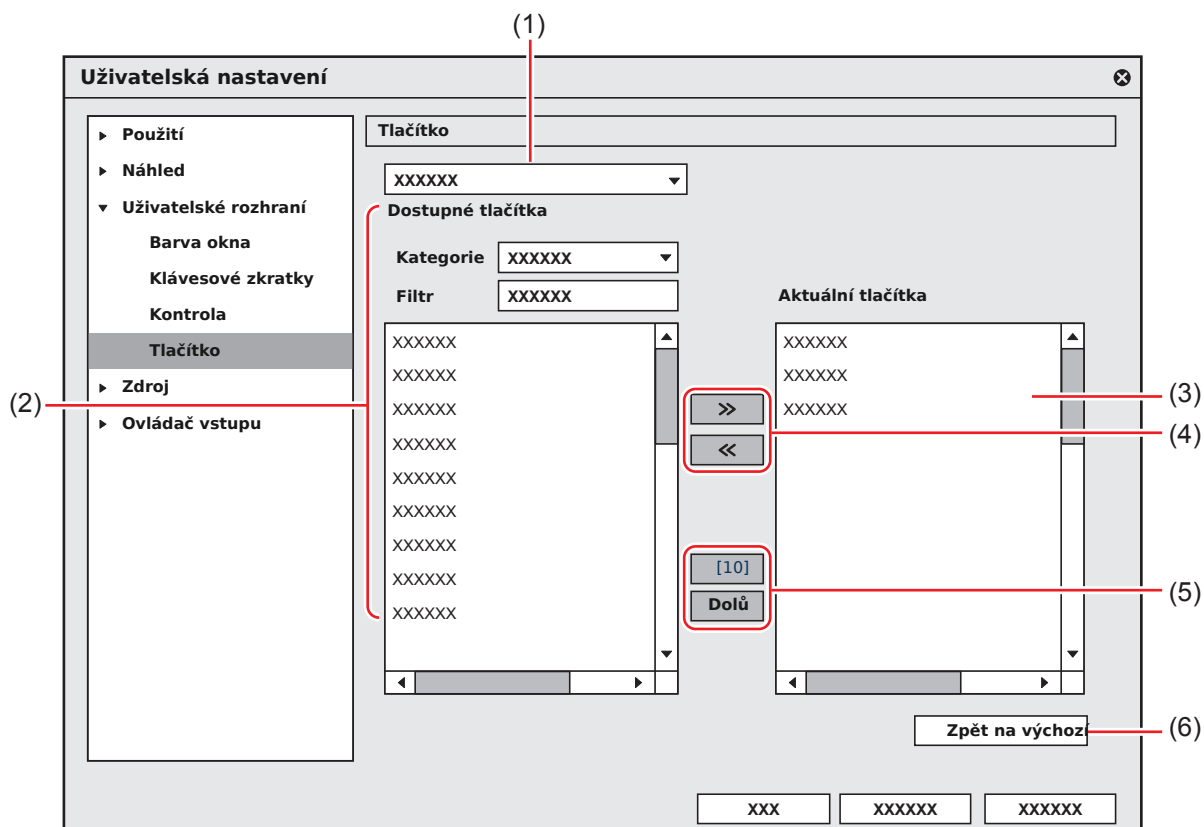
Alternativní postup

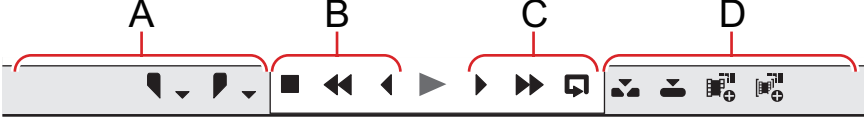
- Chcete-li přidat tlačítko, zvolte tlačítko jedno místo pod vkládací pozicí v seznamu [Current Buttons] a dvakrát klikněte na tlačítko přidat ze seznamu [Available Buttons].
- Pro přidání tlačítka přetáhněte a upusťte tlačítko, které přidáte ze seznamu [Available Buttons] do seznamu [Current Buttons].
- Chcete-li odstranit tlačítko, klikněte dvakrát na tlačítko pro smazání ze seznamu [Current Buttons].
- Pro smazání tlačítka přetáhněte a upusťte tlačítko ke smazání ze seznamu [Current Buttons] do seznamu [Available Buttons].
- Pro změnu polohy tlačítka přetáhněte a zahodte tlačítko v seznamu [Current Buttons].

Poznámka

- Pokud je do centrální oblasti Player a Recorder přidáno příliš mnoho tlačítek, zobrazí se v horní části seznamu pouze tlačítka, která mohou být v této oblasti zobrazena.

[Button] obrazovka



(1)	Oblast	 <p>A: [Player - File (Left)] B: [Player - File (Center - Left)] C: [Player - File (Center - Right)] D: [Player - File (Right)]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Při operacích souborů lze nastavení oblasti přizpůsobit [Player - File (Area)], a během provozu paluby lze nastavení oblasti upravit [Player - Deck (Area)], resp. f. • Oblasti A až D jsou stejné i pro Recorder. [Timeline]: Tlačítka pro provoz v okně Timeline [Effect]: Tlačítka pro provoz palety [Effect] [Source Browser]: Tlačítka pro provoz okna zdrojového prohlížeče [Mode Bar]: Tlačítka pro provoz v režimu [Marker]: tlačítka pro provoz palety [Marker]
(2)	[Available Buttons]	<p>[Category] Vyberte kategorii pro zúžení [Available Buttons].</p> <p>[Filter] Zadejte klíčové slovo pro zúžení [Available Buttons].</p>
(3)	[Current Buttons]	Zobrazí tlačítka k zobrazení.
(4)	[>>]/[<<]	Přidat / smazat tlačítka, která se mají zobrazit.
(5)	[Up] / [Down]	Změňte pozici tlačítek.
(6)	[Back to default]	Návrat nastavení do jejich selhání.

Změna zobrazení okna náhledu

Následující vysvětlí, jak změnit zobrazení okna náhledu.

Přepínání mezi jedním režimem / dvojitým režimem

Okno náhledu můžete přepínat mezi jedním nebo dvojitým módem.

1) Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Single Mode] nebo [Dual Mode].

- Zobrazení okna náhledu se přepne do jediného nebo duálního režimu.

"Náhled okno" (→ strana 31)



- Pro přepínání mezi Player a Recorder v jediném režimu klikněte na [Change to Player] nebo [Change to Recorder].



- Mezi Player a Recorder můžete přepínat pomocí následujících zkratk:

- Přepínání na Player: [Ctrl] + [Alt] + [P]
- Přepínání na Recorder: [Ctrl] + [Alt] + [R]
- Přepínání na Player / Recorder: [Tab]

Plný pohled na obrazovku okna náhledu

Video zobrazené v okně náhledu lze zobrazit na celé obrazovce. Přiřadte předem, které video, jako je Player nebo Recorder video nebo video ze zvolené kamery v multicamu, se zobrazí na každém monitoru připojeném k počítači.

"[Monitor]" (→ strana 117)

Poznámka

- Výskyt pročešání (vertikálně kombinované pruhy) je normální, když jsou prokládané obrázky zobrazeny na celé obrazovce. Při preview na PC nelze zajistit stejnou kvalitu jako v náhledu hardwaru. Vzhledem k tomu, že existuje rozdíl mezi obnovovací rychlostí monitoru PC a vnitřní obnovovací rychlostí snímku EDIUS, stejné pole může být zobrazeno vícekrát v okně náhledu a polí, které by měly být zobrazeny. Také, stejný jev může někdy nastat na non-jednotné zobrazovací frekvenci v závislosti na výkonu CPU nebo GPU.

1) Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Full Screen Preview] → číslo monitoru.

- Když kliknete na [All], všechny monitory, které byly nastaveny na celou obrazovku na [Preview] v [User Settings] → [Monitor], mohou být zobrazeny jako kompletní obrazovka.

"[Monitor]" (→ strana 117)

Alternativní postup

- Dvakrát klepněte na okno náhledu.



- Provést následující pro zrušení celého zobrazení obrazovky:
 - Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Full Screen Preview] → číslo monitoru.
 - Dvakrát klepněte na monitor na celou obrazovku.

Rotační zobrazení okna náhledu

Okno náhledu lze zobrazit otočené o 90 stupňů.

1) Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Rotate Preview] → [Right 90 Degrees] nebo [Left 90 Degrees].



- Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Rotate Preview] → [Standard] pro vrácení okna do původního stavu.
- Rotace náhledu může být nastavena na každou jednotlivou sekvenci. Chcete-li zachovat rotaci náhledu při dalším otevření, nastavte otáčení náhledu tak, jak je požadováno pro každou sekvenci, a pak uložte projekt.
- Při vytvoření nového projektu nebo sekvence bude orientace okna náhledu standardní (tj. rotace vypnuta).

Zobrazovat / skrývat okno náhledu

Přepněte nastavení show / hide pro náhled bezpečné oblasti, centra a zebry. Nastavení informačního displeje můžete změnit z [Preview] v [User Settings] → [Overlay].

"[Overlay]" (→ strana 118)

1) Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Overlay] → položku k zobrazení.

- Vybrané informace jsou zobrazeny v okně náhledu.

Příklad:

Player



(1)	Název klipu / zařízení (zachycování) / název válce (zachycování)
(2)	Bezpečná oblast
(3)	Střed
(4)	Náhled zebry
(5)	Zobrazení komentářů

Alternativní postup

- Zobrazuji / skrývám bezpečné místo: [Ctrl] + [H]
- Zobrazeno / skryto centrum: [Shift] + [H]



• Pokud je [Marker] vybrán jako zobrazovací prvek, komentář k značce klipu se zobrazí na značce Player pouze tehdy, je-li posuvník přímo nad značkou klipu. Také na značce Recorder je zobrazen seznam sekvencí pouze tehdy, je-li kurzor časové osy přímo nad značkou sekvence. Všimněte si však, že nejsou zobrazeny během přehrávání.

Zobrazení / skrývání stavu

Přepněte nastavení show / hide pro oblast stavu.

- Nastavení položek zobrazených v oblasti stavu můžete změnit z [Preview] v [User Settings] → [On Screen Display].

"[On Screen Display]" (→ strana 118)

Zdrojové informace lze také změnit z [View] → [Source Information] v menu lišty.

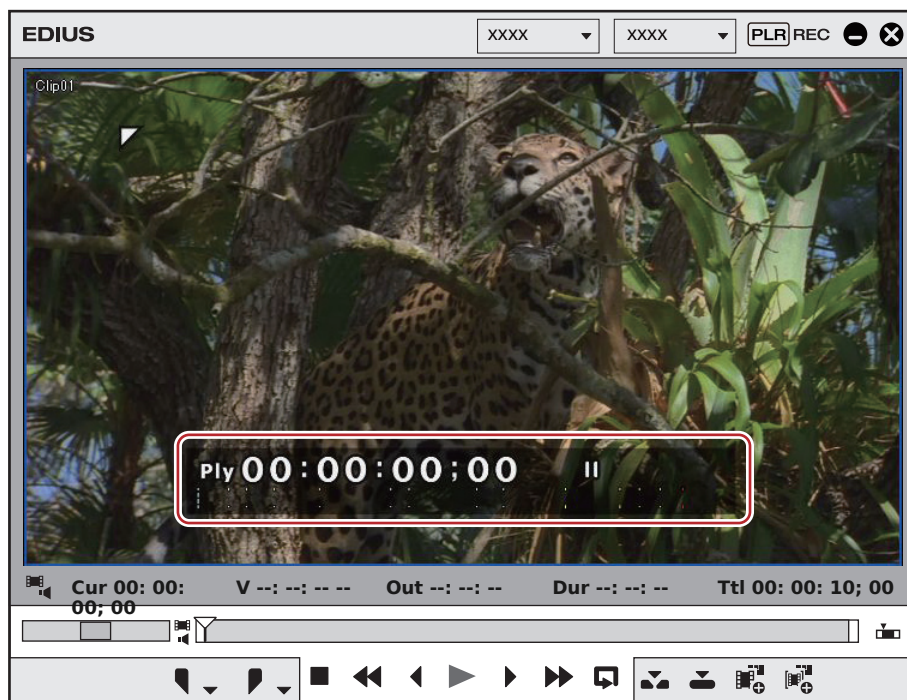
"Source Information Display" (→ strana 143)

1) Klikněte na [View] na menu a klikněte na [On Screen Display] → [Status].

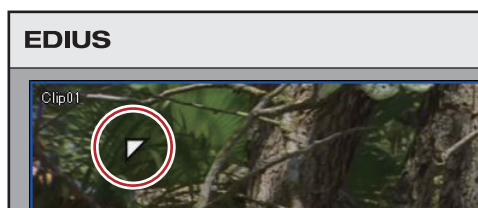
- Zvolte, zda zobrazíte oblast stavu nejen na obrazovce PC, ale i na externím monitoru. Klikněte na [View] v menu a klikněte na [On Screen Display] → [PC Monitor/External Output] nebo [PC Monitor].

Příklad:

Player



- Při zobrazení stavové lišty je v levém nebo pravém horním rohu bezpečné oblasti zobrazen bílý trojúhelník označující startovní nebo koncový rám.



Alternativní postup

- Zobrazení / skrývání stavu: [Ctrl] + [G]

Displej zdrojových informací

Můžete nastavit informace o zdrojích, které mají být zobrazeny na časové ose zdroje v oblasti stavu. Pro zachycené klipy lze zobrazit informace, jako je datum záznamu.



- Chcete-li zobrazit časový údaj zdroje v oblasti stavu, přejděte na [User Settings] → [Preview] → [On Screen Display], a zkontrolujte [Source Information] pro [Show Normal Edit] / [Show Trim] / [Show Export].

1) Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Source Information] → položku k zobrazení.

- Vybrané informace jsou zobrazeny na časové ose zdroje v oblasti stavu.
- Na zvolené položce se zobrazí kontrolní značka.



- Volba [Timecode/User Bit (Timecode)] umožňuje simultánní zobrazení časové osy, zdrojového času a uživatelského bitu na obrazovce.
- Nastavení [Source Information] je spojeno s nastavením [User Settings] → [Preview] → [On Screen Display] → [Select Source Information].

Alternativní postup

- Simultánní zobrazení časového času na obrazovce, času zdroje a uživatelského bitu: [Ctrl] + [Alt] + [Enter]

Zobrazovat / skrýt uzavřený titulek

Přepněte nastavení show / hide pro uzavřený titulek. Nastavení zavřeného titulku lze změnit v dialogovém okně [Closed Caption Settings].

"Nastavení zavřeného zobrazení titulků" (→ strana 144)

1) Klikněte na [View] na menu a klikněte na [On Screen Display] → [Closed Caption] → [On/Off].

- Po zaškrtnutí této položky menu se zobrazí uzavřený titulek.
- Zvolte, zda se zobrazí nejen na PC obrazovce, ale i na externím monitoru. Klikněte na [View] v menu a klikněte na [On Screen Display] → [PC Monitor/External Output] nebo [PC Monitor].



- Uzavřený titulek se zobrazí v oblasti [Title Safe].

"[Overlay]" (→ strana 118)

- Zavřený titulní displej podporuje soubory formátu MXF.

- Uzavřený titulek se zobrazí pouze během přehrávání.

- Uzavřený titulek se zobrazí pouze tehdy, když nastavení včetně [Frame Size], [Frame Rate] a [Aspect Ratio] v nastavení projektu odpovídají nastavením zdrojového formátu.

- Pokud je [Closed Caption On/Off] zobrazen na Player nebo Recorder jako operační tlačítko, můžete jednoduše přepnout zobrazení / skrýt nastavení uzavřeného popisku kliknutím na tlačítko.

"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)

- Je podporován import uzavřených souborů s titulkem.

"Sloučení uzavřeného souboru a registrace" (→ strana 158)

- Soubor sidecar (uzavřený soubor s titulkem) lze exportovat kromě výstupního souboru, nebo do výstupního souboru mohou být vložena uzavřená data z titulků. Uzavřený titulek samotného projektu lze také exportovat.

"Exporting Closed Caption" (→ strana 432)

Nastavení zavřeného zobrazení titulků

Nastavit zobrazení uzavřeného popisku.

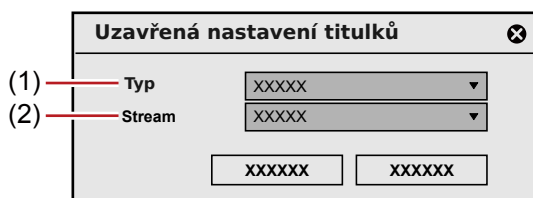
1) Klikněte na [View] na menu a klikněte na [On Screen Display] → [Closed Caption] → [Settings].

- Objeví se dialogové okno [Closed Caption Settings].

"Dialogové okno [Closed Caption Settings]" (→ strana 144)

2) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

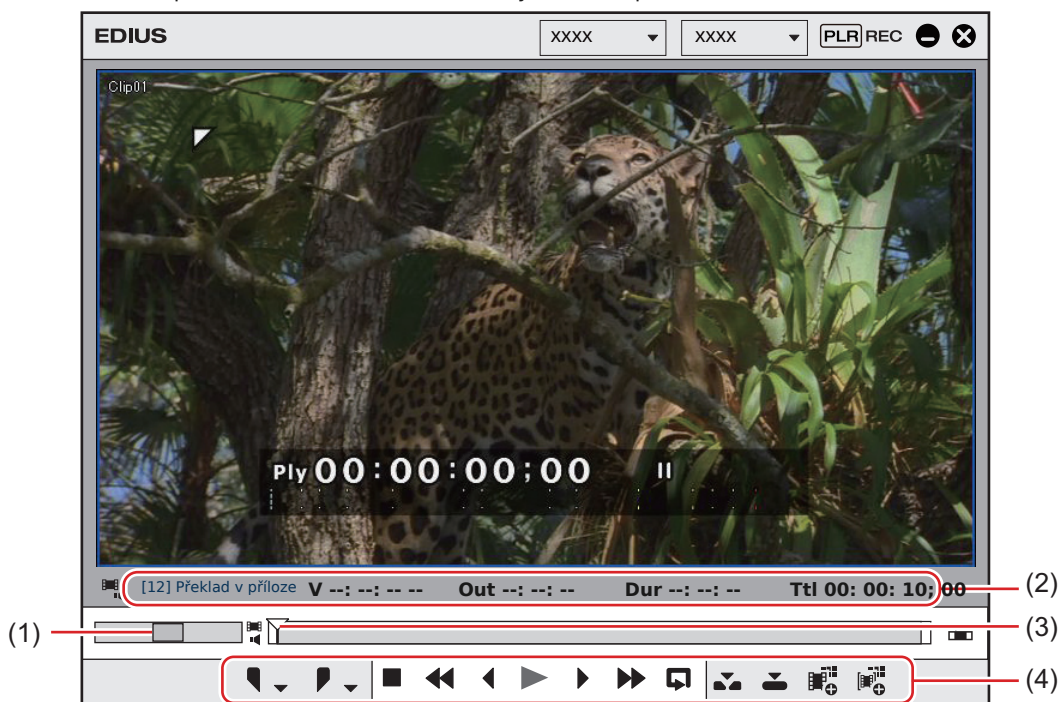
Dialogové okno pro [Closed Caption Settings]



(1)	[Type]	Zvolte uzavřený popis od [CEA-708] a [CEA-608].
(2)	[Stream]	Nastavte typ uzavřeného popisku. Když je [CEA-708] vybrán pro [Type], vyberte položku z [Service 1] do [Service 6]. Když je [CEA-608] vybrán pro [Type], vyberte [CC1] nebo [CC3].

Nastavení oblasti řízení

Můžete nastavit zobrazovací položku nebo velikost časové / kyvadlové / posuvné / tlačítka.



(1)	Raketoplán
(2)	Časový kód
(3)	Posuvník
(4)	Tlačítko

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

- Objeví se dialogové okno [User Settings].

2) Klikněte na strom [User Interface] a klikněte na [Control].

3) Nastavte každou položku.

[Show Timecode]	Zkontrolujte, zda se v okně náhledu zobrazují časové položky a nastavte jejich velikost.
[Shuttle/Slider]	Nastavte nastavení show / hide pro raketoplán a posuvník v okně náhledu.
[Button]	Nastavte nastavení show / hide a velikost provozních tlačítek v okně náhledu.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

Přepínání displeje při zastavení přehrávání

Při ukončení přehrávání můžete přepnout zobrazení okna náhledu na každé pole.

1) Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Pause Field] → způsob zobrazení.

Zobrazení / skrývání Alfa kanálu

Obraťte video s alfa kanálem na šedou stupnici a zobrazte v okně náhledu.

1) Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Show Alpha Channel].

Změna zobrazení okna Bin

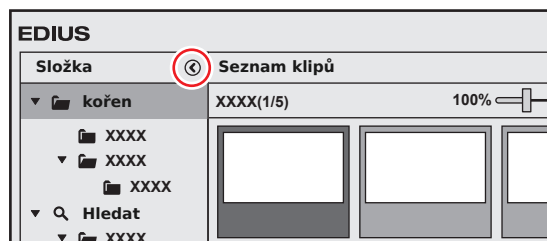
Okno bin se skládá z pohledu složky, ve které jsou klipy uloženy, z pohledu klipu, ve kterém jsou klipy zobrazeny, a z pohledu vlastností, ve kterém jsou zobrazeny vlastnosti klipu.
"Bin Window" (→ strana 37)

Zobrazení / skrývání zobrazení složky a vlastností

Můžete přepnout nastavení show / hide pro zobrazení složky a vlastností. Tato část vysvětluje, jak zobrazit a skrýt zobrazení složky.

1) Klikněte na [<] v zobrazení složky okna Bin.

- Pohled na složku je uzavřen.



- Kliknutím na [>] otevřete zobrazení složky.



- Pro zavření zobrazení vlastností klikněte na [>]. Kliknutím na [<] otevřete zobrazení vlastností.

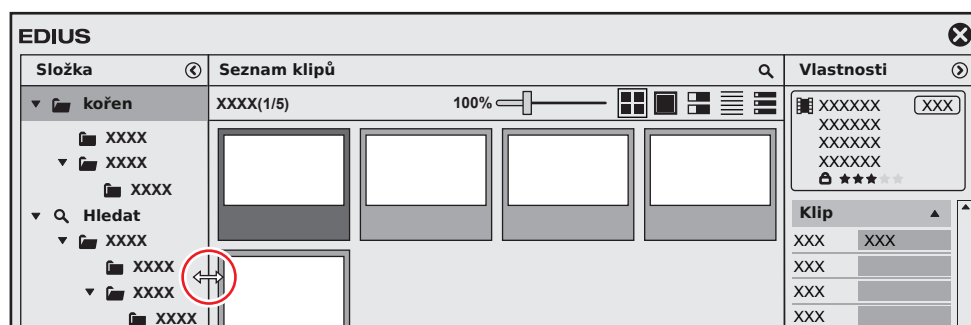
Rezignující zobrazení složky / Clip View / Vlastnosti

Můžete změnit velikost zobrazení složky / klipu / vlastností.

1) Přetáhněte hranici mezi zobrazením adresáře a klipem, nebo hranici mezi obrazem klipu a obrazem vlastností okna Bin.

Příklad:

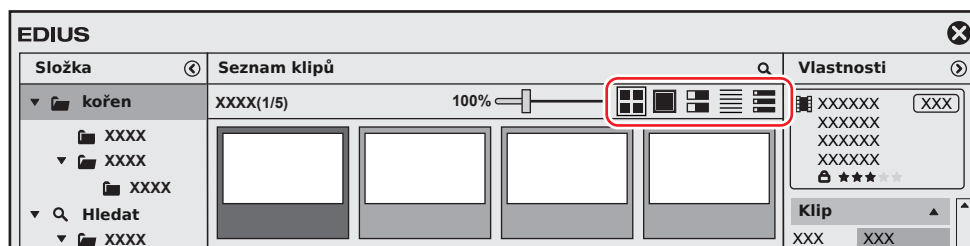
Hranice mezi zobrazením složky a klipem



Zobrazení zobrazení klipu

Přepněte zobrazení klipů v zobrazení klipu.

1) Klikněte na tlačítko režimu zobrazení v klipu okna Bin.

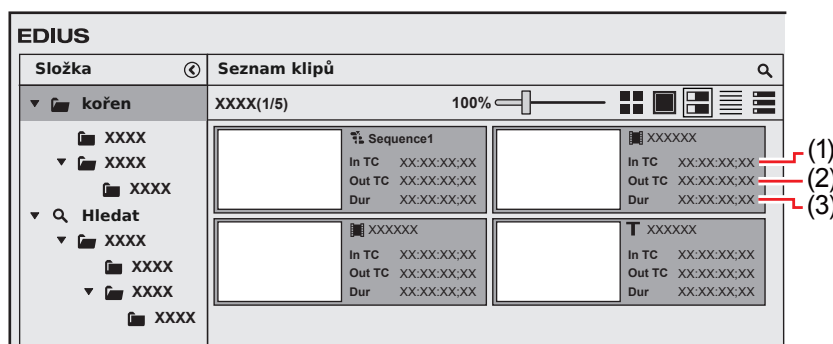


• Typy zobrazovacích režimů jsou následující.

- [Grid]: [Clip]
- [Thumbnail]: [Thumbnail]
- [Tile]: [Tile]
- [Icon]: [Icon]
- [Detail]: [Detail]

Příklad:

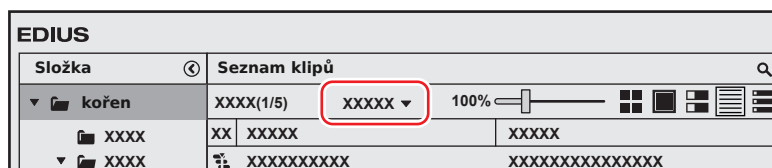
Pokud je zvoleno [Tile]



(1)	[In TC]	V bodě klipu nebo v bodě na časové ose zdroje
(2)	[Out TC]	Out point of the clip or Out point on the source timecode
(3)	[Dur]	Doba trvání klipu nebo celková délka zdroje



- Pokud je zobrazování klipu nastaveno na [Detail] nebo [Icon], jsou možné následující operace:
 - Třídění položek tažením
 - Změna šířky položky přetažením okraje
 - Změna zobrazovacích položek kliknutím na tlačítko nastavení sloupce



Změna zobrazení okna zdrojového prohlížeče

Okno zdrojového prohlížeče se skládá z pohledu složky, ve které jsou zobrazována externí zařízení, z pohledu klipu, ve kterém jsou zobrazeny klipy, a z pohledu metadat, ve kterém jsou zobrazena metadata klipu.

"Okno zdrojového prohlížeče" (→ strana 38)

Zobrazení / skrývání zobrazení složky

Pro zobrazení složky můžete přepnout nastavení show / hide.

1) Klikněte na [Folder] ve zdrojovém prohlížeči.

- Každé kliknutí přepne nastavení show / hide pro zobrazení složky. Zobrazení adresáře lze také nastavit tak, že kliknete na [x].



Alternativní postup

- Zobrazení / skrytí zobrazení složky: [Ctrl] + [R]

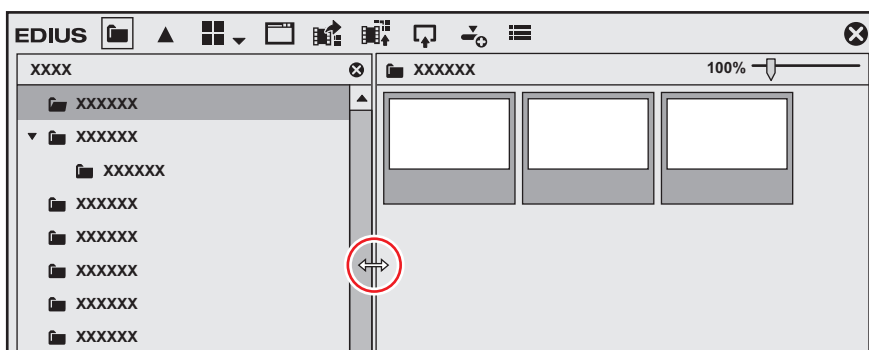
Rezignující zobrazení složky / Clip View / Metadata View

Můžete změnit velikost zobrazení složky / klipu / zobrazení metadat.

1) Přetáhněte hranici mezi zobrazením adresáře a klipem okna zdrojového prohlížeče, nebo hranici mezi zobrazením klipu a zobrazením metadat.

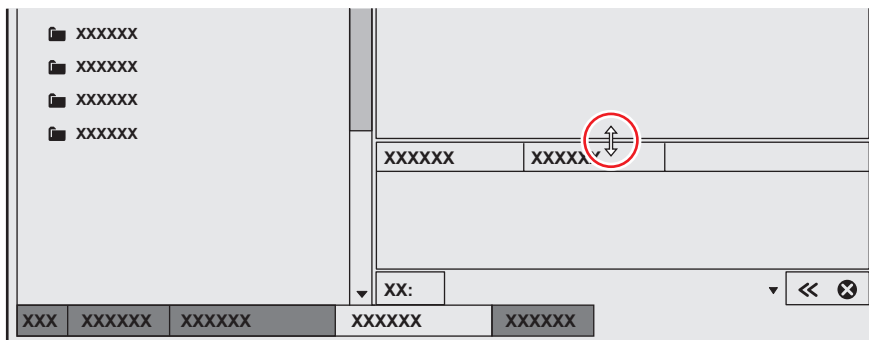
Příklad:

Hranice mezi zobrazením složky a klipem

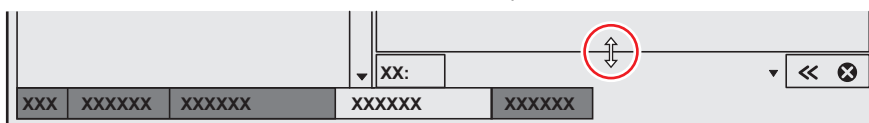


Příklad:

Hranice mezi klipem a metadaty



- Nastavení show / hide pro zobrazení metadat lze přepnout následujícími operacemi.
 - Chcete-li skrýt zobrazení metadat, přetáhněte hranici mezi zobrazením klipu a zobrazením metadat dolů do spodní části okna zdrojového prohlížeče. Chcete-li zobrazit zobrazení metadat, přetáhněte hranici směrem nahoru od dolní části pohledu klipu.



- Zobrazení / skrytí zobrazení metadat: [Ctrl] + [M]

Zobrazení zobrazení klipu

Přepněte zobrazení klipů v zobrazení klipu.

1) Klikněte na [View] ve zdrojovém prohlížeči.



• Každé kliknutí změnilo displej.

- : [Clip]
- : [Thumbnail]
- : [Tile]
- : [Detail]
- : [Icon]

Alternativní postup

- Kliknutím na tlačítko [View] seznam vyberte metodu zobrazení.
- Pravým tlačítkem myši klikněte na prázdnou plochu klipu a zvolte [View] → způsob zobrazení.



• Jednoduchý vyhledávací panel se zobrazí v dolní části zobrazení metadat stisknutím [F3] na klávesnici.

"Vyhledávání jednoduchým vyhledávacím barem" (→ strana 162)

- Pokud je zobrazování klipu nastaveno na [Detail] nebo [Icon], jsou možné následující operace:
 - Třídění položek tažením
 - Změna šířky položky přetažením okraje
 - Změna zobrazovacích položek pravým kliknutím

Změna barvy provozních obrazovek

Změňte barvu provozních obrazovek v oknech nebo oknech na kartě, jak chcete.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [User Interface] a klikněte na [Window Color].

3) Nastavte každou položku.

[Window Color]	Upřesněte hodnoty RGB pro přizpůsobení barvy obrazovky, jak se vám líbí. Zadaná barva je zobrazena ve vzorku barev.
[Back to default]	Návrat nastavení do jejich selhání.

4) Klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].

Klávesové zkratky

Klávesové zkratky

Tato část vysvětluje provozní metody pomocí zkratk a jak měnit klávesové zkratky.

O zkratkovém klíči

Účinněji můžete provádět operace pomocí kombinací kláves na klávesnici (klávesové zkratky), nebo kombinací operací myši a klíče (zkratky myši).

Klávesové zkratky

Příklad:

Přehrávání a zastavení stiskněte [Enter] na klávesnici, zatímco okno náhledu nebo časová osa je aktivní. To přehrává zpět (nebo zastaví) video.

Příklad:

Odstranění mezer (smazání mezer mezi klipy) Klikněte na klip ihned po místě na časové ose a stiskněte [Backspace] na klávesnici.

Zkratky myši

Příklad:

Přetáhněte klip s myší se [Shift] a [Alt] na klávesnici držené dolů.

Příklad:

Uložení projektů pod různými jmény S klávesnicí [Shift], klepněte na [Save Project] pomocí myši.

Změna klávesnice Shortcut Asparts

Změnit zkratky přiřazené klávesnici.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

- Objeví se dialogové okno [User Settings].

2) Klikněte na strom [User Interface] a klikněte na [Keyboard Shortcut].

3) Pro změnu zvolte položky [Motion].

[Category]	Vyberte kategorie pro zúžení vyhledávání zkratk.
[Filter]	Zadejte klíčové slovo pro zúžení zkratk.
Seznam operací	Zobrazuje operace prohledávané zúžením kategorií v seznamu.
[Import]	Importovat obsah klávesové zkratky klíče přiřazení.
[Export]	Exportovat obsah příkazů klávesových zkratk.
[Assign]	Zobrazí klávesnici, která umožní nastavení klíčových úloh.
[Not Assign]	Změňte přiřazená nastavení zkratk na [Not Assign].
[Duplicate]	Kopírovat zkratky přiřazené v [Motion]. [Assign] se stává [Not Assign].
[Delete]	Když [Duplicate] znásobí zkratku, lze jeden ze zkratk se stejným [Motion] odstranit.
[Back to default]	Vrátit klíčové úkoly do jejich výchozího nastavení.

4) Klikněte na [Assign].

- Objeví se dialogové okno [Key Assign].
- Dialogové okno [Key Assign] se také objeví dvojitým kliknutím na položku [Motion].

5) Stiskněte klávesu pro přiřazení na klávesnici a klikněte na [Close].

- Bílé klávesy ukazují, že nemají přiděleny žádné zkratky. Pokud kliknete na klíč, který má přiřazené jiné operace, zobrazí se dialogové okno pro potvrzení, zda změnit aktuální nastavení.
- Zadané zkratky jsou zobrazeny v položce [Assign].

6) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

- Můžete pokračovat v nastavování dalších položek kliknutím na [Apply].



- Některé klíčové kombinace někdy nelze přiřadit.
- Vlastní zkratky lze exportovat a importovat do jiných prostředí instalovaných pomocí EDIUS.
- Prodloužení exportovaných souborů je *.ea.p. Oba *.dat a *.eap soubory lze importovat.

Kapitola 5

Dovážející zdroje

Tato kapitola vysvětluje, jak importovat zdroje do EDIUS. Existují v podstatě tři způsoby, jak importovat zdroje, a každá metoda se liší podle toho, odkud jsou zdroje dováženy. Jednou metodou je zachytit a importovat zdroje ze zařízení DirectShow, jako jsou webové kamery a externí zařízení uložená s videonahrávkami na bázi tape- based; jiné jsou importovat soubory uložené na vašem PC jako zdroje, a používat zdrojový prohlížeč k importu zdrojů z externích zařízení uložených s videonahrávkami na základě souborů.

Zachytávání

Body, které je třeba zkontrolovat před zachycením zdrojů

Níže jsou vysvětleny kontroly před zachycením zdrojů a bezpečnostních opatření při připojení k externím zařízením.

Registrační externí zařízení, která interagují s přednastavením zařízení

Pro kamery, paluby a jiná externí zařízení používaná pro zachycování, registrujte jejich informace o připojení, formát videa pro import a další informace jako přednastavené zařízení.

"Registrační předvolby zařízení" (→ strana 128)

Zachytit nastavení operace

Před nastavením připojte externí zařízení k synchronizaci vstupního signálu. V závislosti na vlastnostech vstupních zařízení a stavu záznamu pásky mohou nastat následující případy:

- Nepotřebné soubory jsou generovány automatickým rozdělením.
 - Nepotřebné soubory jsou vytvořeny na začátku zachycení. Nastavení zachycení lze kontrolovat a měnit pomocí [Application] v [System Settings] → [Capture].
- "[Capture]" (→ strana 100)**

Připojení k externím zařízením

Před zachycením připojte svůj počítač k fotoaparátu nebo jinému externímu zařízení k importu zdroje.

Zachycování a importování zdrojů

Tato sekce vysvětluje, jak zachytit a importovat zdroje z webové kamery založené na DirectShow a jak zachytit analogové zdroje.

Poznámka

- U kamer, palub a jiných externích zařízení používaných pro import zdrojů je nezbytné předem zaregistrovat jejich informace o připojení, formát videa pro import a další informace jako přednastavené zařízení.
- "Registrační předvolby zařízení" (→ strana 128)**

1) Klikněte na [Capture] na menu a klikněte na [Select Input Device].

- Objeví se dialogové okno [Select Input Device] a zobrazí se seznam přednastavených zařízení registrovaných v nastavení systému.

2) Vyberte přednastavené zařízení a klikněte na [OK].

Alternativní postup

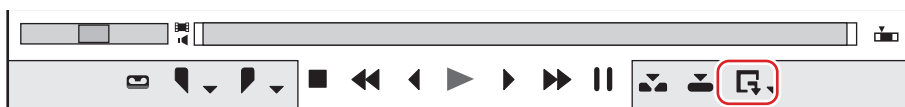
- Stejně operace jako kroky 1) až 2) jsou k dispozici za použití následujících metod.
 - Klikněte na [Capture] na menu a klikněte na přednastavený vstup pro zobrazení přednastaveného zařízení. Přednastavený vstup je třeba přiřadit jako přednastavený vstup předem.
- **"Přidělení přednastavených zařízení do vstupních presetů" (→ strana 134)**
- Kliknutím na operační tlačítko pro vstupní předvolby Player zobrazíte přednastavené zařízení. Přednastavený vstup přidělený operačnímu tlačítku se musí zobrazit na Player předem.
- **"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)**
- Zobrazují přednastavený vstup 1: [F2]
- Zobrazují přednastavený vstup 2: [F3]
- Zobrazují přednastavený vstup 3: [F4]

3) V případě potřeby nastavte název válce.

- Chcete-li nastavit název navijáku, odškrtněte [UserBit is used as a Reel No.] a zadejte název válce. Ze seznamu můžete také zvolit dříve zadané názvy navijáků.

4) Klikněte na [OK].

5) Klikněte na [Capture] na Player.



- Zachytávání začíná.
- Chcete-li zastavit zachycení uprostřed, klikněte na [Stop].
- Klip je registrovaný na Bin.

Alternativní postup

- Na klávesnici stiskněte [F9].
- Klikněte na tlačítko [Capture] v seznamu Player a klikněte na [Video and Audio].
- Pokud kliknete na tlačítko [Capture] seznamu na Player a zvolíte [Video Only] nebo [Audio Only], bude zachycena pouze video část nebo audio část.
- Klikněte na [Capture] na menu a klikněte na [Capture].
- Klikněte na [Capture] v menu a klikněte na [Video Capture] nebo [Audio Capture].



- Soubory lze při zachycení automaticky rozdělit.
- **"[Capture]" (→ strana 100)**
- Během zachycení můžete přidat značku s komentářem do zdrojového klipu.
- **"Nastavení značky klipu při zachycení" (→ strana 265)**
- Pro změnu názvu válce v polovině procesu, například při výměně pásek, klikněte na [Capture] v menu a klikněte na [Reel No. Settings].

Importování ze zařízení Nemožné pro řízení paluby

Analogové zdroje zaznamenané na video pásce, atd. lze importovat přes Bay nebo A / D konvertor. Je také možné importovat zdroje z webového fotoaparátu, mikrofonu, atd., který je založen na DirectShow-.

Poznámka

- Pokud jsou analogové zdroje dováženy z analogového zařízení nebo zařízení připojeného k terminálu HDMI, nelze zařízení ovládat z EDIUS.
- U externích zařízení používaných pro import zdrojů je nezbytné předem zaregistrovat jejich informace o připojení, formát videa pro import a další informace jako přednastavené zařízení.
- **"Registrační předvolby zařízení" (→ strana 128)**

1) Najděte počáteční bod zachycovací části na vnějším vstupním zařízení.

- Tato operace není vyžadována při zachycování ze zařízení, jako je webová kamera nebo mikrofón.

2) Klikněte na [Capture] na menu a klikněte na [Select Input Device].

- Zobrazí se dialogové okno [Select Input Device] a zobrazí se seznam přednastavených zařízení registrovaných v nastavení systému.

3) Vyberte přednastavené zařízení a klikněte na [OK].

Alternativní postup

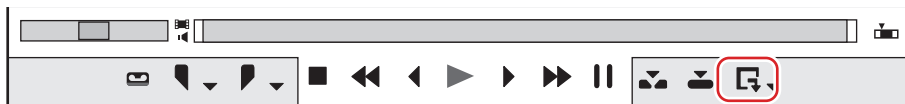
- Stejně operace jako kroky 2) až 3) jsou k dispozici za použití následujících metod.
 - Klikněte na [Capture] na menu a klikněte na přednastavený vstup pro zobrazení přednastaveného zařízení. Přednastavený vstup je třeba přiřadit jako přednastavený vstup předem.
 - **"Přidělení přednastavených zařízení do vstupních presetů" (→ strana 134)**
 - Kliknutím na operační tlačítko pro vstupní předvolby Player zobrazíte přednastavené zařízení. Přednastavený vstup přidělený operačnímu tlačítku se musí zobrazit na Player předem.
 - **"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)**
 - Zobrazují přednastavený vstup 1: [F2]
 - Zobrazují přednastavený vstup 2: [F3]
 - Zobrazují přednastavený vstup 3: [F4]

4) V případě potřeby nastavte název válce.

- Chcete-li nastavit název navigátora, odškrtněte [UserBit is used as a Reel No.] a zadejte název válce. Ze seznamu můžete také zvolit dříve zadané názvy navigátorů.

5) Klikněte na [OK].

6) Klikněte na [Capture] na Player.



- Zachytávání začíná.
- Pokračovat v kroku 8) při zachycování ze zařízení, jako je webová kamera, mikrofon, atd.

Alternativní postup

- Na klávesnici stiskněte [F9].

7) Přehrajte externí vstupní zařízení.

8) Po dokončení pořizování potřebných dílů klikněte na [Stop] v dialogovém okně [Capture].

- Když je zachycení zastaveno, zachycený klip je registrován na popelnici.

9) Zastavit přehrávání externích vstupních zařízení.

Poznámka

- Nastavení zdroje, jako je datový tok nebo velikost snímku, se liší v závislosti na vašem zařízení.

Importovat soubor

Importovat soubor

Pro import souboru uloženého na vašem PC do EDIUS, musí být nejprve zaregistrován do okna Bin jako klip. Následující vysvětluje, jak registrovat soubory nebo formáty souborů, které mohou být importovány do EDIUS do okna Bin.

Registrabilní formáty souborů

Následující seznamy formátů souborů, které lze importovat do EDIUS:

- Provoz není zaručen pro všechny formáty popsané v tomto oddíle.

Pneumatika

Poznámka

- Některé kodeky nemusí podporovat částečný převod.
- Některé formáty videa nemusí podporovat částečný přenos / ořezávání.

Formát	Prodloužení souboru
3GPP	*.3gp, *.3g2, *.amc
AVCHD	*.m2ts, *.mts
AVI * 1	*.avi
Blackmagic RAW	*.braw
KINEMA RAW	*.xml
Kino RAW Light	*.crm
DIF stream	*.dif, *.dv
DNxHD / DNxHR	*.mov
Flash Video	*.f4v
H.265 / HEVC	*.mov, *.mp4
JPEG2000	*.mov
MPEG HDD MOVIE	*.mod, *.tod
MPEG Program Stream * 2	*.mpg, *.mpeg, *.m2p, *.mp2, *.vob, *.vro
MPEG Transport Stream	*.m2t
MPEG Video Stream	*.mpv, *.m2v
MP4	*.mp4, *.m4v
MXF * 1	*.mxf
Nikon N- RAW	*.nev
P2 (DV, DVCPRO, DVCPRO50, DVCPRO HD, AVC-Intra, AVC-LongG, AVC-Intra 4K / 2K)	*.xml, *.mxf
PNG	*.mov
ProRes RAW	*.mov
QT animace	*.mov
QuickTime film * 1	*.mov
RED	*.R3D
SONY HVR-DR60 / HVR-MRC1 Meta soubor	*.idx
Sony RAW	*.xml, *.mxf
Sony X-OCN	*.xml, *.mxf
TIFF	*.mov
Dopravní proud (MPEG-2, H.264)	*.ts
Windows Media * 1	*.wmv, *.asf
XAVC (XAVC Intra / XAVC Long GOP)	*.xml, *.mxf
XAVC S	*.xml, *.mp4
XDCAM (MPEG HD422, MPEG HD, MPEG IMX, DVCAM)	*.xml, *.mxf
XDCAM EX	*.mp4, *.avi, *.smi, *.xml
XF	*.CIF, *.mxf
XF- AVC	*.mxf

* 1 Kodek nemusí být podporován v závislosti na formátu videa.

Kapitola 5 Importující zdroje - Importační soubor

* 2 Použijte zdrojový prohlížeč k importu VOB souborů, pokud nemohou být importovány.

RP Audio

Formát	Prodloužení souboru
AAC	*.aac, *.m4a
AIFF * 1	*.aiff, *.aif
ALAC	*.m4a
Dolby Digital (AC-3)	*.ac3
Flac	*.flac
MPEG Audio Layer- 3 * 2	*.mp3
MPEG Audio Stream	*.mpa, *.m2a
Soubory Ogg Vorbis	*.ogg
Opus	*.opus
Vlna	*.wav
Windows Media audio	*.wma

* 1 AIFF / AIFF soubory jsou pouze PCM. * 2 Některé VBR nejsou podporovány.

ist Stále obraz

Je podporován import statických snímků s následujícími čísly.

Formát	Prodloužení souboru
Kino DNG	*.dng
DPX (SMPTE 268M- 2003)	*.dpx
Flash Pix	*.fpx
GIF (CompuServeGIF)	*.gif
HEIF	*.heif, *.heic
ICO	*.ico, *.icon
JPEG	*.jpg, *.jpeg
Interchange Format JPEG souborů	*.jif
Maya IFF * 1	*.iff
Multi-PictureFormat	*.mpo
Photoshop	*.psd
PNG (přenosné síťové grafy)	*.png
Quick Titrer	*.etl, *.etl2
SGL	*.sgi, *.rgb
Targo.	*.tga, *.targa, *.vda, *.icb, *.vst.
TIFF	*.tif, *.tiff
Windows Bitmap	*.bmp, *.dib, *.rle
Soubory Windows Meta	*.wmf, *.emf
WMPhoto	*.wdp

* 1 Hloubka Z není podporována.



• Soubory s IFF elektronickými umění (*.iff) nejsou podporovány na EDIUS.

ist Titulek

Formát	Prodloužení souboru
Scénář uzavřený titulek	*.scc
MacCaption	*.mcc

Registrovat soubor do okna Bin jako klip

Vyberte a zaregistrujte zdroj do okna Bin.

1) Double- klikněte na prázdný prostor v klipu zobrazení okna Bin.

• Objeví se dialogové okno [Open].

Alternativní postup

- Přidání klipu: [Ctrl] + [O]
- Pravým tlačítkem myši klepněte na prázdnou plochu v klipu a klikněte na [Add File].

2) Vyberte soubor a v případě potřeby nastavte následující položky.

[Poster frame]	Zadejte časovou osu, nebo posun posuvníku vlevo a vpravo pro nastavení rámu plakátu klipu.
[Show properties]	Zaškrtněte pro zobrazení dialogového okna [Clip Properties] a vlastností klipu. "[Clip Properties] Dialogové okno" (→ strana 188)
[Transfer to Project folder]	Převedte klip do složky projektu.
[Sequence clip]	Importujte klipy se statickými čísly v jedné operaci a zaregistrujte je do okna Bin. "Registrační pohotovostní obrázky" (→ strana 158)
[Detect captions file]	Použijte tuto volbu k detekci uzavřeného souboru s titulkem, který odpovídá zvolenému souboru, sloučení a pak se zaregistrujte do okna Bin. "Sloučení uzavřeného souboru a registrace" (→ strana 158)
[Name]	Chcete-li přejmenovat registraci klipu do okna Bin, zadejte nový název klipu.
[Comment]	Zadejte komentář.
[Clip color]	Barva zobrazení klipů.

3) Klikněte na [Open].

Alternativní postup

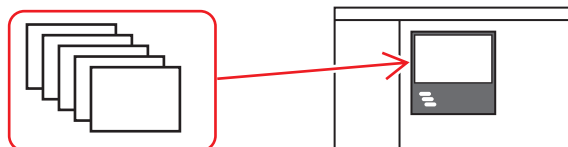
- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Add Clip]. Zvolte zdroj z dialogového okna [Add Clip] a klikněte na [Open] pro zobrazení zdrojového klipu na Player. Klikněte na [Add Clip on Player to Bin] na Player.
- Otevřete složku obsahující zdroje v Explorru a přetáhněte a upustěte zdroj pro registraci do složky v klipu nebo adresáři.
"Registrační složky" (→ strana 159)



- Zdroje zobrazené na Player můžete také zaregistrovat tak, že je přetáhnete a pustíte do okna Bin.
"Registrační klipy zobrazeny na Player do okna Bin" (→ strana 177)

Registrování souvislých obrázků

Importujte klipy se statickými čísly v jedné operaci a zaregistrujte je do okna Bin.



1) Double- klikněte na prázdný prostor v klipu zobrazení okna Bin.

- Objeví se dialogové okno [Open].

Alternativní postup

- Přidání klipů: [Ctrl] + [O]

2) Vyberte první z následujících souborů, zkontrolujte [Sequence clip] a klikněte na [Open].

- Všechny po sobě jdoucí soubory se statickým obrazem ve stejné složce jsou registrovány jako jeden sled klipu do okna Bin.
- Vzhledem k tomu, že po sobě jdoucí soubory jsou považovány za jeden sekvenční klip, pokud soubor chybí v pořadí, soubory s následnými čísly nebudou importovány.



- Můžete rozdělit sekvenční klip registrovaný do okna Bin do jednotlivých ještě obrazových klipů, nebo jej použít znovu jako sekvenční klip.
"Zrušení sestavy" (→ strana 187) "Připojení více klipů (Nastavit jako sekvence)" (→ strana 187)

Sloučení uzavřeného Caption souboru a registrace

Můžete zjistit uzavřený soubor s titulkem, který odpovídá zvolenému souboru, sloučit ho a pak se zaregistrovat do okna Bin.

1) Double- klikněte na prázdný prostor v klipu zobrazení okna Bin.

- Objeví se dialogové okno [Open].

Alternativní postup

- Přidání klipů: [Ctrl] + [O]

2) Vyberte soubor.

- Vyberte soubor, se kterým se má sloučit uzavřený soubor s titulkem.
- Může být vybráno více souborů.

3) Zaškrtněte [Detect captions file] a klikněte na [Open].

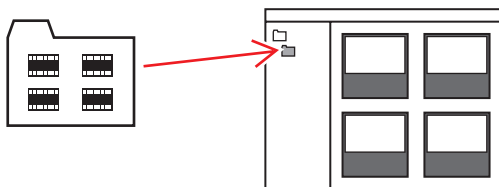
- Bude detekován uzavřený soubor s titulkem, který odpovídá zvolenému souboru, a pak se zaregistruje do okna Bin jako jeden klip.



- Uzavřený soubor s titulkem, který má být sloučen, musí splňovat následující podmínky.
 - Soubor se stejným názvem jako vybraný klip s výjimkou rozšíření
- Soubor, který existuje ve stejné složce jako vybraný klip Všimněte si, že uzavřený soubor s titulkem v samostatné složce může být detekován pro některé soubory.
- Můžete zaregistrovat uzavřený soubor s titulkem sám do okna Bin pomocí stejného postupu jako při registraci jiných souborů do okna Bin.

Registrační složky

Registrujte složku obsahující podporované formáty zdrojového kódu s neporušenou strukturou adresáře.



1) Otevřete průzkumníka a zobrazte složku pro registraci do okna Bin.

2) Přetáhněte složku a upusťte ji do složky v klipu nebo pohledu na složku okna Bin.

Prohlížeč zdrojů

Chcete-li importovat soubory uložené na externích zařízeních, ve kterých se nahrává video nebo zvuk založené na souborech (např. videokamera AVCHD, profesionálně využívaná videokamera, odnímatelná média, například paměťová karta SD, zařízení XDCAM EX), do EDIUS, provádějte operace se zdrojovým prohlížečem. Na zdrojovém prohlížeči je struktura složek médií automaticky rozpoznána a uložené soubory jsou rychle zobrazeny. Můžete také zaregistrovat zobrazené klipy do okna Bin nebo přenést soubory na počítač. Také soubory kopírované ze zařízení do úložiště PC s neporušenou strukturou adresáře mohou být importovány stejným způsobem.

Poznámka

- Zdroje nelze dovážet z copyprotected disků.
- Podporuje pouze formát BDMV BD.

Formáty podporované prohlížečem zdrojů

Formáty, které lze zobrazit ve zdrojovém prohlížeči jsou následující: Podporované formáty, kodeky a rozšíření závisí na souborech, které mohou být importovány.

- Provoz není zaručen pro všechny formáty popsané v tomto oddíle.

Zařízení	Formát / kontejner	Kodek	Strom zdrojového prohlížeče
AU 'EVA1	MOV	H.264 / AVC	[Removable Media]
AVCCAM	AVCHD	—	[Removable Media]
AVCHD Kamera	AVCHD	—	[Removable Media]
Blue-ray * 1	BDMV	—	[Removable Media]

Kapitola 5 Importující zdroje - Importační soubor

Zařízení	Formát / kontejner	Kodek	Strom zdrojového prohlížeče
Cinema RAW / Cinema RAW Světlo	RMF	KINEMA RAW	[Cinema RAW]
	CRM	Kino RAW Light	
Cine Alta	MXF	XAVC	[XDCAM]
		MPEG HD422	
CINEMA EOS	MOV	Návrh JPEG	[Removable Media]
	AVCHD	—	
DSLR	MOV	H.264 / AVC	[Removable Media]
	MP4	H.264 / AVC	
	AVCHD	—	
GoPro	MP4	H.264 / AVC	[Removable Media]
Mobilní	SD- Video	—	[Removable Media]
NXCAM	AVCHD	—	[Removable Media]
P2	MXF	DVCPRO25	[P2]
		DVCPRO50	
		DVCPRO HD	
		AVC- Intra 50	
		AVC- Intra 100	
		AVC- Intra 200	
		AVC- LongG	
RED	R3D	RED	[RED]
Sony RAW / X-OCN	MXF	Sony RAW	[Sony RAW]
		Sony X-OCN	
XAVC	MXF	XAVC	[XDCAM]
		XAVC Long GOP	
	MP4	XAVC S	
XDCAM	MXF	DVCAM	[XDCAM]
		MPEG IMX	
		MPEG HD	
		MPEG HD422	
XDCAM EX	MP4	XDCAM EX	[XDCAM EX]
Série X	MXF	XF- AVC	[XF]
		MPEG-2	

* 1 Copyprotected soubory nelze importovat.

Zobrazení / skrývání okna zdrojového prohlížeče

Přepněte nastavení show / hide pro okno zdrojového prohlížeče.

1) Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Source Browser].

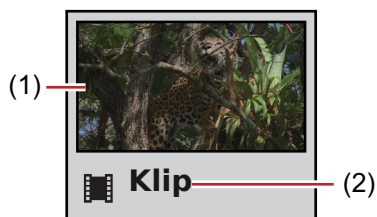


• Když je zapnuto nastavení show / hide pro okno zdrojového prohlížeče, je také přepnuto nastavení show / hide pro karty okna Bin nebo okna karty v kombinaci s oknem zdrojového prohlížeče. Chcete-li přepnout nastavení show / hide samostatně, uvolněte spojení okna nebo oken karty.

"Kombinace Tab Windows s Bin Window / Source Browser Window" (→ strana 137)

Displej prohlížeče zdroje

Ve zdrojovém prohlížeči se zobrazují zdrojové soubory jako klipy. Zobrazují se tři typy klipů: videoklipy, audio klipy a ještě obrazové klipy.



(1)	Zobrazení reprezentativního snímku / miniatury	Zobrazí reprezentativní obrázek klipu nebo náhledu.
-----	--	---

(2)	Název klipu	Zobrazí název klipu.
-----	-------------	----------------------

Výběr klipů

Klipy jsou ve zdrojovém prohlížeči vybírány stejným způsobem jako v okně Bin.
"Výběr klipů" (→ strana 190)

Třídění klipů

Můžete třídit klipy v zobrazení klipu zdrojového prohlížeče.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na prázdnou plochu v klipu a klikněte na [Sort].

2) Pro třídění klikněte na názvy položek.

Alternativní postup

- Když je zobrazen klip na [Detail] nebo [Icon], každé kliknutí na položku přepne mezi vzestupným a sestupným řádem.

Spínač zobrazovací složky

Zobrazené složky se přepínají v zobrazení adresáře zdrojového prohlížeče.

1) Zvolte složku, která se zobrazí v zobrazení složky.

- Pokud je adresář zavřen, klikněte pravým tlačítkem myši na prázdný prostor klipu a klepněte na [Move] a klepněte na název adresáře určení pohybu nebo [Up one Folder].

Alternativní postup

- Kliknutím na [Move Up] ve zdrojovém prohlížeči přepnete složku.



- Přesunutí do složky na jedno místo nahoru: [Backspace]

Kontrola vlastností klipu

Podrobnosti o klikech si můžete prohlédnout ve zdrojovém prohlížeči, jako je snímková frekvence a čas spuštění.



- Doba trvání, velikost souboru a další vlastnosti klipu lze zkontrolovat při přepnutí pohledu klipu na detailní klip.
"Clip View Display" (→ strana 148)

1) Vyberte klip v zobrazení klipu a klepněte na [Properties] ve zdrojovém prohlížeči.



- Objeví se dialogové okno [Clip Properties].
"[Clip Properties] Dialogové okno" (→ strana 161)

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na klip a klikněte na [Properties].
- Kontrolní vlastnosti: [Alt] + [Enter]

2) Potvrďte podrobnosti a klikněte na [OK].

[Clip Properties] Dialogové okno

Zobrazená záložka se liší podle typu klipu.

Tab [File]	Zkontrolujte typ, velikost dat a další podrobnosti o souborech.
Tab [Video]	Zkontrolujte startovní TC (timecode) a konec TC, nebo velikost obrázku, plakátový rám, poměr stran, barevný prostor, barevný rozsah korespondence, pořadí pole, kodek, snímková frekvence a další informace.

Kapitola 5 Importující zdroje - Importační soubor

Tab [Audio]	Zkontrolujte startovní a koncové TC, nebo znovu získajte informace o vlnách (zobrazení zvukové vlny).
Tab [Still image]	Zkontrolujte formát nebo velikost obrázku, dobu trvání, poměr stran, barevný prostor a rozsah korespondence barev.
Tab [Extended]	Zkontrolujte informace o rozšíření souboru nebo klipu. Zobrazené detaily se liší v závislosti na typu klipu.
Tab [Captions]	Zaškrtněte [Use Caption data] pro použití informací o popisech. Pokud byl do souboru sloučen uzavřený soubor s titulkem, lze potvrdit i uložení cíle aktuálně odkazovaného souboru.

Hledání jednoduchým vyhledávacím barem

Můžete vyhledávat klipy ve složce pomocí jednoduché vyhledávací lišty zdrojového prohlížeče. Po ukončení vyhledávání jsou v klipu zobrazeny pouze klipy, které částečně odpovídají vyhledávacímu textovému řetězci.

1) V zobrazení složky vyberte složku s cílem hledání.

2) Na klávesnici stiskněte [F3].

- Zobrazí se jednoduchý vyhledávací panel.

[Find]	Zadejte textový řetězec hledání. Ze seznamu můžete také vybrat předchozí textové řetězce vyhledávání.
[Condition]	Ze seznamu vyberte stav vyhledávání.
[Display find condition]	Přepněte nastavení show / hide pro vyhledávací podmínky.
[Close find bar]	Zavřít jednoduchou vyhledávací lištu pro zobrazení všech klipů ve složce.

3) Nastavte podmínky vyhledávání a stiskněte [Enter] na klávesnici.

- V zobrazení klipu jsou zobrazeny pouze klipy, které částečně odpovídají textovému řetězci hledání mezi klipy ve složce.



- Text není case- citlivý, když je vyhledávání provedeno jednoduchým vyhledávacím lištou.
- Historie až 20 posledních zadaných textových řetězců je uložena do každého profilu.

Importovat zdrojový prohlížeč Soubor kopírováním

Chcete-li importovat soubory uložené na externích zařízeních, ve kterých se nahrává video nebo zvuk založený na souborech (např. videokamera AVCHD, profesionálně používaná videokamera, odnímatelná média, jako je paměťová karta SD, zařízení XDCAM EX) do EDIUS, provádějte operace se zdrojovým prohlížečem. Zdroje dovážené ze zdrojového prohlížeče jsou registrovány do aktuální složky okna Bin současně s tím, že jsou přenášeny do úložiště na PC.



- Cíl přenosu můžete nastavit při importu souborů kliknutím na [Application] v [System Settings] → [Source Browser].

"[Source Browser]" (→ strana 101)

Body, které je třeba zkontrolovat před dovozem zdrojů

Zdrojové soubory lze snadno importovat z videokamery AVCHD / odnímatelných médií / XDCAM EX / P2 / XDCAM / XF zařízení pomocí zdrojového prohlížeče. Soubory lze okamžitě zkontrolovat nebo přenést v pozadí jednoduše připojením zařízení nebo mechanikou k Vašemu PC a vložením paměťových médií.

- "Importování z digitální kamery" (→ strana 163)
- "Importing sources from XDCAM EX Devices" (→ strana 163)
- "Importování zdrojů P2" (→ strana 164)
- "Importování ze zařízení XDCAM" (→ strana 165)
- "Nastavení importu XDCAM" (→ strana 106)
- "Nastavení prohlížeče XDCAM" (→ strana 106)
- "Importing RED sources" (→ strana 165)
- "Importing Cinema RAW or Cinema RAW Light Sources" (→ strana 166)
- "Importing Sony RAW sources" (→ strana 166)
- "Importování zdrojů XF" (→ strana 167)

Když jsou zdroje zkopírovány do úložiště s neporušenou strukturou adresáře, mohou být importovány jednoduše ze zdrojového prohlížeče, pokud je referenční složka specifikována v nastavení systému předem.

- "[Removable Media]" (→ strana 105)
- "[XDCAM EX]" (→ strana 106)
- "[P2]" (→ strana 105)
- "Nastavení prohlížeče XDCAM" (→ strana 106)
- "Nastavení RED prohlížeče" (→ strana 104)
- "Nastavení prohlížeče Cinema RAW" (→ strana 107)
- "Sony RAW Nastavení prohlížeče" (→ strana 108)
- "[XF]" (→ strana 107)

Importování z digitální kamery

Zdroje lze importovat z videokamery AVCHD nebo odnímatelných médií, jako je SD paměťová karta, paměťová tyč a BD. Zdroje jsou registrovány do okna Bin ve stejnou dobu, kdy jsou přenášeny na PC. Připojte videokameru AVCHD nebo odnímatelné médium k PC, a zkontrolujte, zda je zapnutý proud. Více informací o metodách připojení naleznete v příručce pro vaše zařízení. Také soubory zkopírované z zařízení do úložiště na PC s neporušenou strukturou složky mohou být dováženy stejným způsobem.



Podporované formáty jsou AVCHD, BD, SD-Video, Memory Stick Video a DCF (stále obrázky uložené ve formátu digitálního fotoaparátu). Pro BD je podporován pouze formát BDMV.

Poznámka

- Zdroje nelze dovážet z copy-protected disků.

1) Klikněte na strom [Removable Media] v zobrazení složky zdrojového prohlížeče.

- Pohon připojený k počítači je rozpoznán a zobrazen ve stromu zobrazení složky.

2) Do mechaniky vložte paměťová média.

3) Klikněte na název médií.

- Informace na médiích jsou zobrazeny v klipu.
- Složky jsou někdy kategorizovány podle typu ve vrstvě pod pohonem v závislosti na připojeném zařízení.



• Pokud jste soubory z videokamery AVCHD nebo vyměnitelného média zkopírovali na úložiště počítače, klikněte pravým tlačítkem na [Removable Media] a pomocí [Open Folder] určete umístění zdrojů. Odkazy lze ze stromového zobrazení odstranit kliknutím pravým tlačítkem na složku a volbou [Delete], ale pouze tehdy, pokud byly přidány ze stromového zobrazení v prohlížeči zdrojů. Skutečné složky se nesmažou.

• Pro aktualizaci informací na médiích klikněte pravým tlačítkem [Removable Media] a klikněte na [Refresh].

4) Zvolte soubor pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin] ve zdrojovém prohlížeči.



- Přenos dat do PC je spuštěn v pozadí ve stejnou dobu, kdy je soubor registrován do okna Bin jako klip.

"Kontrola pokroku práce na pozadí" (→ strana 167)

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na soubor pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin].

Importování zdrojů z zařízení XDCAM EX

Zdroje registrujte do okna Bin současně, že jsou přenášeny do PC z paměťové karty SxS. Připojte zařízení XDCAM EX k PC a zkontrolujte, zda je zapnutý výkon. Také soubory zkopírované z paměťových karet SxS do úložiště na PC s neporušenou strukturou adresáře mohou být dováženy stejným způsobem.



• Pro zdroje zaznamenané přes více paměťových karet SxS jako sekvenční klip, připojte všechny zdroje k PC nebo importujte složku, ve které je obsah paměťových karet SxS zkopírován do zdrojového prohlížeče, a registrujte zdroje v pořadí od první paměťové karty SxS do okna Bin. Každý klip je připojen a registrován jako sekvenční klip do okna Bin.

1) Klikněte na strom [XDCAM EX] v zobrazení složky zdrojového prohlížeče.

2) Klikněte na disk.

- Informace o paměťové kartě SxS jsou zobrazeny v klipu.



- Když jsou soubory na paměťové kartě SxS zkopírovány do úložiště na PC, klepněte pravým tlačítkem [XDCAM EX] a klikněte na [Open Folder] pro určení referenční destinace. Reference lze smazat z displeje stromu pravým klepnutím na složku a klepnutím na [Delete] pouze tehdy, když byly přidány z displeje stromu ve zdrojovém prohlížeči. Skutečné složky nejsou smazány.
- Pro aktualizaci informací o zařízení klikněte pravým tlačítkem [XDCAM EX] a klikněte na [Refresh].

3) Zvolte klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin] ve zdrojovém prohlížeči.



- Přenos dat do PC je spuštěn v pozadí ve stejnou dobu, kdy je klip registrován do okna Bin.
- "Kontrola pokroku práce na pozadí" (→ strana 167)**

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin].



- Vezměte klipy jsou registrovány na aktuální složku okna Bin jako sekvenční klip.

Dovážející zdroje P2

Zaregistrujte zdroje P2 do okna Bin současně s tím, že jsou přenášeny na PC. Připojte zařízení P2 k PC a zkontrolujte, zda je zapnutý výkon. Zdroje P2 zkopírované do úložiště na PC mohou být také importovány stejným způsobem. Kopírujte zdroje se strukturou složky v zařízení drženém neporušeným.

Poznámka

- Ovladače vybavené zařízením P2 musí být instalovány předem.

1) Klikněte na strom [P2] v zobrazení složky zdrojového prohlížeče.

2) Klikněte na disk nebo referenční složku.

- Zdroje P2 jsou zobrazeny v klipu.



- Referenční složky lze dočasně přidat do zobrazení adresáře zdrojového prohlížeče. Klikněte na [P2] a klikněte na [Open Folder].
- Pokud byly ve zdrojovém prohlížeči dočasně přidány reference, mohou být smazány pravým klepnutím na složku a kliknutím na [Delete]. Skutečné složky nejsou smazány.
- Pro aktualizaci informací o referencích klikněte pravým tlačítkem [P2] a klikněte na [Refresh].

3) Zvolte klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin] ve zdrojovém prohlížeči.



- Přenos dat do PC bude spuštěn v pozadí ve stejnou dobu, kdy je klip registrován do okna Bin.
- "Kontrola pokroku práce na pozadí" (→ strana 167)**

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin].



- Názvy klipů registrované do okna Bin jsou "uživatelský název klipu", když byl na klip P2 nastaven uživatelský klip, a "klip name", když uživatelský název klipu nebyl nastaven.
 - Při editování pomocí EDIUS lze P2 klipy použít stejným způsobem jako AVI klipy. Při editování ze úložiště bude výkon v reálném čase stejný jako výkon v AVI souborech stejného formátu. Při editování přímo z pohonu P2 bude výkon 2stream real time v případě DV, a 1stream real time v případě DVCPRO50. (Výše uvedené výkony jsou založeny na měření Grass Valley. Výkon CPU se liší v závislosti na vašem systému.)
 - Částečný přenos je k dispozici, kde jsou body In a Out nastaveny na soubory na zařízení P2 a do úložiště jsou přeneseny pouze požadované části.
- "Přenos pouze nezbytné části" (→ strana 170)**

Dovoz ze zařízení XDCAM

Zaregistrujte zdroje XDCAM do okna Bin současně s jejich přenosem do počítače. Před importem připojte zařízení XDCAM k počítači a ověřte, že je zapnuté. Stejným způsobem lze importovat také zdroje XDCAM zkopírované na úložiště počítače a proxy klipy uložené na paměti USB. Při kopírování zachovejte původní strukturu složek zařízení. Nastavení importu lze zkontrolovat a změnit v [Importer/Exporter] v [System Settings] → [XDCAM] → [Browser].

"Nastavení prohlížeče XDCAM" (→ strana 106)



- Je podporován režim SAM.

Poznámka

- Ovladače se zařízením XDCAM musí být instalovány předem.

1) Klikněte na strom [XDCAM] v zobrazení složky zdrojového prohlížeče.

2) Klikněte na disk nebo referenční složku.

- Zdroje XDCAM jsou zobrazeny v klipu.



- Referenční složky lze dočasně přidat do zobrazení adresáře zdrojového prohlížeče. Klikněte na [XDCAM] a klikněte na [Open Folder].
- Pokud byly ve zdrojovém prohlížeči dočasně přidány reference, mohou být smazány pravým klepnutím na složku a kliknutím na [Delete]. Skutečné složky nejsou smazány.
- Chcete-li aktualizovat informace o zdrojích, klikněte pravým tlačítkem na [XDCAM] a zvolte [Refresh]. Pokud zobrazení miniatury klipu trvá příliš dlouho, stisknutím [Esc] na klávesnici zastavte obnovování seznamu.

3) Zvolte klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin] ve zdrojovém prohlížeči.



- Přenos dat do PC je spuštěn v pozadí ve stejnou dobu, kdy je klip registrován do okna Bin.

"Kontrola pokroku práce na pozadí" (→ strana 167)

- Klip lze editovat pomocí EDIUS i při přenosu.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin] → typ klipu.



- Částečný přenos je k dispozici, kde In a Out body jsou nastaveny na soubory na zařízení XDCAM a pouze požadované části jsou přeneseny do úložiště. Zpráva se objeví, pokud není navázáno žádné spojení do adresáře, kde jsou uložena data s vysokým rozlišením při částečném přenosu na klip XDCAM. Vložte disk a klikněte na [OK].

"Přenos pouze nezbytné části" (→ strana 170)

Dovážející RED zdroje

Registrujte RED zdroje do okna Bin ve stejnou dobu, kdy jsou přenášeny na PC. Připojte RED zařízení k PC, a zkontrolujte, zda je zapnutý výkon. RED zdroje zkopírované do úložiště na PC také mohou být dováženy stejným způsobem. Kopírujte zdroje se strukturou složky v zařízení držené neporušené.

Poznámka

- Ovladače dodávané se zařízením RED musí být instalovány předem.

1) Klikněte na strom [RED] v zobrazení složky zdrojového prohlížeče.

2) Klikněte na disk nebo referenční složku.

- Zdroje RED jsou zobrazeny v klipu.



- Referenční složky lze dočasně přidat do zobrazení adresáře zdrojového prohlížeče. Klikněte na [RED] a klikněte na [Open Folder].

- Pokud byly ve zdrojovém prohlížeči dočasně přidány reference, mohou být smazány pravým klepnutím na složku a kliknutím na [Delete]. Skutečné složky nejsou smazány.
- Pro aktualizaci informací o referencích klikněte pravým tlačítkem [RED] a klikněte na [Refresh].

3) Zvolte klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin] ve zdrojovém prohlížeči.



- Přenos dat do PC bude spuštěn v pozadí ve stejnou dobu, kdy je klip registrován do okna Bin.
- "Kontrola pokroku práce na pozadí" (→ strana 167)**

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin].

Importování zdrojů světla Cinema RAW nebo Cinema RAW

Můžete zaregistrovat Cinema RAW nebo Cinema RAW světelné zdroje do okna Bin ve stejnou dobu, kdy jsou převedeny na PC. Tato část vysvětluje postup pro import Cinema RAW zdroj. Provedte stejný postup pro import Cinema RAW světelný zdroj. Připojte Cinema RAW zařízení k PC, a zkontrolujte, že napájení je zapnuto. Cinema RAW zdroje zkopírované do úložiště na PC také mohou být dováženy stejným způsobem. Kopírovat zdroje se strukturou složky v zařízení držené neporušené.

Poznámka

- Ovladače vybavené zařízením Cinema RAW musí být instalovány předem.

1) Klikněte na strom [Cinema RAW] v zobrazení složky zdrojového prohlížeče.

2) Klikněte na disk nebo referenční složku.

- Zdroje Kino RAW jsou zobrazeny v klipu.



- Referenční složky lze dočasně přidat do zobrazení adresáře zdrojového prohlížeče. Klikněte na [Cinema RAW] a klikněte na [Open Folder].
- Pokud byly ve zdrojovém prohlížeči dočasně přidány reference, mohou být smazány pravým klepnutím na složku a kliknutím na [Delete]. Skutečné složky nejsou smazány.
- Pro aktualizaci informací o referencích klikněte pravým tlačítkem [Cinema RAW] a klikněte na [Refresh].

3) Zvolte klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin] ve zdrojovém prohlížeči.



- Přenos dat do PC bude spuštěn v pozadí ve stejnou dobu, kdy je klip registrován do okna Bin.
- "Kontrola pokroku práce na pozadí" (→ strana 167)**

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin].

Importování zdrojů Sony RAW

Registrujte zdroje Sony RAW do okna Bin současně s tím, že jsou přenášeny na PC. Připojte zařízení Sony RAW k PC a zkontrolujte, zda je zapnutý výkon. Zdroje Sony RAW zkopírované do úložiště na PC mohou být také importovány stejným způsobem. Kopírujte zdroje se strukturou složky v zařízení držené neporušené.

Poznámka

- Ovladače dodávané se zařízením Sony RAW musí být instalovány předem.

1) Klikněte na strom [Sony RAW] v zobrazení složky zdrojového prohlížeče.

2) Klikněte na disk nebo referenční složku.

- Zdroje Sony RAW jsou zobrazeny v klipu.



- Referenční složky lze dočasně přidat do zobrazení adresáře zdrojového prohlížeče. Klikněte na [Sony RAW] a klikněte na [Open Folder].
- Pokud byly ve zdrojovém prohlížeči dočasně přidány reference, mohou být smazány pravým klepnutím na složku a kliknutím na [Delete]. Skutečné složky nejsou smazány.
- Pro aktualizaci informací o referencích klikněte pravým tlačítkem [Sony RAW] a klikněte na [Refresh].

3) Zvolte klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin] ve zdrojovém prohlížeči.



- Přenos dat do PC bude spuštěn v pozadí ve stejnou dobu, kdy je klip registrován do okna Bin.
- "Kontrola pokroku práce na pozadí" (→ strana 167)**

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin].



- Částečný přenos je k dispozici, kde jsou body In a Out nastaveny na soubory na zařízení Sony RAW a do úložiště se přenášejí pouze požadované části.
- "Přenos pouze nezbytné části" (→ strana 170)**

Importování zdrojů XF

Registrovat zdroje XF do okna Bin ve stejnou dobu, kdy jsou přenášeny do PC. Připojte zařízení XF k PC a zkontrolujte, zda je zapnutý výkon. Zdroje XF zkopírované do úložiště na PC mohou být také importovány stejným způsobem. Kopírujte zdroje se strukturou adresáře v zařízení drženém neporušeným.

Poznámka

- Ovladače se zařízením XF musí být instalovány předem.

1) Klikněte na strom [XF] v zobrazení složky zdrojového prohlížeče.

2) Klikněte na disk nebo referenční složku.

- Zdroje XF jsou zobrazeny v klipu.



- Referenční složky lze dočasně přidat do zobrazení adresáře zdrojového prohlížeče. Klikněte na [XF] a klikněte na [Open Folder].
- Pokud byly ve zdrojovém prohlížeči dočasně přidány reference, mohou být vymazány z displeje stromu pravým klepnutím na složku a kliknutím na [Delete]. Skutečné složky nejsou smazány.
- Pro aktualizaci informací o referencích klikněte pravým tlačítkem [XF] a klikněte na [Refresh].

3) Pro import vyberte klip nebo seznam skladeb a klikněte na [Add and Transfer to Bin] ve zdrojovém prohlížeči.



- Přenos dat do PC je spuštěn v pozadí ve stejnou dobu, kdy je klip nebo seznam skladeb registrován do okna Bin.
- "Kontrola pokroku práce na pozadí" (→ strana 167)**

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip nebo seznam skladeb pro import a klikněte na [Add and Transfer to Bin].



- Klipy, které byly nahrány přes více médií, jsou registrovány na aktuální složku na Bini jako sekvenční klip.
 - Částečný převod je k dispozici, kde jsou body In a Out nastaveny na soubory na zařízení XF a do úložiště se přenášejí pouze požadované části.
- "Přenos pouze nezbytné části" (→ strana 170)**

Kontrola pokroku při práci na pozadí

Následující vysvětluje, jak zkontrolovat průběh zpracování (práce na pozadí), jako je přenos souborů, který se provádí v pozadí a jak zastavit / restartovat zpracování. Postup provádění pracovních míst na pozadí lze zkontrolovat na stavové liště v časové ose okna nebo klip displeje.

Zobrazení stavové lišty v okně časové linie

Stavební lišta zobrazuje počet pracovních míst na pozadí a ikonu označující současný stav pracovních míst na pozadí.

Vykonávání

Zobrazuje se při zpracování úlohy na pozadí. Ikona se zobrazí také tehdy, když EDIUS provádí automatickou úlohu, například vytváří informace pro vyhledávání.



rov. "

To se zobrazí, když neexistují žádné pozadí pracovních míst a když pozadí práce byla zrušena.



ist

To se zobrazí, když je práce na pozadí pozastavena.



Detailní zobrazení stavu přenosu

V dialogovém okně [Background Job] lze zaškrtnout podrobný stav přenosu, a pracovní místa na pozadí lze například zastavit a odstranit.

1) Klikněte na [Show Background Job] ve zdrojovém prohlížeči.



- Objeví se dialogové okno [Background Job].
- "[Background Job] Dialogové okno" (→ strana 168)

Alternativní postup

- Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Background Job].

Poznámka

- Potvrzovací zpráva pro proces práce na pozadí se objeví, pokud je sekvence importována nebo konsolidována, nebo pokud je například soubor projektu uzavřen, zatímco existuje ještě práce na pozadí, která nebyla dokončena. Kliknutím na [Show Unfinished Job Info] zobrazíte dialogové okno [Background Job]. Kliknutím na [Quit Unfinished Jobs] vymažete všechna pracovní místa.

[Background Job] Dialogové okno

Seznam pracovních míst	Zobrazí pracovní místa, která právě provádějí a čekají na provedení v seznamu. Chcete-li zrušit provedení práce, vyberte práci a klikněte pravým tlačítkem myši a klikněte na [Stop] nebo [Stop All]. Chcete-li odstranit práci, vyberte funkci a pravým tlačítkem myši a klepněte na [Delete]. Chcete-li zastavit nebo obnovit realizaci práce, vyberte práci a pravým tlačítkem myši a klikněte na [Pause] nebo [Restart].
[Pause Background Jobs During Playback]	Zaškrtněte tuto položku, aby se zastavil výkon práce, zatímco Player nebo časová osa je přehrávána zpět.
[Pause] / [Resume]	Zastavit nebo pokračovat v provádění všech pracovních míst výběrem a kliknutím na pracovní místa.
[Close]	Zavřít dialogové okno [Background Job]. Zavření dialogového okna nebude mít vliv na vykonávající stav úloh pozadí.

Přímo importující soubor se zdrojovým prohlížečem

Následující vysvětluje, jak zaregistrovat zdroje na externích zařízeních, které interagují se zdrojovým prohlížečem přímo do okna Bin nebo je umístit na časovou osu, aniž by je převedli na váš počítač.

Přímo registrované zdroje do okna Bin z různých zařízení

Přímo zaregistrujte klipy v různých zařízeních do okna Bin, aniž byste je přenesli do úložiště na PC.

1) Ve zdrojovém prohlížeči vyberte klip a klikněte na [Add to Bin].

- Více informací o odkazování na každé zařízení ve zdrojovém prohlížeči naleznete v "Importing Source Browser File by Copying".
- "Importing from Digital Camera" (→ strana 163) "Importing sources from XDCAM EX Devices" (→ strana 163)
- "Importing P2 sources" (→ strana 164) "Importing from XDCAM Devices" (→ strana 165) "Importing XF sources" (→ strana 167)



Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip pro import a klikněte na [Add to Bin].
- Přetáhněte a upustěte klip importovat do okna Bin.

Poznámka

- Klipy se stanou offline klipy, když je spojení se zařízením zrušeno.
- "Obnovení offline klipů" (→ strana 90)**

Přímo umístění zdrojů na časový úsek z různých zařízení

Přímo umístěte klipy do různých zařízení na časovou osu, aniž byste je přenesli do úložiště na PC.

1) Nastavte mapování kanálů pro stopy, na kterých jsou klipy umístěny.

- "Nastavení mapování kanálu" (→ strana 210)

2) Přesuňte kurzor časové osy na pozici, kde klip umístíte.

3) Ve zdrojovém prohlížeči vyberte klip a klikněte na [Add to Timeline].

- Více informací o odkazování na každé zařízení ve zdrojovém prohlížeči naleznete v "Importing Source Browser File by Copying".
- "Importing from Digital Camera" (→ strana 163) "Importing sources from XDCAM EX Devices" (→ strana 163)
- "Importing P2 sources" (→ strana 164) "Importing from XDCAM Devices" (→ strana 165) "Importing XF sources" (→ strana 167)



Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip pro import a klikněte na [Add to Timeline].
- Přetáhněte a upustěte klip importovat do časové osy.

Poznámka

- Klipy se stanou offline klipy, když je spojení se zařízením zrušeno.
- "Obnovení offline klipů" (→ strana 90)**

Převod pouze nezbytné části

Můžete kopírovat pouze potřebné části, když jsou například do úložiště na PC importovány soubory Grass Valley HQ nebo soubory DV kodek AVI.

Poznámka

- Zdroje v odnímatelných médiích, jako jsou videokamera AVCHD nebo digitální kamera a zdroje XDCAM EX, nelze částečně kopírovat a importovat.

Automatický částečný převod při přidání do časové linie / Registrace do okna Bin

Po zobrazení souboru v zařízení na Player a nastavení In a Out bodů, můžete nastavit nastavení automaticky kopírovat data mezi In a Out ukazuje na úložiště při importu souboru do časové osy nebo okna Bin.

"Registrační klipy na Player do okna Bin" (→ strana 177) "Registrační mezi In a Out Points to the Bin jako samostatný klip (Subclip)" (→ strana 178) "Nastavování / Out Points and Placing Klips" (→ strana 215)

Poznámka

- Zdroje, které nejsou slučitelné s částečným převodem, nejsou touto operací přenášeny a jsou přidány přímo do bin / časové osy.

1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Source] a klikněte na [Partial Transfer].

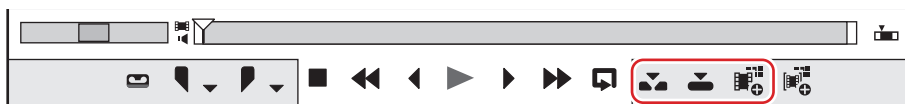
3) Zvolte [Target Clip] a zkontrolujte požadované položky v [Auto Transfer].

[Target Clip]	Zvolte zdroj, který má být částečně přenesen. Při výběru [Only from Removable Media] jsou pro částečný přenos cíleny pouze klipy přímo odkazující na soubory na zařízení. Při výběru [From Removable Media and Hard Drive] jsou klipy odkazující na soubory na úložiště také zaměřeny na částečný přenos, kromě klipů přímo odkazujících na soubory na zařízení. Když je [Exclude Project Folder Drive] nekontrolován, klipy pod složkou projektu jsou také zaměřené na částečný přenos.
[Auto Transfer]	<p>[When Added to the Timeline from Player] Zaškrtněte, pokud chcete provést částečný přenos, když klip zobrazený na Player byl umístěn na časové ose.</p> <p>[When Added to the Bin from Player] Kontrola této položky provede částečný přenos, když byl do okna Bin přidán klip zobrazený na Player.</p>
[Margin]	Nastavte prostor k přidání.

4) Klikněte na [OK].

5) Zobrazit soubor v zařízení na Player, a nastavit In and Out body.

6) Pomocí tlačítek přidáte klip do časové osy / okna Bin.



- Částečný přenos se provádí automaticky podle výše uvedených nastavení.
- Částečně přenášené soubory jsou uloženy ve složce "Převedeno" pod složkou projektu.

Poznámka

- Částečný převod se neprovádí automaticky, když byl zdroj vtažen a přenesen ze Player do časové osy nebo okna Bin.
- Pokud je zdroj v BD přidán do časové osy nebo bin, částečný převod se někdy automaticky provádí s kapitolami bráných jako In a Out body, i když In a Out body nebyly stanoveny na Player.

Převodové pouze nezbytné díly

Pokud jsou klipy, které přímo odkazují na soubory v zařízení, mohou být do úložiště zkopírovány pouze části, které se právě používají.

1) Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Partial Transfer] → položku.

- Částečný přenos je spuštěn v pozadí a přenášený soubor je uložen do složky projektu.
- Chcete-li zrušit částečný přenos, zvolte a pravým tlačítkem myši klikněte na práci v dialogovém okně [Background Job] a klepněte na [Stop] nebo [Stop All].

"[Background Job] Dialogové okno" (→ strana 168)



- V případě zdrojů, které jsou neslučitelné s částečným přenosem, se zobrazí zpráva tak, že si můžete vybrat, zda převedete celý zdroj.
- Pokud se klip po částečném přenosu stal offline klipem, lze [Transfer the Missing Area] nebo [Undo transfer] vybrat z seznamu [Restoration Method] v dialogovém okně [Restore and Transfer Clips].
- Když se používá klip částečně přenesený se EDIUS 5, může být vrácen do původního klipu. Pravým tlačítkem klikněte na částečně přenesený klip a klepněte na [Replace Partially Downloaded Clip with Original Clip]. Když klip přímo odkazující na soubor na zařízení byl částečně přenesen, cíl odkazu se vrátí do souboru ze souboru po převodu.

Registrační aktivum spravováno v Mync do okna Bin jako klip

Aktivum spravované v knihovně Mync lze zaregistrovat jako klip do zadané složky okna Bin. Další informace o tom, jak se zaregistruje klip, viz "Interakce s Mync".

"Interakce s Mync" (→ strana 179)

Poznámka

- Interakce s Mync jsou podporovány pouze pro Mync, který je dodáván s EDIUS.

Přehrávání zpětných zdrojů

Přehrávání Zpět a kontrola zdroje

Přehrávání pomocí tlačítek Player

Pomocí provozních tlačítek na Player můžete přehrávat nebo přesouvat zdroje v jednotlivých snímkových jednotkách. **"Přehrávání zpět s tlačítky Recorder" (→ strana 278) "Nastavení tlačítka" (→ strana 139)**

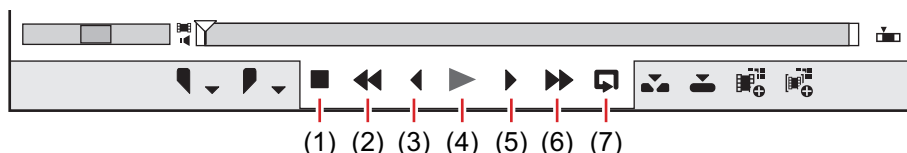
1) Klikněte na [Play] na Player.

- Přehrávání začíná na Player.

2) Klikněte na [Stop] na Player.

- Přehrávání končí.

Tlačítka Player



(1)	[Stop]	Přestaň hrát. [K], [Shift] + [↓]
(2)	[Review]	Přetočit zdroj. Každé kliknutí přepne rychlost přehrávání v opačném směru mezi 4 krát a 12 krát. [J] ^{*1}
(3)	[Previous Frame]	Každé kliknutí přetáhne jeden snímek najednou v opačném směru. Udržení tohoto tlačítka kliknutí přehrává zdroj při normální rychlosti v opačném směru. [←]
(4)	[Play]	Přehrajte zpět zdroj ve směru vpřed. Když je toto tlačítko kliknuto během přehrávání, přehrávání přestávkuje. Klikněte znovu pro restart přehrávání. [Enter], [Space]
(5)	[Next Frame]	Každé kliknutí posune jeden snímek v čase ve směru vpřed. Udržení tohoto tlačítka kliknutí přehrává zdroj při normální rychlosti ve směru vpřed. [→]
(6)	[Fast Forward]	Přehrávání vpřed. Každé kliknutí přepne rychlost přehrávání dopředu mezi 4 krát a 12 krát. [L] ^{*2}
(7)	[Loop]	Opakovaně hrát zpět mezi In a Out body. Pokud ne V bodu je nastavena, zdroj je opakovaně přehráván zpět od začátku, nebo pokud ne Out bod je nastaven, zdroj je opakovaně přehráván zpět do konce. Pokud In a Out body byly nastaveny pro audio, zdroj se hraje od prvního V bodě do posledního Out bodu, včetně In a Out bodů pro video. [Ctrl] + [Space]

* 1 Každý stisknutí [J] na klávesnici přepíná rychlost rewind v 6 úrovních mezi 2 až 32 krát. Stiskněte [L] zpomalit rychlost rewind. Stiskněte tento klíč se zdrojem pozastaven pro přehrávání zpět stejnou rychlostí v opačném směru. * 2 Každý stisknutí [L] na klávesnici přepne rychlost fast- forward v 6 úrovních mezi 2 až 32 krát. Stiskněte [J] zpomalit rychlost fast- forward. Stiskněte jej, zatímco pauza hrát zpět ve stejné rychlosti ve směru vpřed.

Přehrávání Zpět s raketoplánem / posuvník

Zdroje můžete přehrát přetažením raketoplánu nebo posuvníku na Player.

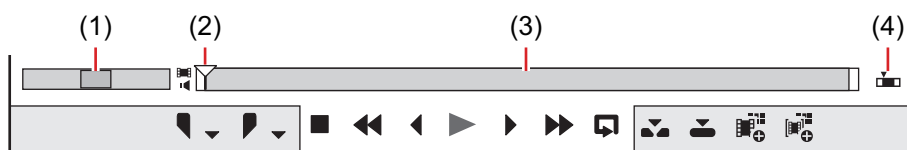
Poznámka

- Zdroje, které nebyly zachyceny, nelze přehrát zpět jezdcem.

1) Přetáhněte raketoplán / posuvník.

- Na Player je zobrazen rámeček v pozici jezdce.

Raketoplán / posuvník



(1)	Raketoplán	Přetáhněte raketoplán doleva a doprava přehrávat zpět v opačném směru a dopředu, resp. Uvolněte přetažení vrátit raketoplán do centra a zastavit přehrávání. Rychlost přehrávání lze zvolit ve 21 úrovních jak v přední a obrácené směry, od 1 / 20 do 16 krát.
(2)	Posuvník	Klepněte na libovolnou pozici na poziční lištu pro pohyb posuvníku a zobrazení rámu pro tuto pozici. Můžete také přetáhnout posuvník.
(3)	Poziční lišta	Zobrazí časovou osu zdroje zobrazeného na Player.
(4)	[Switch Display Range]	Přepněte rozsah zobrazení na Player pouze mezi In a Out body nebo celý zdroj.

Alternativní postup

- Raketoplán (rychle vpřed): [Ctrl] + [L] Každý stisknutí [Ctrl] + [L] na klávesnici přepne rychlost rychlého posunu ve 12 úrovních od 1 / 16 do 32 krát. [Ctrl] + [J] na klávesnici zpomalí.
- Raketoplán (rewind): [Ctrl] + [J] Každý tisk [Ctrl] + [J] na klávesnici přepíná rychlost přetáčení ve 12 úrovních od 1 / 16 do 32 krát. [Ctrl] + [L] na klávesnici zpomalí.

Hra zpět s myší (myš gesto)

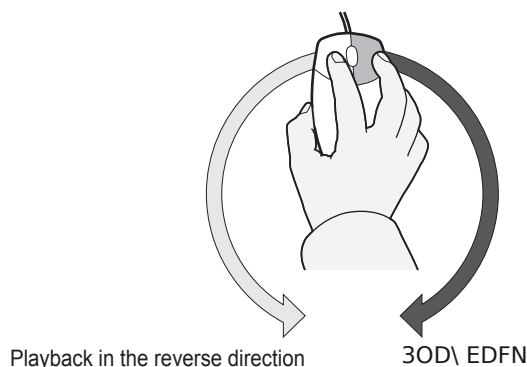
Můžete přehrát zpět zdroj pohybem myši na Player.

Poznámka

- Zdroje zobrazené v palubním režimu nelze přehrát pomocí operací myši.

1) Umístěte kurzor myši na Player, a pohybujte myší, jako by nakreslit kruh, s pravým tlačítkem myši klikl.

- Nakreslete kruh po směru hodinových ručiček, aby se přehrával ve směru vpřed a proti směru hodinových ručiček. Rychlost přehrávání se mění v poměru k rychlosti akce myši.



Alternativní postup

- Umístěte kurzor myši na Player a otočte kolem myši.

Zobrazují klipy na Player

Zobrazovat klipy registrované na bin nebo klipy zobrazené ve zdrojovém prohlížeči na Player.

Poznámka

- Klipy zobrazené ve zdrojovém prohlížeči někdy nemohou být zobrazeny na Player v závislosti na vnějším zařízení nebo stavu klipu.

Příklad:

Zobrazení zdroje ve zdrojovém prohlížeči na Player

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v klipu zdrojového prohlížeče a klikněte na [Show in Player].

- Na Player se zobrazí náhled.

Alternativní postup

- Vyberte klip a klikněte na [Show in Player]. (Pouze zdrojový prohlížeč)
- Přetáhněte klip a zahodte ho na obrazovku Player.
- Dvakrát klikni na klip.
- Vyberte klip a stiskněte [Enter].

2) Klikněte na [Play] na Player.



- "Přehrávání pomocí tlačítek Player" (→ strana 172)

Nastavení bodů in a out na zdroji

Následující vysvětlení, jak nastavit In and Out ukazuje na zdroje.



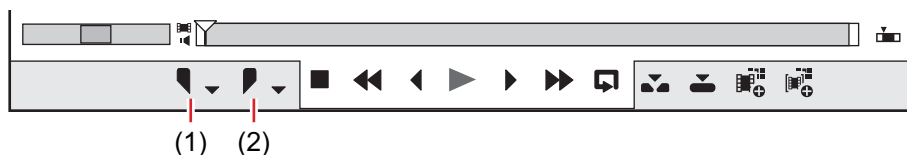
- Na EDIUS lze použít body "In / Out" nastavené na aktiva na Mync.

Poznámka

- Operace jiné než nastavení a mazání bodů uvnitř a vně nelze provádět na zdrojích, které nebyly zachyceny.

Nastavení bodů dovnitř a ven

Upřesněte in (start) a out (end) bodů zdroje. Pokud jsou části In (start) a Out specifikovány předem, může být zachycena nebo umístěna pouze část mezi těmito body na časové ose.



(1)	Nastavit bod in
(2)	Nastavit bod

1) Přehrajte zpět zdroj, a klikněte na [Set In Point] na Player na rámu nastavit jako v bodě.

2) Pokračovat přehrávat zpět zdroj, a klikněte na [Set Out Point] na Player na rámu nastavit jako Out point.

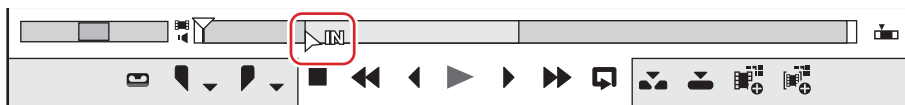
Alternativní postup

- Klikněte na [Marker] v menu a klikněte na [Set In Point] nebo [Set Out Point].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na posuvník na Player a klikněte na [Set In Point] nebo [Set Out Point].
- Klikněte na časový údaj na [In] nebo [Out] na Player a zadejte požadovanou číselnou hodnotu.
- Pro nastavení bodů In a Out v pozici ukazatele klipu klikněte pravým tlačítkem myši na lištu polohy na Player a klikněte na [Set In Point] nebo [Set Out Point].

- Nastavení v bodě: [I]
- Nastavení bodu: [O]



• V případě klipu registrovaného na Bin nebo klipu zobrazeného na Player ze zdrojového prohlížeče lze měnit polohy bodů In a Out přetažením posuvníků In a Out.



- Když je bod Out nastaven před bodem in, čára polohy mezi body In a Out změní barvu na červenou a část časového intervalu na Player se zobrazí v červené.
- Doba trvání může být změněna na základě nastavených In a Out bodů. Klikněte na časový údaj na [Dur] na Player, a zadejte požadovanou číselnou hodnotu.
- Pokud se přidá, změní nebo smaže bod In nebo Out klipu registrovaného do okna Bin, bude se tato operace automaticky odrazit na klipu v okně Bin. Chcete-li zanechat informace o klipu před jeho editací, zaregistrujte tento klip do okna Bin jako jiný klip předem.

"Registruje se mezi In a Out Points do okna Bin jako samostatný klip (Subclip)" (→ strana 178)

• [User Settings] → [Application] → [Timeline], můžete nastavit, zda se rám zobrazený v okně náhledu má zahrnout do rozsahu In a Out bodů.

"[Timeline]" (→ strana 113)

V / Out Nastavení bodu pro video / Audio

Set In and Out body samostatně pro video díly a audio části videoklipu s audio.

Poznámka

- Body uvnitř a vně nelze nastavit odděleně na video a audio zdrojů, které nebyly zachyceny.

1) Klikněte na video / audio značku na časový údaj.



- Každé kliknutí přepne zobrazení video / audio značky mezi zapnutou a vypnutou. Zobrazí značku části, kterou chcete nastavit V a Out body.

Příklad:

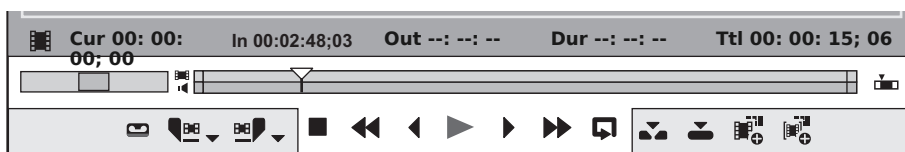
Chcete-li nastavit In a Out body na video



• [Set In Point] ([Set Out Point]) na Player změnách [Set Video In] ([Set Audio In Point]) nebo [Set Video Out Point] ([Set Audio Out Point]).

- [Set In Point] ([Set Out Point]): Nastavení v bodě videa (audio)
- [Set In Point] ([Set Out Point]): Nastavení Out point of video (audio)

2) Přehrajte klip a klikněte na [Set Video In] ([Set Audio In Point]) na Player v rámu nastavit jako v bodě.



- Poziční lišta je vodorovně rozdělena do dvou úrovní. Horní úroveň je video část, a nižší úroveň je audio část.

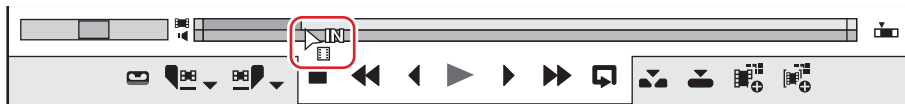
3) Pokračovat přehrávat zpět zdroj, a klikněte na [Set Video Out Point] ([Set Audio Out Point]) na Player na rámu nastavit jako Out point.

Alternativní postup

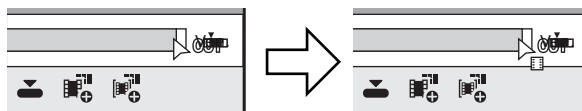
- Klepněte na tlačítko [Set In Point] ([Set Out Point]) na Player v rámu pro nastavení v bodě, a klikněte na [Set Video In] ([Set Audio In Point]). Klepněte na [Set Video Out Point] ([Set Audio Out Point]) v rámu pro nastavení v bodě Out.
- Klikněte na [Marker] v menu a klikněte na [Set Audio In Point] nebo [Set Audio Out Point].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na posuvník na Player a klikněte na [Set Video In] ([Set Audio In Point]) nebo [Set Video Out Point] ([Set Audio Out Point]).
- Nastavení bodů pro audio: [U] / [P]
- Chcete-li nastavit body In a Out pro video nebo audio v pozici ukazatele klipu, klikněte pravým tlačítkem myši na panelu pozice na Player, a klikněte na [Set Video In] ([Set Audio In Point]) nebo [Set Video Out Point] ([Set Audio Out Point]).



- Video (audio) In and Out body lze nastavit přetažením posuvníku In nebo Out části videa (audio). Pokud byl posuvník pro část videa přetažen, zobrazí se následující.



- Umístěte kurzor myši na levém nebo pravém okraji poziční lišty a změňte tvar kurzoru myši. Klikněte na tuto pozici, zatímco držíte [Ctrl], a lišta pozice je vodorovně rozdělena do 2 úrovní. Pokud byl posuvník pro video část přetažen, zobrazí se následující.



- Když In a Out body byly nastaveny pouze pro video část nebo audio část, můžete umístit pouze video (audio) část na stopě. Když In a Out body byly stanoveny jak pro video a audio části, můžete umístit oba klipy na časové ose jako jeden klip.
- Pokud jsou přidány, změněny nebo smazány body In and Out videa / audio klipu registrovaného do okna Bin, bude se tato operace automaticky odrazit na klipu v okně Bin. Chcete-li zanechat informace o klipu před jeho editací, zaregistrujte tento klip do okna Bin jako jiný klip předem.

"Registruje se mezi In a Out Points do okna Bin jako samostatný klip (Subclip)" (→ strana 178)

Poznámka

- Když In a Out body byly stanoveny v video (audio) části, informace pro audio (video) část nebude uznán.

Přehrávání mezi In a Out Points (Loop Playback)

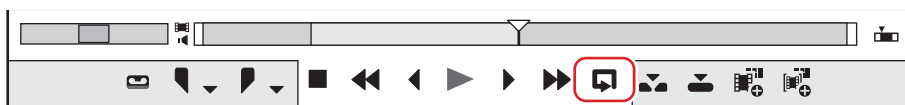
Opakovaně přehrávat zpět mezi In a Out bodů klipu. Přehrávání začíná ze současné polohy jezdce.

"Hra zpět s raketoplánem / posuvníkem" (→ strana 172)

Poznámka

- Přehrávání smyček nelze provést na zdrojích zobrazených v palubním režimu.

1) Klikněte na [Loop] na Player.



- Přehrávání začíná ze současné polohy posuvníku.

Alternativní postup

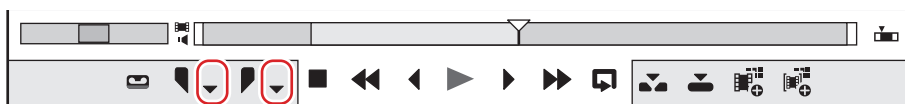
- Přehrávání mezi body in a out: [Ctrl] + [Space]

Přesun na body dovnitř a ven

Přesuňte posuvník na pozici lišty na In (Out) bod.

"Hra zpět s raketoplánem / posuvníkem" (→ strana 172)

1) Klikněte na tlačítko [Set In Point] ([Set Out Point]) na Player.



2) Klikněte [Go to In Point] ([Go to Out Point]).

• Chcete-li přejít na In (Out) bod video a audio části, klikněte na [Go to Video In Point] ([Go to Video Out Point]) nebo [Go to Audio In Point] ([Go to Audio Out Point]).

Alternativní postup

- Klikněte na [Set In Point] ([Set Out Point]) se [Shift] na klávesnici držené dole. Stejnou operaci může provést [Go to Audio In Point] ([Set Video Out Point]) nebo [Set Audio In Point] ([Set Audio Out Point]).
- Pravým tlačítkem myši klikněte na posuvník na Player, a klikněte na [Go to In Point] ([Go to Out Point]). Chcete-li přejít na In (Out) bodu videa a audio částí, klikněte na [Go to Video In Point] ([Go to Video Out Point]) nebo [Go to Audio In Point] ([Go to Audio Out Point]).
- Přejít k bodu: [Q] / [Shift] + [I]
- Přejít na bod: [W] / [Shift] + [O]
- Přejít do zvukové části: [Shift] + [U]
- Přejít na Out point of audio part: [Shift] + [P]

Smazání bodů dovnitř a ven

Smazat bod In (Out).

1) Klikněte na tlačítko [Set In Point] ([Set Out Point]) na Player.



2) Klikněte [Clear In Point] ([Clear Out Point]).

Alternativní postup

- V případě zachycených zdrojů zobrazených v režimu souboru přesuňte posuvník do In (Out) bodu a klikněte na [Set In Point] ([Set Out Point]) se [Shift] na klávesnici držené dole. Stejnou operaci může provést [Set Video In] ([Set Video Out Point]) nebo [Set Audio In Point] ([Set Audio Out Point]).
- Pravým tlačítkem myši klikněte na posuvník na Player a klikněte na [Clear In Point] ([Clear Out Point]). Chcete-li odstranit do In (Out) bodu videa a audio částí, klikněte na [Clear Video In Point] ([Clear Video Out Point]) nebo [Clear Audio In Point] ([Clear Audio Out Point]).
- Vymazání v bodě: [Alt] + [I]
- Out point: [Alt] + [O]

Registrační klipy zobrazeny na Player do okna Bin

Registrační klipy na Player do okna Bin

Záznamové klipy zobrazené na Player do okna Bin.

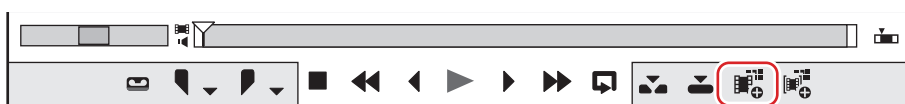
Poznámka

- Zdroje zobrazené v palubním režimu na Player nelze zaregistrovat přímo do okna Bin.
 - Je-li klip zobrazený na Player registrován na bin ze zdrojového prohlížeče, bude registrovaný klip přímo odkazovat na zdroj na zařízení. Když je zdroj přenesen do PC ve stejnou dobu, kdy je registrován do okna Bin, provede [Add and Transfer to Bin] ze zdrojového prohlížeče, nebo částečně převede zdroj.
- "Importing Source Browser File by Copying" (→ strana 162) "Automatic Partial Transfer at Addition to the Time / Registration to the Bin" (→ strana 170)**

1) Zobrazovat klipy na Player.

- "Zobrazuji klipy na Player" (→ strana 173)
- Nastavte body in a out, pokud je to nutné.

2) Klikněte na [Add Clip on Player to Bin] na Player.



Alternativní postup

- Přetáhněte klip na Player a klikněte na [Add clip(s)].
- Přidání klipů na Player do okna Bin: [Shift] + [Ctrl] + [B]

Registrování mezi In a Out bodů do okna Bin jako samostatný klip (Subclip)

Rozsah mezi body In a Out nastaven na klip může být zkopírován jako podklip a registrován do okna Bin. Subclips reference stejný zdroj jako původní klip (master clip).

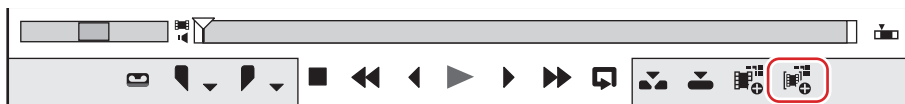
Poznámka

- Subclipy nelze vytvořit ze zdrojů zobrazených v palubním režimu.
- Subclipy nelze vytvořit z klipů, na které byly nastaveny body In a Out zvlášť pro část videa nebo audio část videoklipu s audio.

1) Zobrazit klip na Player, a nastavit dovnitř a ven body.

- "Nastavení bodů in a out" (→ strana 174)

2) Klikněte na [Add Subclip to Bin] na Player.



- Subclip je vytvořen ve formátu názvu "původní klip name -sub 4-cifrné sekvenční číslo" a je registrován na bin.

Alternativní postup

- Přetáhněte klip na Player a klikněte na [Add subclip(s)].



- Master clip bude také registrován na bin, pokud byl subclip vytvořen s klipem zobrazeným přímo na Player ze zdrojového prohlížeče, aniž by byl registrován do okna Bin.
- Nastavte okraje pro přidání při vytváření podklipů [Source] v [User Settings] → [Automatic Correction].

"[Automatic Correction]" (→ strana 119)

- Chcete-li vydat podklip a vrátit jej do hlavního klipu, klikněte pravým tlačítkem myši registrovaným do okna Bin a klikněte na [Change to Master Clip].

Kapitola 6

Interakce s Mync

Tato kapitola vysvětluje interakci s Mync.

Použití aktiv na EDIUS z okna [Mync]

V EDIUS lze používat položky spravované v knihovně Mync. Okno [Mync] v EDIUS zobrazuje obsah karty [Management] aplikace Mync. Obsah okna [Mync] a karty [Management] aplikace Mync je vždy synchronizovaný. V okně [Mync] můžete prohlížet položky, katalogy i inteligentní katalogy stejně jako v aplikaci Mync. Přetažením lze položky přímo zaregistrovat do okna Bin nebo umístit na časovou osu.



- Okno [Mync] EDIUS a záložka [Management] Mync mají stejné funkce, s určitými výjimkami. Následující funkce nejsou podporovány v okně [Mync]:
 - Zobrazují panel náhledu
 - Výběr zobrazovacího stylu tabule miniatur
- Některé položky menu, které jsou zobrazeny pravým kliknutím na aktivum / klip, atd.
- Pomocí okna [Mync] můžete konvertovat soubory aktiv / klipů. Pro více informací o tom, jak převést soubory, viz příručka Mync.
- Na EDIUS lze použít informace o zdrojovém nastavení aktiv nastavených pomocí Mync (In / Out points, marker, and display color of asset, atd.).
- Pokud je původní aktivum editováno na Mync, tak, jako je změna barvy displeje nebo přidávání markerů, změny se také odrazí v klipech v Biních všech projektů. Pokud jsou vlastnosti klipu editovány v okně Bin EDIUS, změny se neodrazí v aktivech spravovaných na Mync.

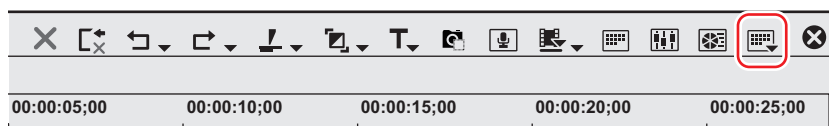
Poznámka

- Interakce s Mync jsou podporovány pouze pro Mync, který je dodáván s EDIUS.

Zobrazení / skrývání okna [Mync]

Pro okno [Mync] můžete přepnout nastavení show / hide.

1) Klikněte na [Toggle Window Display] časové osy.



2) Klikněte na [Mync].

- Zobrazí se okno [Mync].

Alternativní postup

- Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Window] → [Mync].
 - Klepněte na tlačítko [View] na menu a klikněte na [Window] → [Show All] nebo [Hide All], zobrazovat / skrýt všechna okna karty najednou.
 - Zobrazení / skrývání okna karty: [H]
- "Zobrazuji / schovávám paletu [Information]" (→ strana 363) "Zobrazuji / schovávám paletu [Effect]" (→ strana 323) "Zobrazuji seznam [Clip Marker]" (→ strana 264) "Zobrazuji seznam [Sequence Marker]" (→ strana 271) "Zobrazuji / schovávám okno [Job]" (→ strana 318)



- Když je zapnuto nastavení show / hide pro okno [Mync], nastavení show / hide pro záložky okna bin, okna zdrojového prohlížeče a okna karty v kombinaci s oknem [Mync]. Chcete-li přepnout nastavení show / hide samostatně, uvolněte spojení oken nebo oken karet.

"Kombinace Tab Windows s Bin Window / Source Browser Window" (→ strana 137)

Registrační aktiva Mync až Bin

Aktivum v okně [Mync] lze zaregistrovat jako klip do zadané složky okna Bin EDIUS.

1) Spusťte EDIUS a vytvořte projekt.

2) Zobrazit okno Bin a vyberte složku v zobrazení složky.

- Vyberte složku pro registraci aktiva.

3) Zobrazit okno [Mync] a klikněte na [Library] na postranním panelu.

- Všechna aktiva registrovaná na Mync jsou zobrazena v tabuli náhledů okna [Mync].
- Chcete-li zaregistrovat majetek spravovaný v katalogu / chytrý katalog do okna Bin, vyberte cílový katalog / chytrý katalog.

4) Pravým tlačítkem myši na aktivum, a klikněte na [Send to EDIUS Bin].

- Aktiva Mync je registrována jako klip na zvolenou složku okna Bin.



- Klipy v Biních projektů, které jsou spravovány v [Projects], mohou být také zaregistrovány do vybraného okna Bin stávajícího projektu stejně jako aktiva.
- Aktivum vybrané v panelu miniatur lze zobrazit na Player EDIUS. Pravým tlačítkem myši na aktivum v panelu miniatur a klepnutím na [Show in Player].

Uvádění aktiv Mync přímo na časové ose

Aktiva v okně [Mync] lze umístit přímo na časovou osu EDIUS.

1) Spusťte EDIUS a vytvořte projekt.

2) Zobrazit okno [Mync] a klikněte na [Library] na postranním panelu.

- Všechna aktiva registrovaná na Mync jsou zobrazena v tabuli náhledů okna [Mync].
- Chcete-li umístit aktivum spravované v katalogu / chytrý katalog do časové osy, vyberte cílový katalog / chytrý katalog.

3) Přetáhněte aktivum a hodit ho na časovou osu.

- Na pozici, kde je aktivum upuštěno, se umístí klip a kanály se zmapují na požadované koleje.



- Klipy v koších projektů, které jsou spravovány v [Projects], lze také umístit do časové osy stávajícího projektu, stejně jako aktiva.

Použití EDIUS z Mync

Můžete provozovat Mync pro registraci aktiv spravovaných v knihovně do okna Bin EDIUS, nebo vytvořit nové EDIUS projekty. Také můžete otevřít stávající projekty na EDIUS.



- Na EDIUS lze použít informace o zdrojovém nastavení aktiv nastavených pomocí Mync (In / Out points, marker, and display color of asset, atd.).
- Pokud je původní aktivum editováno na Mync, tak, jako je změna barvy displeje nebo přidávání markerů, změny se také odrazí v klipech v Biních všech projektů. Pokud jsou vlastnosti klipu editovány v okně Bin EDIUS, změny se neodrazí v aktivech spravovaných na Mync.
- Další informace o obsluze Mync naleznete v příručce Mync.

Poznámka

- Interakce s Mync jsou podporovány pouze pro Mync, který je dodáván s EDIUS.

Registrační aktiva do bin

Aktiva Mync lze zaregistrovat jako klip do zadané složky bin EDIUS.



- Tuto funkci lze použít pouze při spuštění EDIUS.

1) Spusťte EDIUS a vytvořte projekt.

2) Zobrazit okno Bin a vyberte složku v zobrazení složky.

- Vyberte složku pro registraci aktiva.

3) Na Mync klikněte na záložku [Management].

- Zobrazení postranního panelu a tabule miniatur se přepne.

4) Klikněte na [Library] na postranním panelu.

- Všechna aktiva registrovaná na Mync jsou zobrazena v tabuli s náhledy.
- Chcete-li zaregistrovat majetek spravovaný v katalogu / chytrý katalog do okna Bin, vyberte cílový katalog / chytrý katalog.

5) Pravým tlačítkem myši na aktivum, a klikněte na [Send to EDIUS Bin].

- Aktiva Mync je registrována jako klip na zvolenou složku okna Bin.



- Klipy v Biních projektů, které jsou spravovány v [Projects], mohou být také zaregistrovány do vybraného okna Bin stávajícího projektu stejně jako aktiva.
- Aktivum vybrané v panelu miniatur lze zobrazit na Player EDIUS. Pravým tlačítkem myši na aktivum v panelu miniatur a klepnutím na [Show in Player].

Vytvoření projektů EDIUS

V knihovně si můžete vybrat aktivum a upravit jej na EDIUS. Na EDIUS je vytvořen projekt v souladu s formátem souboru vybraného aktiva.



- Tuto funkci nelze použít při spuštění EDIUS.

1) Na Mync klikněte na záložku [Management].

- Zobrazení postranního panelu a tabule miniatur se přepne.

2) Klikněte na [Library] na postranním panelu.

- Všechna aktiva registrovaná na Mync jsou zobrazena v tabuli s náhledy.

- Pro vytvoření projektu z aktiva spravovaného v katalogu / smart katalogu vyberte cílový katalog / smart katalog.

3) Pravým tlačítkem myši na aktivum, a klikněte na [Edit with EDIUS].

- Objeví se dialogové okno [Create EDIUS Project].

4) Zadejte název projektu a klikněte na [OK].

- Spustí se EDIUS a otevře se projekt, který byl vytvořen v souladu s formátem souboru aktiva.
- Vybrané aktivum je registrováno do okna Bin projektu.

Otevírání projektů EDIUS

Můžete si vybrat projekt na Mync pro otevření pomocí EDIUS.



- Tuto funkci nelze použít při spuštění EDIUS.

1) Na Mync klikněte na záložku [Management].

- Zobrazení postranního panelu a tabule miniatur se přepne.

2) Klikněte na [Projects] na postranním panelu.

- Projekty EDIUS jsou zobrazeny v tabuli miniatur.

3) Pravým tlačítkem myši na projekt v panelu miniatur a klikněte na [Open with EDIUS].

- Spustí se EDIUS a otevře se vybraný projekt.



- Chcete-li smazat projekt řízený na Mync, proveďte následující postupy.
 - Klikněte na [Projects] na postranní lištu, pravým tlačítkem myši na projekt, který smažete v tabuli miniatur, a potom klikněte na [Remove from library].
 - Pravým tlačítkem myši na složku projektu smažete na sidebaru, klepněte na [×Delete] a potom klikněte na [OK].

Kapitola 7

Správa zdrojů

Tato kapitola vysvětluje operace na správu dovážených zdrojů v okně Bin.

Bin

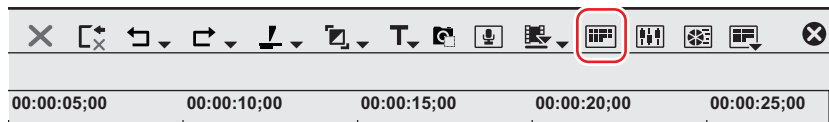
Klipy jsou registrovány do okna Bin pro správu. Následující vysvětlení, jak se zobrazuje okno Bin a typy klipů, které lze zaregistrovat.

Zobrazení / skrývání okna Bin

Přepněte nastavení show / hide pro okno Bin.

1) Klikněte na [Toggle Bin Window Display] na časové ose.

- Každé kliknutí [Toggle Bin Window Display] přepne nastavení show / hide.



Alternativní postup

- Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Bin].
- Zobrazení / skrývání okna Bin: [B]



• Když je zapnuto nastavení show / hide pro okno bin, je také přepnuto nastavení show / hide pro karty okna zdrojového prohlížeče a okna karty v kombinaci s oknem bin. Chcete-li přepnout nastavení show / hide samostatně, uvolněte spojení oken nebo oken karty.

"Kombinace Tab Windows s Bin Window / Source Browser Window" (→ strana 137)

Typy registrovaných klipů

Následující ukazuje klipy, které mohou být registrovány do okna Bin.

Klipy

Do okna Bin lze zaregistrovat tyto typy klipů:

- Videoklipy
- Videoklipy
- Zátíší
- Audio klipy
- Audio podklipy
- Barevné klipy
- Barevné matné klipy
- Titulní klipy (klipy vytvořené s názvem authoring software)
- Přepínače časové posloupnosti
- Pořadové klipy
- Kapesní klipy

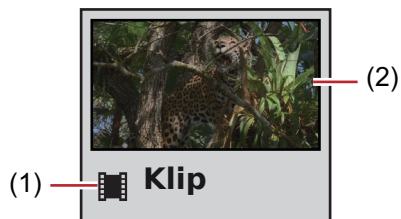


- Na časovou osu lze umístit kapesní klip a zacházet s ním stejným způsobem jako s ostatními klipy.
- Uzavřený caption soubor s více proudy se stane jedním titulkovým klipem po registraci do okna Bin.

Zobrazení klipů

Tato část popisuje klip na Bini.

- V této sekci je použit příklad obrazovky při nastavení zobrazení klipu okna Bin na [Clip].



(1)	Typ klipu	<ul style="list-style-type: none"> Video klip: Video subclip: Stále image clip: Audio clip: Audio subclip: Color bar clip, color matte clip: Title clip: Časová posloupnost klip: Sequence clip: Caption clip
(2)	Zobrazení reprezentativního snímku / miniatury	Zobrazí reprezentativní obrázek klipu nebo náhledu.



- Když již byl vytvořen soubor s názvem, dvakrát klikněte na prázdnou plochu v klipu zobrazení okna Bin pro zobrazení dialogového okna [Open] a otevřete soubor. Pokud není připraven žádný soubor s názvem, vytvořte soubor s názvem.

"Vytvoření nové hlavy" (→ strana 374)

Nastavení klipů

Připojení více video klipů všechny dohromady jako jeden klip

Tato sekce vysvětluje, jak seskupit více klipů dohromady a nastavit je jako jeden sekvenční klip, a jak oddělovat jednotlivé klipy sekvence.

Připojení více klipů (Nastavit jako sekvence)

Spojit více videoklipů dohromady jako jeden sled klipu.



1) Vyberte a klikněte pravým tlačítkem myši na více klipů v okně Bin a klikněte na [Set as Sequence].

- Vytvořený klip je registrován v okně Bin jako sekvenční klip.
- Klipy nastaveny jako sekvence vzít jméno prvního spojených klip jako jeho klip název.



- "Registrační pohotovostní obrázky" (→ strana 158)



- Klipy jsou spojeny v třídícím pořadí okna Bin.
- Klipy jsou spojeny s nastavením In a Out části videa v držení původního klipu neporušené.

Poznámka

- Podmínky pro nastavení posloupnosti jsou následující:
 - Typ klipu, velikost obrázku a poměr stran všech klipů musí odpovídat.
 - Pro video musí odpovídat pořadí pole a frekvence snímků všech klipů.
 - Pro audio musí odpovídat rychlost odběru vzorků, kvantifikační datový tok a počet kanálů všech klipů.

Zrušení sestavy

Zrušte připojení sekvenčního klipu.



1) Pravý klepněte na tlačítko sekvence v okně Bin a klikněte na [Cancel Sequence].

- Po zrušení posloupnosti se název klipu vrátí na ten před spojením klipů.



- V a Out bod nastavení, které byly drženy klipy před tím, než byly spojeny jako posloupnost jsou obnoveny.

Změna informací o klipu a obsahu

Tato část vysvětluje, jak zkontrolovat informace o klipu a změnit nastavení.

Editace vlastností

Změňte snímkovou frekvenci nebo zadejte časovou hodnotu spuštění klipu pomocí dialogového okna [Clip Properties] nebo v zobrazení vlastností.

Editace vlastností v dialogovém okně [Properties]

Zobrazit dialogové okno [Properties] a upravit vlastnosti.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Properties].

- Objeví se dialogové okno [Clip Properties].
- "[Clip Properties] Dialogové okno" (→ strana 188)

Alternativní postup

- Zobrazují vlastnosti: [Alt] + [Enter]

2) Upravit nastavení a klikněte na [OK].



- Vlastnosti klipu umístěného na časové ose lze zobrazit. Pravým tlačítkem myši na klip na časové ose a klepněte na [Properties].

Dialog [Clip Properties]

Zobrazená záložka se liší podle typu klipu.

Tab [File]	Zkontrolujte typ, velikost dat a další podrobnosti o souborech. Můžete také přejmenovat klipy, přejmenovat válce, zadat komentáře a změnit barvu displeje klipu.
Tab [Video]	Zkontrolujte start TC (timecode), konec TC nebo velikost obrázku. Můžete také změnit start TC, plakát rámu, poměr stran, barevný prostor, barevný rozsah korespondence, pořadí pole a snímková frekvence. Chcete-li vrátit nastavení do stavu při zachycení, klikněte na [Back to Default Settings].
Tab [Audio]	Zkontrolujte startovní a koncové TC, nebo znovu získajte informace o vlnách (zobrazení zvukové vlny). Pro klipy umístěné na časové ose můžete nastavit metody přehrávání klipů. Nastavení položek se bude lišit v závislosti na počtu zvukových kanálů, které vybraný klip má.
Tab [Still image]	Zkontrolujte formát nebo velikost obrázku. Můžete také změnit délku trvání, poměr stran, barevný prostor a rozsah barevného korespondence.
Tab [Extended]	Zkontrolujte informace o rozšíření souboru nebo klipu. Zobrazené detaily se liší v závislosti na typu klipu.
Tab [Captions]	Zaškrtněte [Use Caption data] pro použití informací o popisech. Pokud byl do souboru sloučen uzavřený soubor s titulky, lze potvrdit i uložení cíle aktuálně odkazovaného souboru.



- V záložce [Color Space] v záložce [Video] se automaticky rozpoznávají a zobrazují barevné prostory klipů. Pokud není barevný prostor klipu automaticky rozpoznán, můžete jej ručně změnit kliknutím na tlačítko [Color Space] v záložce [Video].

Editace vlastností v zobrazení vlastností

Vlastnosti můžete editovat v zobrazení vlastností okna Bin.

"Bin Window" (→ strana 37)

1) Vyberte klip v okně Bin.

- Můžete si vybrat více klipů.

2) Klikněte na [Edit Properties] v zobrazení vlastností.



- Zobrazení vlastností je odemčeno a je povolena editace.

3) Klikněte na [Clip] v zobrazení vlastností.

- Zobrazují se vlastnosti [Clip].

4) Upravit vlastnosti.

5) Klikněte na [Edit Properties] v zobrazení vlastností.

- Úprava zobrazení vlastností je uzamčena.

Kontroluju umístění úschovy klipu

Zobrazit složku s cílem uložení pro klip.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Explorer].

- Explorer se spustí a zobrazí se složka pro uložení cíle klipu.

Otevírání souborů se softwarem

Můžete otevřít soubor s aplikačním softwarem přidruženým k souboru, například otevřením *.psd souborů ve Photoshopu.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Open].

- Otevřít soubor s aplikačním softwarem připojeným k souboru.



- Můžete otevřít klip umístěný na časové ose přidruženým aplikačním softwarem následující operací:
 - Pravým tlačítkem myši klikněte na klip umístěný na časové ose a klepněte na [Open].
 - Klikněte na klip umístěný na časové ose a klikněte na [Clip] na panelu menu → [Open].
 - Otvírací klipy umístěné na časové ose: [Shift] + [Ctrl] + [P]

Správa klipů

Operace v klipu

Tato část vysvětluje, jak spravovat klipy v klipu například kopírováním a nahráváním vybraného klipu.
"Clip View Display" (→ strana 146)

Výběr klipů

Vyberte klip v zobrazení klipu. Zvolený klip změní barvu.

1) Klikněte na klip v klipu zobrazení okna Bin.

- Chcete-li vybrat více klipů, přetáhněte myší přiložit požadované klipy.



- Klepněte na klip se [Ctrl] drženým na klávesnici a přidávejte nebo uvolňujte vybrané klipy jeden po druhém. V jedné operaci můžete vybrat řadu klipů kliknutím na nejvyšší klip rozsahu s [Shift] na klávesnici držené dolů a poté kliknutím na nejzadnější klip rozsahu.
- Pravým tlačítkem myši kliknete na libovolný klip a zobrazí se menu, které vám umožní provádět různé operace na klipu. Toto menu se objeví stejným způsobem, když je několik klipů uzavřeno tažením pravým tlačítkem myši, takže operace mohou být na klípech vybraných v tomto rozsahu spuštěny.

Kopírování klipů

Kopírování klipů.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Copy].

- Pak to můžete vložit.

Alternativní postup

- Kopírovací klipy: [Ctrl] + [C], [Ctrl] + [Insert]

Řezání klipů

Střih klipů. Střih klipů jsou vymazány z okna Bin.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Cut].

- Pak to můžete vložit.

Alternativní postup

- Řezačky: [Ctrl] + [X] / [Shift] + [Delete]

Pašovací klipy

Vložit kopírované nebo stříhané klipy.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Copy].

- Klipy lze také vložit kliknutím na [Cut].
- "Kopírování klipů" (→ strana 190) "Řezání klipů" (→ strana 190)**

2) Pravým tlačítkem myši klikněte na prázdnou plochu v klipu a klikněte na [Paste].

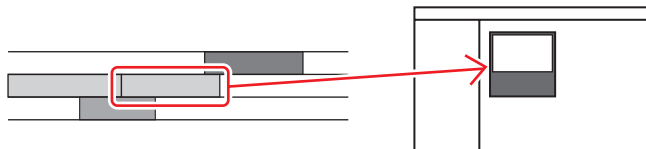
- Chcete-li vložit do jiné složky, vyberte složku a pak klikněte na [Paste].

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na klip a klikněte na [Paste].
- Vložení klipu: [Ctrl] + [V]

Registrování z časové linie

Záznamové klipy umístěné na stopě do okna Bin.



1) V zobrazení složky okna Bin vyberte složku pro registraci klipu.

2) Na časové ose klikněte pravým tlačítkem myši na tlačítko pro registraci a klikněte na [Add to Bin].

- Klip se přidá do okna Bin.
 - Když video a audio klipy byly umístěny odděleně na stopách V a A, resp, všechny klipy spojené s pravým klipem jsou přidány do okna Bin jako samostatné klipy. Chcete-li přidat pouze vpravo klik do okna Bin, zrušit odkaz a pak provést požadovanou operaci na klipu.
- "Režim skupiny / odkazu" (→ strana 207) "Manipulace pouze s videem nebo audio částí klipů odděleně" (→ strana 222)**

Alternativní postup

- Přetáhněte klipy do okna Bin.
- Zvolte klip, klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Add to Bin].
- Double- klikněte na klip pro zobrazení na Player, a přetáhněte a upustíte klip z Player do okna Bin.
- Dvakrát klepněte na klip a zobrazte na Player a klikněte na [Add Clip on Player to Bin] na Player.
- Přidání klipů na časovou osu do okna Bin: [Shift] + [B]

Deregistering klips

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Delete].

Alternativní postup

- Přepínací klipy: [Delete]

Poznámka

- Jakmile máte delegované klipy, nemůžete je obnovit (nemůžete vrátit delegáty).
- Zdrojové soubory se nemažou ani delegováním klipů z okna Bin.

Třídění klipů

Třídít klipy v klipu zobrazení okna Bin.



1) V klipu na Bin, přetáhněte a kapněte klip do cíle.

Alternativní postup

- Když je zobrazen klip na [Detail] nebo [Icon], každé kliknutí na položku přepne mezi vzestupným a sestupným řádem.
- "Clip View Display" (→ strana 146)**

Barevně kódované klipy

Barevně-kódové klipy zobrazené v okně Bin pro jejich klasifikaci.



1) Provedte kroky 1) až 3) v "Editing Vlastnosti ve Vlastnosti View".

- "Editing Properties in Properties View" (→ strana 188)

2) Zvolte barvu displeje v [Clip Color].

- Barva klipu se mění. Barva zvolená pro [Clip Color] je označena bílým kruhem.

3) Klikněte na [Edit Properties] v zobrazení vlastností.

- Úprava zobrazení vlastností je uzamčena.

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v dialogovém okně [Clip Properties]. Zvolte barvu displeje ze seznamu [Clip color].

"[Clip Properties] Dialogové okno" (→ strana 188)

Převedení do složky projektu

Následující vysvětluje, jak převést soubory odkazované klipy v okně Bin do složky projektu.

Poznámka

- Následující klipy nelze přenést do složky projektu:
 - Non file-based clips, jako jsou barevné lišty klipy nebo barevné matné klipy
 - Klipy s dovozcem, který nepodporuje přenos souborů
 - Klipy již převedeny do složky projektu

1) Vyberte a klepněte pravým tlačítkem myši na klip a klikněte na [Transfer to Project Folder].

- Můžete si vybrat více klipů.
- Přenos dat do složky projektu je spuštěn v pozadí.

"Kontrola pokroku práce na pozadí" (→ strana 167)

- Klip v okně Bin nyní odkazuje na soubor přenesený do složky projektu.

Převádění dat s vysokým rozlišením

Data s vysokým rozlišením klipů obsahujících pouze proxy data můžete přenést do složky projektu.

Poznámka

- Údaje s vysokým rozlišením z následujících klipů nelze přenášet:
 - Klipy jiné než videoklipy
 - Klipy, které již obsahují data s vysokým rozlišením

1) Vyberte a klepněte pravým tlačítkem myši na klip a klikněte na [Transfer HiRes].

- Můžete si vybrat více klipů.
- Přenos dat do složky projektu je spuštěn v pozadí.

"Kontrola pokroku práce na pozadí" (→ strana 167)

- Klip v okně Bin nyní odkazuje na soubor přenesený do složky projektu.

Operace v zobrazení složky

Pro jejich klasifikaci můžete zaregistrovat klipy jednotlivých složek. Složky lze přidat do složky [root] v hierarchické struktuře.

"Zobrazení / skrývání zobrazení složky a vlastností" (→ strana 146)



- Složka [root] nemůže být přesunuta nebo zkopírována.
- Složky nezávislé na adresáři [root] nelze vytvořit.

Vytvoření složky

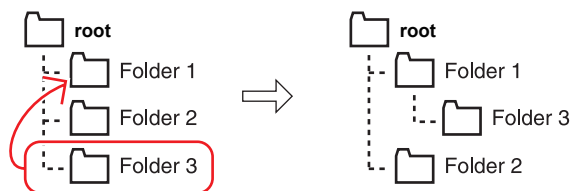


1) Pravým tlačítkem myši klikněte na složku v zobrazení složky a klepněte na [New Folder].

- Na vrstvě pod zvolenou složkou je vytvořena nová složka.

2) Zadejte název složky.

Pohybující se složky



1) Přetáhněte složku a hodte ji na cílovou složku.



- Složka [root] nemůže být přesunuta.

Přejmenování složek

Přejmenovat složku.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na složku přejmenovat v zobrazení složky a klepněte na [Rename].

Alternativní postup

- Vyberte složku a klikněte na název složky.

2) Zadejte jméno.

Smazání složek

Smazat složku.

1) Pravým tlačítkem myši na složku smazat v zobrazení složky, a klepněte na [Delete].

- Zdá se, že dialogové okno potvrzuje výmaz.

2) Klikněte na [Yes].



- Když byla složka [root] správně kliknuta a byla kliknuta [Delete All], všechny klipy a složky ve složce [root] jsou delegovány.

Poznámka

- Jakmile smažete složku, nemůžete ji obnovit (nelze zrušit výmaz).
- Když je složka vymazána, všechny klipy v této složce a podadresáři jsou také delegovány.

Spínač zobrazovací složky

Přepněte složku, která má být zobrazena.

1) Zvolte složku, která se zobrazí v zobrazení složky.

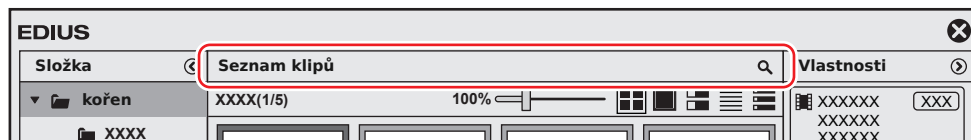
- Když je zobrazení složky skryto, klikněte na [↑] / [↓] / [←] / [→] zobrazené v levé části okna bin pro pohyb mezi složkami.

Hledání klipů registrovaných do okna Bin

Nastavte vyhledávací podmínky a vyhledejte klipy registrované na bin. Při spuštění vyhledávání se vytvoří složka s výsledkem hledání v [Search] zobrazení složky, ve které si můžete prohlédnout klipy, které odpovídají podmínkám vyhledávání.

1) V zobrazení složky vyberte složku s cílem hledání.

2) Klikněte na [Clip List].



• Zobrazí se panel nastavení vyhledávání.

"Nastavení vyhledávání Pane" (→ strana 194)

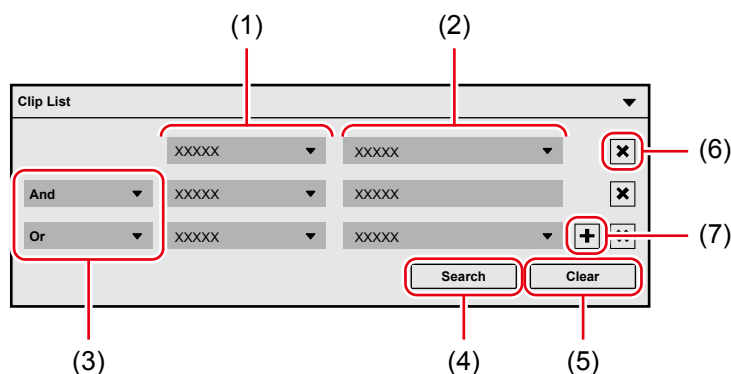
3) Nastavte podmínky vyhledávání a klikněte na [Search].

• Klipy, které odpovídají vyhledávacím podmínkám, budou zobrazeny v klipu. Zároveň je vytvořena složka výsledků hledání v [Search] z pohledu adresáře. Složka výsledků vyhledávání obsahuje nastavení vyhledávacích podmínek. Proto, když jsou nové klipy, které odpovídají vyhledávacím podmínkám, registrovány do okna Bin, jsou automaticky registrovány do složky výsledků hledání.



- Lze editovat podmínky vyhledávání nastavené na adresáři výsledků hledání. Zvolte složku výsledků vyhledávání, upravte podmínky hledání v panelu nastavení vyhledávání a potom klikněte na [Update].
- Složky v [Search] mohou být umísťovány nebo přesunuty mezi vrstvami hierarchie. Přetáhněte složku, kterou chcete přesunout a hodit do cíle.
- Chcete-li změnit název složky, zvolte složku a klikněte znovu na název složky. Alternativně můžete změnit název složky pravým tlačítkem myši na složku a pak klepněte na [Rename].
- Kliknutím na [Clip List] opět zavřete panel nastavení vyhledávání.

Nastavení vyhledávání Pane



(1)	Kategorie hledání	Kliknutím zvolte kategorii vyhledávání.
(2)	Obsah vyhledávání	Nastavte obsah vyhledávání pro každou z vybraných vyhledávacích kategorií.
(3)	[And] / [Or]	Nastavte podmínky, za kterých jsou splněny vícenásobné podmínky vyhledávání.
(4)	[Search]	Kliknutím na tuto položku provedete vyhledávání podle nastavených vyhledávacích podmínek.
(5)	[Clear]	Kliknutím na tuto položku inicializujete nastavené vyhledávací podmínky.
(6)	[X]	Vymazat stav vyhledávání.
(7)	[+]	Přidejte podmínky vyhledávání.

Smazání výsledků vyhledávání

Smazat složku s výsledky vyhledávání, která již není nutná.

1) Klikněte pravým tlačítkem myši na složku s výsledky hledání a klikněte na [Clear].

- Zdá se, že dialogové okno potvrzuje výmaz.

2) Klikněte na [Yes].



- Smazanou složku s výsledky vyhledávání nelze obnovit.

Poznámka

- Když je klip ve složce s výsledky vyhledávání delegován individuálně, klip je také delegován ze složky [root] a jejích podsložek podle toho. Nemůžete je obnovit (nelze zrušit delegování).

Kapitola 8

Úpravy

Tato kapitola vysvětluje úpravy režimu a nastavení trati a úpravy na časové ose.

Nastavení časové linie

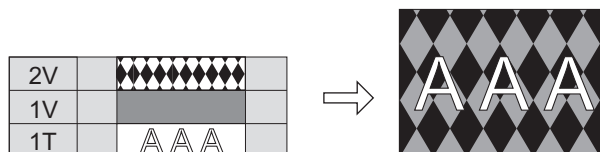
Stopy

Můžete přidat, smazat nebo přesunout stopy. Kromě toho mohou být stopy tlumeny nebo uzamčeny jednotlivě. Stopy mají několik typů a typ klipů, které lze umístit na každý typ stopy se liší.

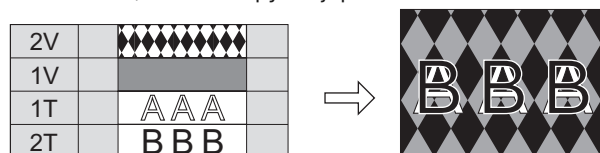
"Typ stopy" (→ strana 198)



- Prioritu v pořadí displeje určuje pozice nahoru / dolů nebo typ tratí. Na video stopách (V / VA stopy) mají horní stopy přednost nad dolní stopy. T stopy mají přednost nad video stopy (V / VA stopy).



Pokud je více T stop umístěno nahoru a dolů, nižší T stopy mají přednost.



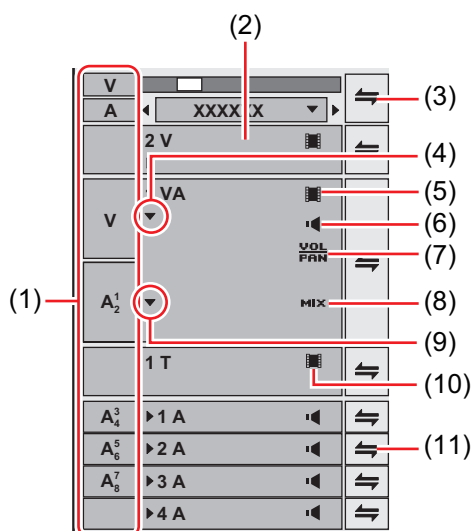
- Přepínače mají přednost před ostatními klipy v pořadí displeje bez ohledu na polohu nahoru / dolů nebo typ kolejí, kde byly umístěny.
- Pokud jde o klipy s vloženými uzavřenými titulky, určuje se pořadí priorit pro zobrazení podle polohy nahoru / dolů nebo typu tratí, kde byly umístěny, stejně jako klipy, jako jsou videoklipy. Všimněte si, že uzavřený popis klipů na nižší koleji může být upřednostněn v pořadí displeje v závislosti na laickém nastavení klipů na horní koleji.

Zobrazení stopy

Následující vysvětlují popisy hlavičky koleje a typy tratí.

Záhlaví stopy

Můžete provést nastavení pro každou stopu jednoduše na hlavičce dráhy, například pro uzamčení trati pro zabránění pohybu umístěných klipů nebo pro nastavení stopy výhradně přehrávat zvuk. Můžete nastavit následující položky v záhlaví trati.



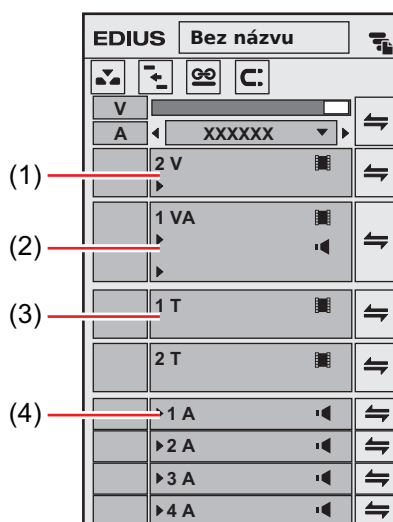
Kapitola 8 Úpravy - Nastavení časové linie

(1)	Náplast	Pokud je na Player zobrazen klip, zobrazí se na pásce zvukové zdrojové kanály v držení klipu. Když je zvolen klip ve zdrojovém prohlížeči, jsou zdrojové kanály zobrazeny na patch trati podle mapy kanálu nastavení projektu. Pozice dráhové pásky ukazuje, ke které stopě je zdrojový kanál zmapován, když je klip umístěn na časové ose zkratkou nebo tlačítkem. Mapování zdrojového kanálu na každou stopu lze změnit. "Nastavení mapování kanálu" (→ strana 210)
(2)	Kolejnicový panel	Kliknutím na toto přepnete nastavení select / dechoose pro track.
(3)	Uzamykací panel šarže	Kliknutím nastavíte sync-lock pro všechny stopy zapnuté a vypnuté. "Sync- lock (Synchronizace)" (→ strana 205) Pravým tlačítkem myši se zamkne vybraná stopa. "Locking Tracks" (→ strana 200)
(4)	Tlačítko Rozšiřování zvuku	Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte gumičku pro zvuk. [Alt] + [S]
(5)	[Video Mute]	Když je nastavena němá, video část trati se nevrací. Videočást a míchačka klipu na tlumené trati se zobrazí v šedé barvě. [Shift] + [W]
(6)	[Audio Mute]	Když je nastavena němá, zvuková část této stopy je tlumená. Zvuková část a hlasitost / panová část klipu na tlumené trati je zobrazena v šedé barvě. [Shift] + [S]
(7)	[Volume/Pan]	Přepnout mezi režim nastavení hlasitosti a režim nastavení pánve. "Nastavení svazku a pánve klipu" (→ strana 399)
(8)	[Mixer]	Zapněte / vypněte režim nastavení průhlednosti. "Transparentnost" (→ strana 357)
(9)	Tlačítko pro rozpínání mixéru	Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte gumičku pro průhlednost. [Alt] + [W]
(10)	[Title]	Přepněte nastavení show / hide pro název. Název se při nastavení jako skrytý nepřehraje zpět. [Shift] + [W]
(11)	Uzamykací panel	Kliknutím nastavíte sync- zámek pro konkrétní stopu zapnuto a vypnuto. "Sync- lock (Synchronizace)" (→ strana 205) Pravým tlačítkem myši se zamkne vybraná stopa. "Locking Tracks" (→ strana 200)



- Na zvolené trati jsou zapnuty operace se zkratkou klíče.

Typ koleje



(1)	V stopa	Umístěte video, ještě obraz, název, barevný pruh, barevný matte, a titulní klip na této trati. Video klipy s audio jsou umístěny jako videoklipy se zvukovou částí vypnutou.
(2)	Stopa VA	Umístěte video, audio, stále obraz, název, barevný pruh, barevný matte, a popisku klip na této trati.
(3)	T stopa	Umístěte video, statický obraz, název, barevný pruh, barevný matte a titulní klip na této trati. Priorita displeje je dána klipům umístěným na stopě T nad trati V / VA. Videoklipy s audio jsou umístěny jako videoklipy s vypnutou zvukovou částí.
(4)	A track	Umístěte audio klip. Videoklipy s audio jsou umístěny jako audio klipy s deaktivovanou částí videa.

Přizpůsobení displeje stopy

Můžete přizpůsobit šířku trati, výšku a název trati.

Změna šířky záhlaví koleje

Můžete změnit šířku záhlaví dráhy.

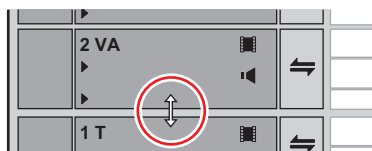
1) Přesuňte kurzor myši na pravý okraj záhlaví dráhy a přetáhněte, když kurzor myši změnil tvar.



Změna výšky koleje

Výšku dráhy můžete změnit. Když je stopa nastavena výše, jsou miniatury ukazující klipové rámy zobrazeny větší.

1) Přesuňte kurzor myši na horní nebo spodní okraj panelu dráhy a přetáhněte, když kurzor myši změnil tvar.



Alternativní postup

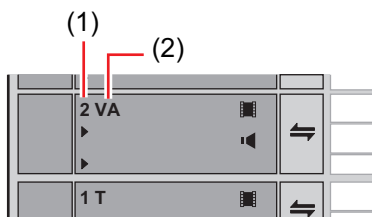
- Pravým tlačítkem myši klikněte na panel stopy pro změnu a klepněte na [Height] → požadovanou výšku.



- Můžete také změnit výšku více kolejí v jedné operaci. Vyberte a klepněte pravým tlačítkem myši na více kolejových panelů a klikněte na [Height (Selected Tracks)] → požadovanou výšku.
- Můžete také nastavit výšku všech kolejí v jedné operaci. Pravým tlačítkem myši na záložku sekvence, zvolte [Track Height] a klepněte na požadovanou výšku. Nově přidané stopy od nynějška se stávají výškou nastavenou touto operací.

Přejmenování stop

Můžeš přejmenovat stopy.



(1)	Číslo stopy
(2)	Název stopy

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na panel stopy pro změnu, klepněte na [Rename] a zadejte nový název.





- Pořadí stop je vždy zobrazeno jako číslo stopy.
- V názvu stopy lze použít až 30 znaků a lze použít i stopy se stejným názvem. Názvy stop, které přesahují rozsah zobrazení, lze zkontrolovat pomocí tooltip.
- Když je stopa zkopírována, jméno se také zkopíruje.
- Výchozí názvy stop jsou následující:
 - Video stopa: V
 - Video / audio stopa: VA
 - Zvuková stopa: A
 - Název stopy: T

Traťový provoz

Následující vysvětluje, jak nastavit a vybrat stopy, a operace pro změnu čísel a pohybující se stopy.

Jak nastavit stopy

Následující obsah lze nastavit v dialogovém okně [Project Settings] (Detailní nastavení). Můžete také nastavit nastavení stopy pro každou sekvenci v dialogovém okně [Sequence settings].

- Přednastavený TC
- Režim TC
- Celková délka časové osy
- Počet kolejí *

• Mapa zvukového kanálu * Počet stop nelze nastavit v pořadí nastavení. Chcete-li při vytváření nového projektu nastavit track, viz "Vytvoření nového projektu (Detailní nastavení)", a změnit nastavení při editaci stopy, viz "Změna nastavení projektu (Detailní nastavení)".

"Vytvoření nového projektu (Detailní nastavení)" (→ strana 58) "Změna nastavení projektu (Detailní nastavení)" (→ strana 67)

Pro změnu nastavení každé sekvence viz "Sequence Settings".

"Nastavení sekvence" (→ strana 68)

Výběr stopy

Vyberte stopu, která má být editována.

1) Klikněte na panel stopy.

- Zvolená stopa mění barvu.
- Při výběru více stop mohou být vybrané stopy přidány nebo zrušeny najednou kliknutím na panel stopy se [Ctrl] na klávesnici držené dole.
- V jedné operaci si můžete vybrat řadu stop kliknutím na nejvyšší stopaový panel rozsahu pomocí [Shift] na klávesnici držené dole a potom kliknutím na nejdolejší stopaový panel rozsahu.
- Všechny stopy lze zvolit dvojitém kliknutím na panel.

Alternativní postup

- Vybírání / znehodnocování stop (1 až 8A): [Shift] + [1] - [8]
- Výběr / znehodnocování stop (1 až 8VA / V): [Shift] + [Ctrl] + [1] - [8]
- Výběr / desetování stop (všechny audio stopy): [Shift] + [9]
- Vybírání / znehodnocování stop (všechny videostopy): [Shift] + [Ctrl] + [9]
- Výběr / znehodnocování stop (všechny stopy): [Shift] + [0], [Shift] + [Ctrl] + [0]

Uzamykatelné stopy

Když je stopa uzamčena, klip umístěný na stopě již nemůže být editován nebo přesunut.

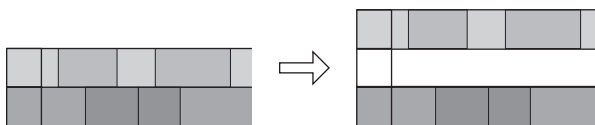
1) Pravým tlačítkem myši klikněte na zamykací panel a klikněte na [Track Lock].

- **"Track Header" (→ strana 197)**
- Diagonální řádek je zobrazen v uzamčených kolejích a klipy již nelze editovat, přesouvat nebo smazat. Režim zvlnění a sync- lock jsou také vypnuty.
- Pro odemknutí stopy klikněte pravým tlačítkem myši na panel zámku a klikněte na [Track Unlock].



- V jedné operaci lze odemknout i několik stop. Chcete-li odemknout stopy, klikněte pravým tlačítkem myši na panel zámku a klikněte na [Lock Selected Tracks].

Přidání stop



1) Pravým tlačítkem myši klikněte na panel trati a klikněte na [Add] → položku.

- "Track Header" (→ strana 197)

2) Zadejte počet stop, které chcete přidat.

- Chcete-li přidat stopy VA / A, klikněte na [Channel map] a nastavte zvukové výstupní kanály dalších stop.

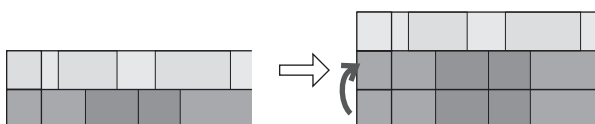
"Nastavení mapy zvukového kanálu" (→ strana 63)

3) Klikněte na [OK].

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na prázdnou plochu záhlaví dráhy a vyberte stopu, která má být přidána.

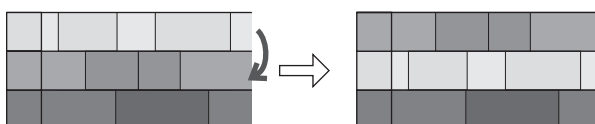
Duplikační stopy



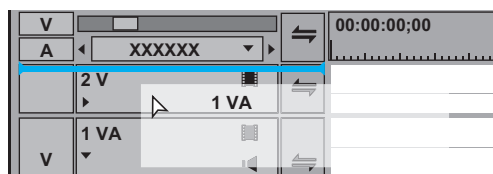
1) Pravým klepnutím na panel stopy duplikujte a klikněte na [Duplicate].

- "Track Header" (→ strana 197)
- Trať je duplikována na pravé kliknuté trati.

Pohyblivé stopy



1) Klikněte na panel trati, a přetáhněte a klesněte na cíl pohybu.



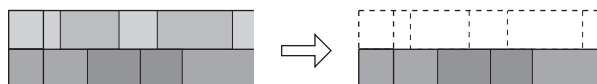
Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na panel stopy pro pohyb, a klikněte na [Move] → [Move Front] nebo [Move Back].



- Stopy lze přesunout pouze mezi stopy stejného druhu (video, audio, titulní stopa).
- Vícenásobné stopy nelze vybrat a přesunout.

Smazání stop



1) Pravým tlačítkem myši klikněte na panel stopy a klikněte na [Delete].

- "Track Header" (→ strana 197)
- Stopy, na nichž nejsou klipy umístěny, se v tuto chvíli vymažou.

2) Klikněte na [OK].

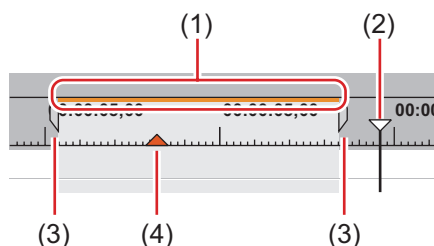


- Více stop lze také smazat v jedné operaci. Vyberte a klikněte pravým tlačítkem myši na stopu a klepněte na [Delete (Selected Tracks)].

Časové zobrazení

Značení časové stupnice

Časovou stupnici můžete označit pomocí bodů In a Out pro nastavení rozsahu pro použití operací v markerech a sekvenčních markerů, které slouží jako reference pro pohybující se koleje atd.

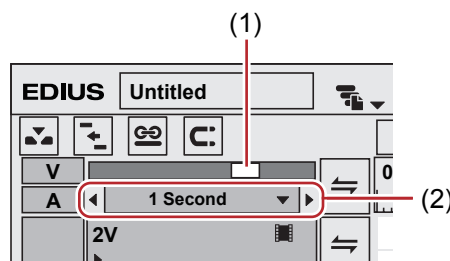


(1)	Možnosti přehodnocení	Zobrazit požadovanou úroveň vykreslování pro přehrávání zpět časovou osu v barvě po úrovni. "Barevný kód časové stupnice" (→ strana 284)
(2)	Časový kurzor	Přesuňte kurzor časové osy tažením doleva nebo doprava.
(3)	Vnější / vnější body	Uveďte body in a out časové osy. Rozsah pro použití operací v může být omezen mezi In a Out bodů. "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)
(4)	Značka sekvence	Toto je značka, kterou je třeba nastavit na časové ose. Oranžová sekvence se stává kapitolou při exportování na DVD, atd. Pokud umístíte kurzor myši na sekvenční značku, zobrazí se časová hodnota nebo komentář k pozici sekvence markeru (pokud je nastaven). "Nastavení sekvence markers" (→ strana 272) "Sequence marker Types" (→ strana 274)

Nastavení časové stupnice

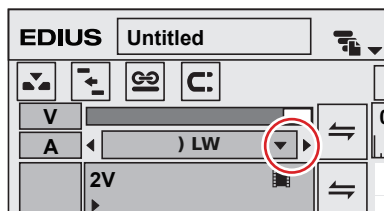
Pro časové měřítko můžete změnit zobrazovací jednotku. Časovou stupnici lze zobrazit v následujících jednotkách:

- Rámy, sekundy, minuty
- Fit (Displej jednotka je automaticky nastavena tak, aby odpovídala rozsahu zobrazení okna časové osy.)



(1)	Posuvník stupnice času
(2)	Nastavení časové stupnice

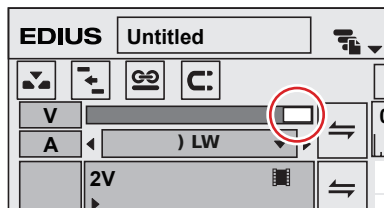
1) Klikněte na tlačítko seznamu při nastavení časové stupnice a klikněte na zobrazovací jednotku.



- Klikněte na [Fit] pro úpravu časové stupnice pro zobrazení všech klipů v časové ose. Kliknutím na [Undo] se vrátíte do nastavené zobrazovací jednotky.

Alternativní postup

- Klikněte na střed nastavení časové stupnice pro přepnutí aktuálně nastavené zobrazovací jednotky na [Fit].
- Přetáhněte posuvník časové stupnice. Přesuňte posuvník doleva, abyste zmenšili zobrazovací jednotku, nebo vpravo, abyste ji zvýšili. Pravým koncem je [Fit].



- Kliknout  XXXXX  . Klepněte na levý konec nastavit menší zobrazovací jednotku, nebo klikněte na pravý konec nastavit větší zobrazovací jednotku.

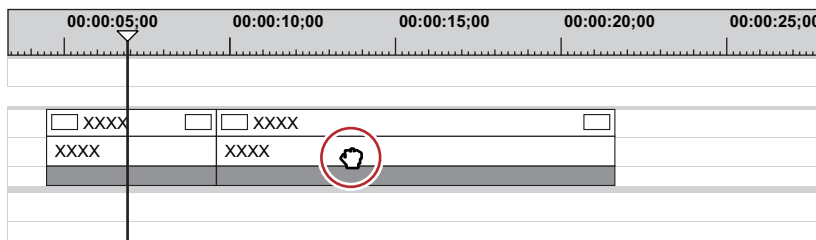


- Pokud je klip na časové ose, můžete fine- upravit nastavení časové stupnice v rozsahu od [1 Frame] do [Fit] přetažením posuvníku časové stupnice. Scénář je označen jako "----" během fine- serížení.

Přesun rozsahu zobrazení

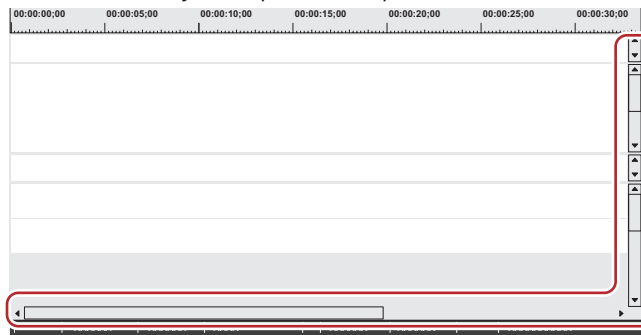
Můžete přesunout rozsah, který je právě zobrazen v okně časové osy.

1) Pravý tah se [Alt] na klávesnici držené dolů.



Alternativní postup

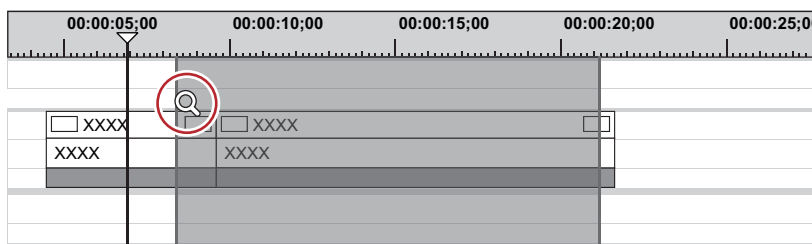
- Přesuňte posuvník v dolní části okna časové osy nebo posuvník v pravé části trati.



Přizpůsobení na požadovaný rozsah

Můžete zadat požadovaný rozsah pohledu v časové ose a zapadnout do tohoto rozsahu.

1) Pravý drag pro přichycení rozsahu, aby se vešly do s [Shift] na klávesnici držené dolů.



Barevné-kódování klipy na časové ose

Můžete barevně-kódové klipy umístěné na časové ose pro jejich kategorizaci.

1) Pravým tlačítkem myši klip na časové ose a klepněte na [Properties].

- Objeví se dialogové okno [Clip Properties].

Alternativní postup

- Vyberte klip, klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Properties].
- Vlastnosti: [Alt] + [Enter]

2) Klikněte na záložku [File] a vyberte požadovanou barvu ze seznamu [Clip color].

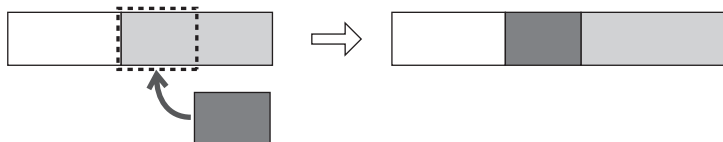
Přepínání režimu editace

Režim přepínání při umístění / pohybu klipů

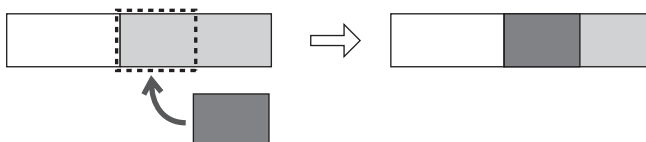
Při umístění klipů na časovou osu nebo operací pro propojení klipů na stopě můžete přepínat operace klipu pomocí editačního režimu.

Vložit / Přepsat režim

V režimu vkládání, pokud klip existuje v pozici, kde umístíte klip, nový klip posune stávající klip dozadu a je vložen do pozice mezi.



V režimu přepisování, pokud klip existuje v pozici, kde umístíte klip, nový klip přepíše část stávajícího klipu překrytý novým klipem.



1) Klikněte na [Toggle Insert/Overwrite Mode] na módu.

- Každé kliknutí přepne mezi insert mode a přepsat režim.



-  : Vložit režim
-  : Přepsat režim
- Aktuální režim (insert mode / overwrite mode) se zobrazí na stavové liště časové osy.

Alternativní postup

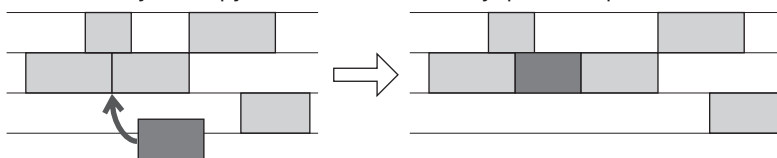
- Přepsat / vložit režim: [Insert]

Sync-lock (Synchronizace)

Výsledek úpravy stopy, jako je vložení nebo posunutí klipu, ovlivňuje i jiné stopy, když je sync-lock nastaven na stopu.

Příklad:

Když je sync-lock nastaven na všechny tři stopy a v režimu vkládání byl přidán klip:



1) Klikněte na panel zámku stopy, na který je nastavena sync- zámek.

- Každé kliknutí přepíná mezi zapnutím a vypnutím.



- Chcete-li nastavit sync-lock na všechny stopy, klikněte na panel dávkového zámku.



Alternativní postup

[13] Překlad v příloze

- Zvolte stopu pro nastavení sync- lock na, pravým klepnutím na panel dávkové stopy a zvolte [Sync Lock Selected Tracks].

Režim Ripple

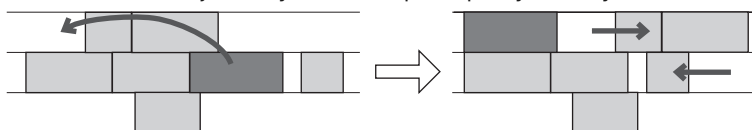
V režimu zvlnění, kdy je klip smazán nebo ostřížen, se následující klipy pohybují dopředu, aby se zabránilo vzniku mezer na časové ose. Při vložení klipu, můžete přesunout následující klipy při držení místa v pozici insertu.



- Všechny následné klipy po klipu, který je editován mezi kolejemi nastavenými sync- lock, jsou propojené.

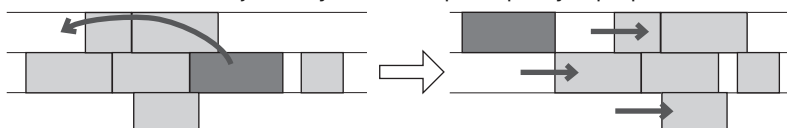
Příklad:

Když je sync- lock vypnut na všech třech kolejích a byl vložen klip s zapnutým vlnitým módem (insert mode)



Příklad:

Když je sync- lock nastaven na všech třech kolejích a byl vložen klip s zapnutým přepínacím módem (insert mode)



1) Klikněte na [Set Ripple Mode] na módu.

- Každé kliknutí zapne a vypne režim.



- Aktuální režim (vypnuto / vypnuto) je zobrazen na stavové liště časové osy.

Alternativní postup

- Přepínací režim vlnění: [R]



- Když je zapnutý režim vlnění, mohou být sekvenční markery spojeny s úpravou časové osy.
"Sync- Lock Nastavení sekvence marker" (→ strana 273)

Režim skupiny / odkazu

Můžete dočasně vypnout odkazy nebo seskupit propojené nebo skupinové klipy.

Poznámka

- Odkazy na klipy VA na dráhách VA nelze uvolnit nastavením režimu group / link na vypnuté. Přepnutím režimu group / link jsou odkazy klipů umístěných odděleně na stopách V a A zaměřeny na tuto operaci. Při uvolnění odkazů na klipy VA, uvolněte odkazy individuálně.
"Unlinking Clips" (→ strana 222)

1) Klikněte na [Set Group/Link Mode] na módu.

- Každé kliknutí zapne a vypne režim.



Alternativní postup

- Režim přepínání skupiny / spojení: [Shift] + [L]

Režim snap události

Přepněte nastavení funkce snap (zapnuto / vypnuto).



- V [User Settings] → [Timeline] můžete nastavit události, které mají být použity jako snap destination od [Application].
"[Timeline]" (→ strana 113)

1) Klikněte na [Snap to Event] na módu.

- Každé kliknutí zapne a vypne režim.



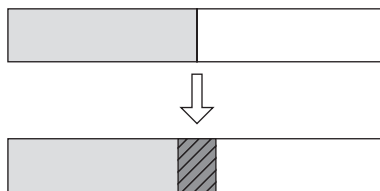
Režim rozšíření / opravy

Při přidávání přechodu nebo zvukového kříže mezi klipy, nastavte, zda přidat bez změny délky celého klipu (režim prodloužení) nebo přidat beze změny délky jednotlivých klipů (režim opravy).

"Clip Transition" (→ strana 350) "Audio Cross Fade" (→ strana 351)

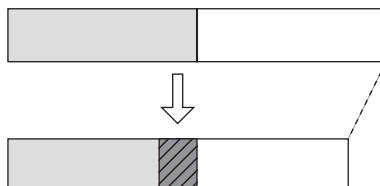
Rozšiřující režim

I při přidávání / mazání přechodu nebo zvukového kříže mezi klipy, délka celého klipu na časové ose zůstává nezměněna.



Režim opravy

Při přidávání / mazání přechodu nebo zvukového kříže mezi klipy, délka celého klipu na časové ose zkracuje (prodlouží) o částku, že přechod / audio kříž slábne.



Nastavení režimu rozšíření / opravy



• Pokud do časové osy přidáte [Toggle Extend Clips when Applying Transition/Cross Fade] jako operační tlačítko předem, můžete přepínat mezi režimy rozšíření / opravy jednoduše kliknutím na tlačítko.

"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)

Nastavení režimu rozšíření

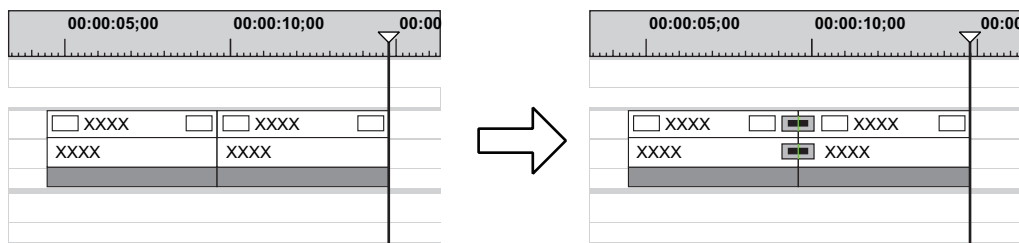
1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Timeline].

3) Zaškrtněte [Extend Clips when Applying Transition/Cross Fade].

r ∞ Při přechodu / audio cross slábnutí je nastaveno...

Jak In / Out bodů na levé a pravé klipy prodloužit, když přechod byl nastaven nebo jeho délka byla změněna, celková délka klipů na časové ose zůstává nezměněna.



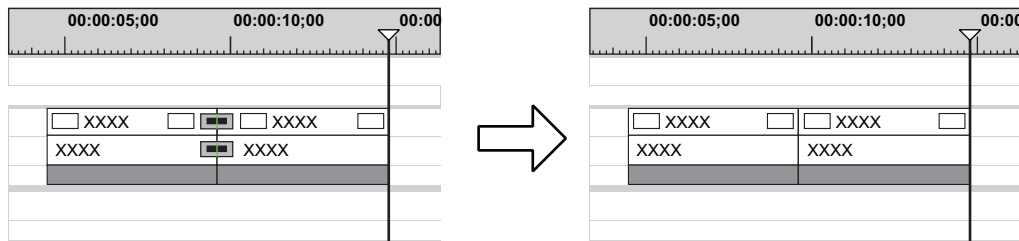
Poznámka

• Pokud klip nemá okraj, přechod / audio kříž nelze nastavit (s výjimkou oblasti míchačky). Můžete prodloužit délku přechodů o okraj klipu.

"Margin of Clip" (→ strana 350)

Rám Při přechodu / audio cross se smaže...

Smlouva o klipech o rozšířenou částku v důsledku nastavení a celková délka klipů na časové ose zůstává nezměněna.



- Je-li odstraněn jeden z klipů nastavených s přechodem, zároveň se vymaže i přechod. Délka zbývajících klipů se mění a prodlužuje do poloviny přechodu (délka včetně prodlouženého množství při nastavení přechodu).

Nastavení režimu opravy

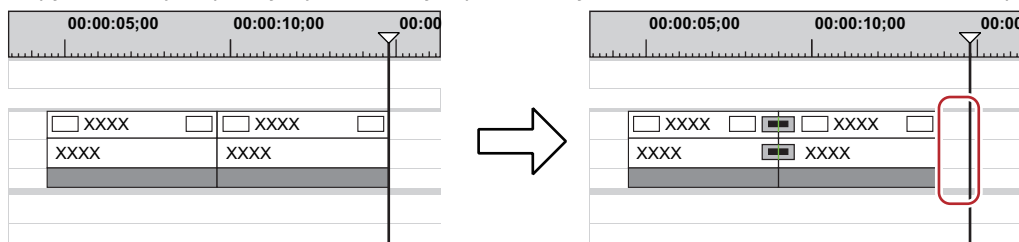
1) Klikněte na [Settings] na menu a klikněte na [User Settings].

2) Klikněte na strom [Application] a klikněte na [Timeline].

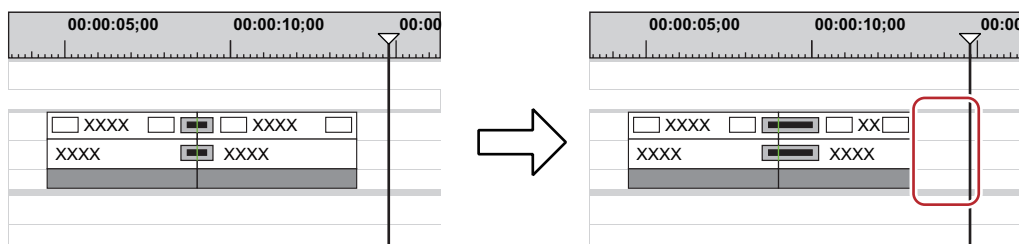
3) Odškrtněte [Extend Clips when Applying Transition/Cross Fade].

r ∞ Při přechodu / audio cross slábnutí je nastaveno...

Levé a pravé klipy se navzájem překrývají nastaveným přechodovým množstvím. Celková délka celého klipu na časové ose zkracuje.

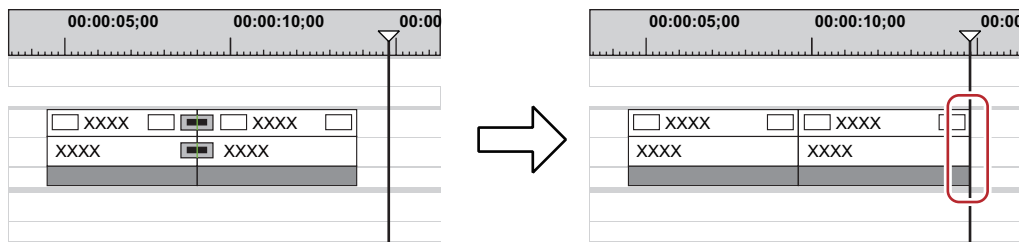


Když se změní délka přechodu, klipy se přesunou doleva a délka celého klipu na časové ose se změní podle délky přechodu.



Rám Při přechodu / audio cross se smaže...

Délka celého klipu na časové ose se prodlužuje o přednastavenou částku přechodu.



- Chcete-li přesunout klipy jiných kolejí společně, zapněte sync- zámek trati pohybovat spolu s tratí obsahující klip, ke kterému byl přidán přechod / audio kříž.
"Sync- lock (Synchronization)" (→ strana 205)

Umístění klipů

Nastavení mapování kanálů

Nastavit, který kanál obsahuje zdrojový klip (zdrojový kanál) by měl být zmapován při umístění klipů na časovou osu. Při provádění editačních operací, jako je umístění klipů nebo jejich pokládání zkratkovými klávesami, jsou klipy umístěny na stopě podle nastavení kanálu mapování.

Připojení / odpojení zdrojového kanálu

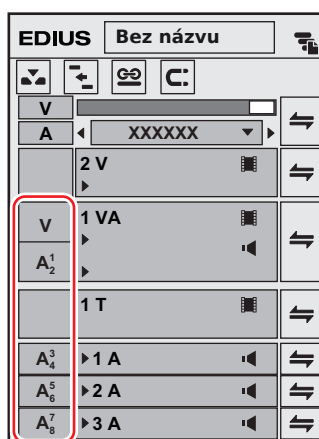
Připojte nebo odpojte kanál obsahující zdrojový klip (zdrojový kanál). Nepřipojené kanály nejsou umístěny na časové ose.

1) Zobrazit klip v okně Bin, který má být umístěn na časové ose na Player.

- "Zobrazuji klipy na Player" (→ strana 173)
- Audio zdrojové kanály jsou zobrazeny na patch trati.
- Při výběru klipu ve zdrojovém prohlížeči jsou audio zdrojové kanály zobrazeny na pásce podle mapy kanálu nastavení projektu.

Příklad:

Pokud má vybraný klip video a audio 8 kanálů Mapování je specifikováno tak, aby video a audio kanály 1 a 2 byly umístěny na 1VA trati, audio kanály 3 a 4 na 1A trati, audio kanály 5 a 6 na 2A trati a audio kanály 7 a 8 na 3A trati.



2) Kliknutím na track patch zbytečného zdrojového kanálu jej odpojte.

- Každé kliknutí jej spojuje / odpojí střídavě.



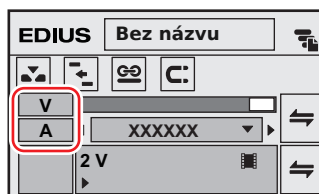
- Chcete-li změnit cíl pro připojení zdrojového kanálu, přetáhněte a zahodte stopaovou patch zdrojového kanálu, který má být změněn na novou cílovou stopaovou pásku.
- Chcete-li umístit zvukový zdrojový kanál jako monaurální kanál nebo stereo kanál, pravým tlačítkem myši na track patch zvuku a klepněte na [Audio Source Channel (Stereo)]. Každé kliknutí přepne mezi monaurální kanál a stereo kanálů režimy.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na pásek zdrojového kanálu a klikněte na [Connect Source Channel (Video) (Toggle)] ([Connect Source Channel (Audio) (Toggle)]).
- Připojení / odpojení zdroje videa: [7]
- Připojení / odpojení audio zdrojového kanálu: [8]



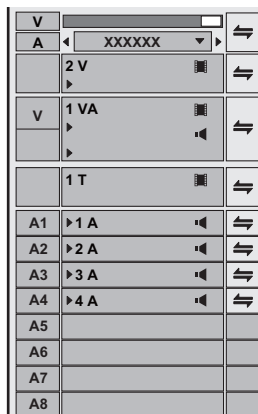
- Můžete připojit / odpojit více zdrojových kanálů najednou. Klikněte na [Connect Source Channel (Video) - Toggle] nebo [Connect Source Channel (Audio) - Toggle].



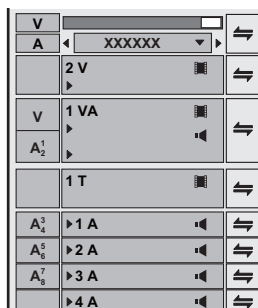
- Jako výchozí nastavení je 1. zvukový kanál v každé trati přiřazen k 1. kanálu exportní destinace a 2. audio kanál je přidělen 2. kanálu exportní destinace.

"[Audio Channel Map] Dialogové okno" (→ strana 64)

- Chcete-li umístit audio zdrojový kanál jako monaurální kanál nebo stereo kanál, pravým tlačítkem myši na stopuovou pásku zdrojového kanálu a klepněte na [Audio Source Channel (Stereo)]. Každé kliknutí přepíná mezi módem monaurálního kanálu a stereo kanálu režimu. Když je nastavený mód monaurálního kanálu:



Při nastavení režimu stereo kanálu:



- Pokud přidáte [Audio Source Channel Mode (Stereo/Monoral)] do lišty módu jako operační tlačítko, můžete režim jednoduše přepínat kliknutím na tlačítko.

"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)

- Klipy se přehrávají zpět v režimu kanálu nastaveném v patch trati i při přehrávání klipů na Player.

Změna místa připojení zdrojových kanálů

1) Na Player se zobrazí zdrojový klip, který má být umístěn.

- "Zobrazuji klipy na Player" (→ strana 173)
- Zdrojový kanál je zobrazen v patch trati.

2) Přetáhněte a odhodte stopaovou patch požadovaného zdrojového kanálu na stopuovou patch cíle spojení.



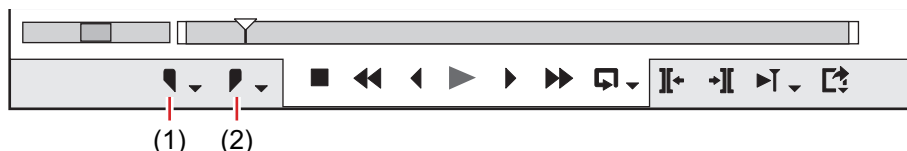


- Po přetažení požadovaného zdrojového kanálu na stopuovou pásku, ke které je připojen audio zdrojový kanál, se kanál přepne.
- Pro inicializaci mapování zdrojového kanálu klikněte pravým tlačítkem myši na záplatu zdrojového kanálu a klikněte na [Reset Source Channel Mapping].

Nastavení bodů dovnitř a ven na časové ose

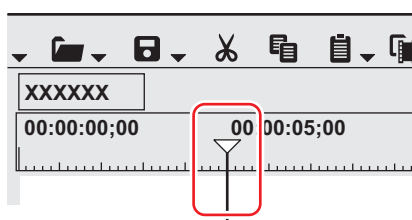
Nastavení bodů dovnitř a ven na časové ose

Nastavením In a Out bodů na časové ose, můžete omezit rozsah použít operace mezi In a Out body, nebo umístit klipy odkazované na In a Out body.



(1)	Nastavit bod in
(2)	Nastavit bod

1) Přesunout kurzor časové osy do pozice nastavit v bodě.



2) Klikněte na [Set In] na Recorder.

3) Přesunout kurzor časové osy na pozici nastavit Out Point.

4) Klikněte na [Set Out] na Recorder.

Alternativní postup

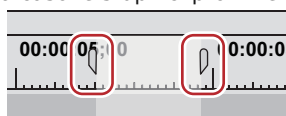
[14] Příklad v příloze

- Přesuňte časový kurzor na pozici pro nastavení bodů In a Out a klikněte na [Marker] v menu. Klikněte na [Set In Point] nebo [Set Out Point].
- Přesuňte posuvník na Recorder na pozici pro nastavení In and Out bodů a pravým tlačítkem myši na posuvník. Klikněte na [Set In Point] nebo [Set Out Point].

- Nastavení bodů v časové ose: [I] / [O]



- Můžete přetáhnout In a Out bodový posuvník na časové stupnici pro změnu in a Out bodů.



- Když je bod Out nastaven před bodem In, časové měřítko mezi body In a Out změní barvu na červenou a část časového intervalu na Recorder se zobrazí v červeně.

- Pokud po nastavení vstupního bodu In (nebo výstupního bodu Out) zadáte délku do pole [Dur] v panelu Recorder v okně náhledu, nastaví se výstupní bod Out (nebo vstupní bod In) podle zadané délky.

- [User Settings] → [Application] → [Timeline], můžete nastavit, zda se rám zobrazený v okně náhledu má zahrnout do rozsahu In a Out bodů.

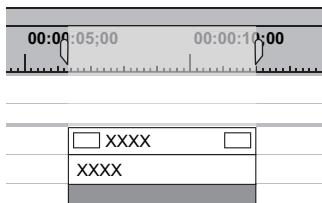
"[Timeline]" (→ strana 113)

Nastavení bodů dovnitř i ven na obou koncích klipů

Nastavte v a ven body časové osy na obou koncích vybraného klipu.

1) Vyberte klip, klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Set In/Out Point to Selected Clip].

- V a Out body jsou nastaveny na obou koncích klipu.



Alternativní postup

- Nastavení In a Out ukazuje na oba konce vybraného klipu: [Z]

Smazání bodů v a ven na časové ose

Můžete smazat In a Out body na časové ose.

1) Klikněte na tlačítko [Set In] ([Set Out]) na Recorder.



2) Klikněte [Clear In Point] ([Clear Out Point]).

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Clear In Point] ([Clear Out Point]).
- Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Clear In Point] ([Clear Out Point]).
- Pravým tlačítkem myši klikněte na posuvník na Recorder a klikněte na [Clear In Point] ([Clear Out Point]).
- Vymazání bodů v časové ose: [Alt] + [I] / [Alt] + [O]



- V jedné operaci můžete body In a Out smazat pomocí následující operace:
 - Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Clear In/Out Point].
 - Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Clear In/Out Point].
 - Smazání v / Out bodů: [X]

Umístění klipů

Umístění klipů

Na časovou osu můžete umístit zdrojové klipy. Operace s klipem na umístění a výsledky umístění závisí na režimu editace. "Přepínání režimu editace" (→ strana 205)

1) Nastavte mapování zdrojového kanálu.

- "Nastavení mapování kanálu" (→ strana 210)

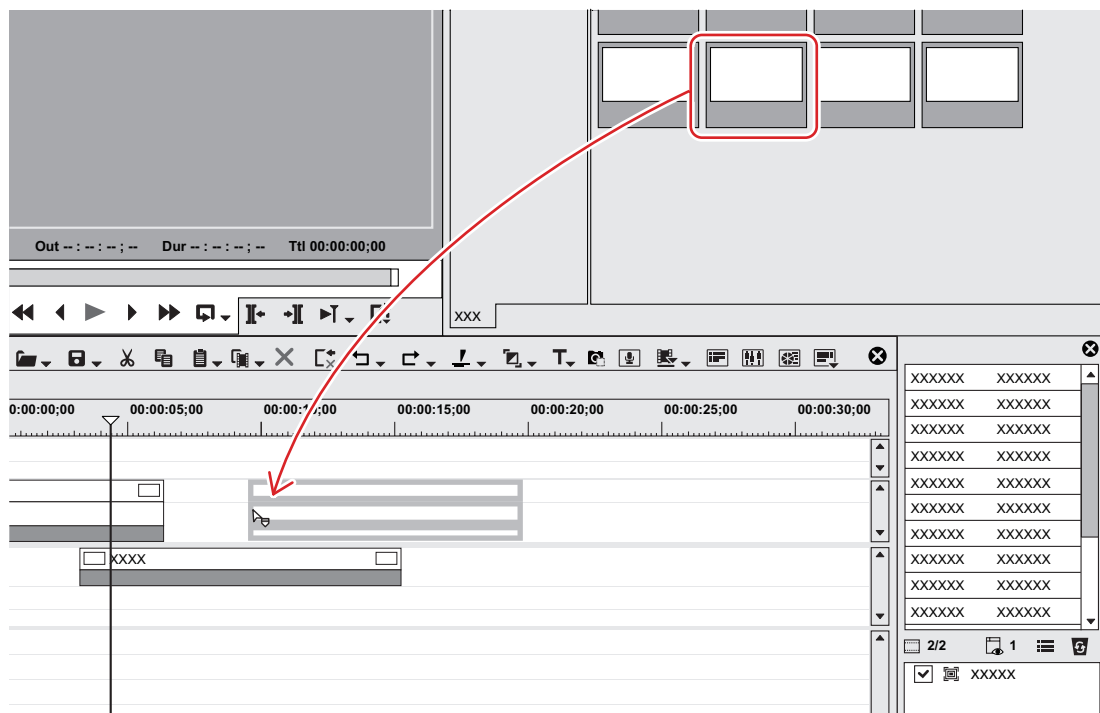
2) Přesuňte kurzor časové osy na pozici, kde klip umístíte.

3) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Add to Timeline].

- Klip je umístěn na stopě s polohou časové osy kurzoru nastaven jako v bodě.

Alternativní postup

- Přetáhněte a upustěte klip do okna Bin na časovou osu. Kanály lze mapovat na požadovanou stopu a klipy lze umístit podle bodu pádu bez ohledu na nastavení patch.



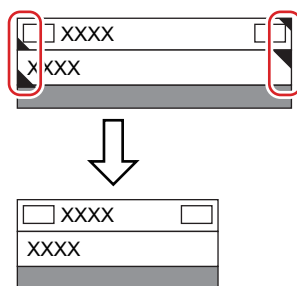
- Přehrát zpět klip na Player, a přetáhněte a kapněte klip na časovou osu z Player. Kanály mohou být mapovány na libovolnou požadovanou stopu podle bodu poklesu bez ohledu na zdrojový kanál mapování.
- Přehrajte klip na Player a klikněte na [Insert to Timeline] nebo [Overwrite to Timeline].
- Umístění klipu zobrazeného na Player v časové ose: [E]
- Nastavte mapování zdrojového kanálu, posuňte časový kurzor na místo klipu a přetáhněte klip na Recorder.
- Umístění klipů: [Shift] + [Enter]



- Můžete umístit zdroje na časovou osu, aniž byste je zaregistrovali do okna Bin. Přesuňte časový kurzor do klipu místo bodu, pravým tlačítkem myši na stopu a klepněte na [Add Clip]. Vyberte zdroj z dialogového okna [Open] a klikněte na [Open].

Umístěné klipy

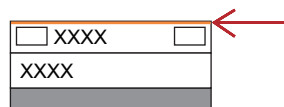
Můžete potvrdit, že filtr nebo přechod je nastaven z displeje klipu umístěného na stopě. Trojúhelníkové značky na obou koncích klipu znamenají začátek a konec klipu. Trojúhelníkové značky jsou zobrazeny, když klip nemá okraj.



Zelená čára se zobrazí v horní části klipu při vykreslování. Oranžová čára se zobrazí při nastavení filtru, časového efektu, layvnější, normalizace, atd.

Příklad:

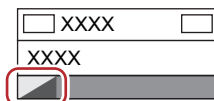
Pokud byl účinek stanoven



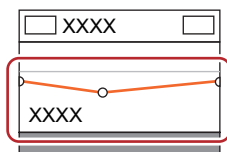
Rámeček je zobrazen takto, když mezi klipy zapadne přechod nebo zvukový kříž.



Trojúhelník je zobrazen tak, jak je znázorněno níže v oblasti míchačky, když je v počátečním bodě klipu nastaven přechod koleje.



Kliknutím na tlačítko audio expanze se zobrazí gumová páska a vlnová forma pro hlasitost, a kliknutím na tlačítko mixer expand se zobrazí gumová páska pro průhlednost.



"Nastavení svazku a pánve klipu" (→ strana 399) "Transparentnost" (→ strana 357)

Nastavení bodů a umístění klipů

Můžete nastavit In a Out body na klipy, a umístit pouze požadovanou část na stopě.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Show in Player].

- Stejně operace lze provádět i ve zdrojovém prohlížeči.

2) Nastavte body dovnitř a ven na klip.

- **"Nastavení bodů in a out" (→ strana 174)**

3) Nastavte mapování zdrojového kanálu.

- **"Nastavení mapování kanálu" (→ strana 210)**

4) Přesuňte kurzor časové osy na pozici, kde klip umístíte.

5) Klikněte na [Insert to Timeline] na Player.



- Klip je umístěn na stopě s polohou časové osy kurzoru nastaven jako v bodě.
- Když kliknete na [Overwrite to Timeline], klip se umístí do režimu přepisování.

Alternativní postup

- Po nastavení In a Out ukazuje na klip, přetáhněte a upustěte klip z Player umístit na časovou osu.
- Umístění klipu zobrazeného na Player v časové ose: [E]

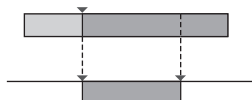


- Rozdělené a umístěné video a audio klipy jsou nastaveny ve skupinách.

"Neseskupování" (→ strana 223)

Umístění klipů mezi In a Out body na časové ose (3 bod editace)

Umístěte klipy mezi In a Out bodů na časové ose. Klipy jsou umístěny podle délky mezi In a Out body na časové ose.



1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Show in Player].

- Stejně operace lze provádět i ve zdrojovém prohlížeči.
- Zkontrolujte video na Player, a nastavit In and Out body, v případě potřeby.

"Nastavení bodů in a out" (→ strana 174)

2) Nastavte mapování zdrojového kanálu.

- **"Nastavení mapování kanálu" (→ strana 210)**

3) Nastavte In a Out ukazje na časovou osu.

- "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)

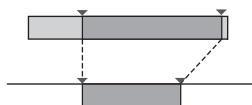
4) Klikněte na [Insert to Timeline] na Player.



- Klip je zastřižen na délku mezi In a Out body na časové ose. Když je bod In nastaven, je umístěn odkazem na bod In.
- Rychlost přehrávání umístěného klipu zůstává nezměněna.
- Když kliknete na [Overwrite to Timeline], klip se umístí do režimu přepisování.

Umístění bodů in a out klipů mezi body in a out na časové ose (4 bod editace)

Nastavte body In a Out na klip a umístěte je mezi body In a Out na časovou osu. Rychlost mezi body In a Out klipu je nastavena automaticky podle délky mezi body In a Out na časové ose.



1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Show in Player].

- Stejně operace lze provádět i ve zdrojovém prohlížeči.

2) Nastavte body dovnitř a ven na klip.

- "Nastavení bodů in a out" (→ strana 174)

Poznámka

- I když marže není přiřazena ke zdroji, nastavte In a Out body na začátek a konec zdroje. Editační režim se stává 3-bodovou editací, když In a Out body nejsou nastaveny.

3) Nastavení mapování zdrojového kanálu

- "Nastavení mapování kanálu" (→ strana 210)

4) Nastavení bodů dovnitř a ven na časovou osu

- "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)

5) Klikněte na [Insert to Timeline] na Player.



- V a Out body klipu jsou umístěny mezi In a Out bodů na časové ose.
- Když kliknete na [Overwrite to Timeline], klip se umístí do režimu přepisování.

Poznámka

- Pokud se doba trvání mezi In a Out bodů na časové ose liší od doby mezi In a Out body klipu, rychlost přehrávání klipu se automaticky upraví tak, aby zůstala mezi In a Out body na časové ose, s rozsahem mezi In a Out body udržovány.

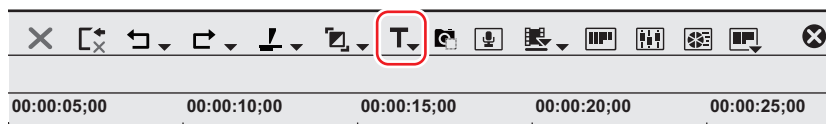
Umístění speciálních klipů na časové ose

Můžete vytvořit barevné lišty, barevné matné klipy a titulní klipy na časové ose.

- Další informace o tom, jak vytvořit seřizovací klip, viz "Aplikující efekt na vícenásobné klipy v šarži".

"Aplikující efekt na více klipů v šarži" (→ strana 361)

1) Klikněte na [Create Title] na časové ose.



2) Kliknutím na klip vytvoříte.

- Když In a Out body nebyly stanoveny na časové ose, klip je vytvořen v pozici časového kurzoru. Doba trvání vytvořeného klipu může být nastavena [Source] v [User Settings] → [Duration].
- Když jsou body In a Out nastaveny na časové ose, klip je vytvořen mezi body In a Out. Můžete nastavit, zda vytvořit klipy mezi body In a Out nebo na kurzorové pozici [Source] v [User Settings] → [Duration].

"[Duration]" (→ strana 119)

Poznámka

- Když byly uvolněny všechny zdrojové kanály (patch all set to off), nelze vytvořit barevné lišty, barevné matové klipy a titulní klipy. Také nelze vytvořit titulní klipy, když je uvolněn zdroj videa.

"Připojení / odpojení zdrojového kanálu" (→ strana 210)

3) Upravit klip.

- "Editing color bar clips" (→ strana 217)
- "Editing Color Matte Clips" (→ strana 217)
- "Quick Titler" (→ strana 374)

Alternativní postup

- Pravým klepnutím na tlačítko vytvořit klip na, a klepněte na [New Clip] → klip vytvořit. Klip je umístěn na pravé kliknutí stopy bez ohledu na nastavení kanálů mapování.



- Barevné matné tyče, barevné matrace a titulní klipy umístěné na časové ose lze editovat následující operací.
 - Zvolte klip pro úpravu a klikněte na [Clip] v nabídce → [Edit].
 - Double- klepněte na klip pro úpravu.
 - Editace vybraného klipu: [Shift] + [Ctrl] + [E]

Editace barevných klipů lišty

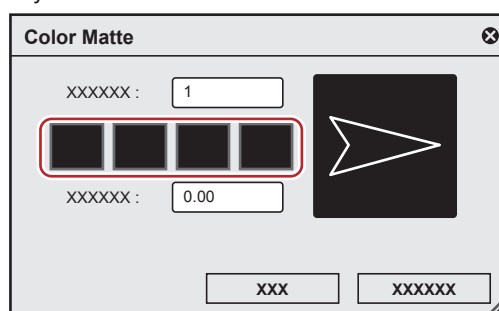
1) V dialogovém okně [Color Bars] nastavte [Color Bar Type] a [Tone].

2) Klikněte na [OK].

Editace barevných matových klipů

1) V dialogovém okně [Color Matte] klikněte na barevnou paletu.

- Nastavte barevnou paletu od levé strany.



- Objeví se dialogové okno [Color Select].

"[Color Select] Dialogové okno" (→ strana 218)

2) Nastavte barvu.

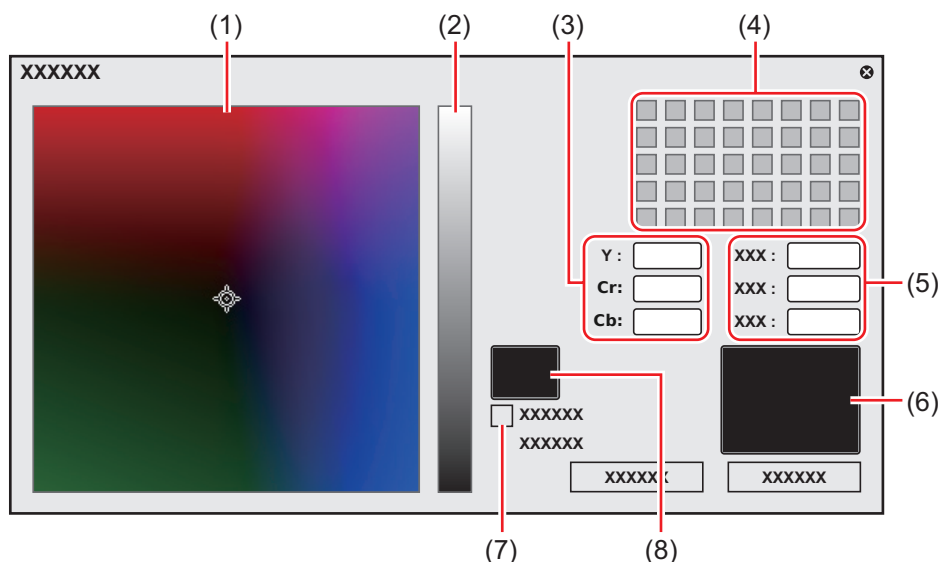
3) Klikněte na [OK].

• Displej se vrací do dialogového okna [Color Matte]. Chcete-li nastavit gradaci, zadejte numerickou hodnotu 2 nebo vyšší v dialogovém okně [Colors] v dialogovém okně [Color Matte] a opakujte kroky 1) až 3).

4) Nastavte směr gradace a klikněte na [OK].

• Gradaci lze určit například zadáním číselné hodnoty ve stupních, otáčením kola myši nebo tažením myši.

Dialog [Color Select]



(1)	Barevné spektra	Přetáhněte kurzor pro nastavení barevného rozdílu (Cr, Cb).
(2)	Posuvník jasu	Přetáhněte posuvník pro nastavení jasu (Y).
(3)	[15] Příklad v příloze	Zadejte číselné hodnoty pro jas a rozdíl barev nastavit barvu.
(4)	Barevná paleta	Vyberte barvu ze standardní barevné palety.
(5)	RGB vstupní pole hodnoty	Zadejte číselné hodnoty pro červenou (R), zelenou (G) a modrou (B) pro nastavení barvy.
(6)	Barevný picker	Zvolte barvu z videa zobrazeného na Player / Recorder. Klikněte na výběr barev a klikněte na požadovanou barvu ve videu, které je v současné době zobrazeno na Player / Recorder.
(7)	[IRE Warning]	Zaškrtněte tuto položku pro zobrazení barevného spektra a jasu jezdce v omezeném rozsahu 0 až 100 IRE. Hodnota IRE pro zvolenou barvu je zobrazena v tomto políčku.
(8)	Náhled	Zobrazit přednastavenou barvu.

Pohyblivé klipy

Přetáhněte klip umístěný na časové ose a upusťte ho do cíle. Klipy mohou být přesunuty do libovolné pozice, včetně různých stop.

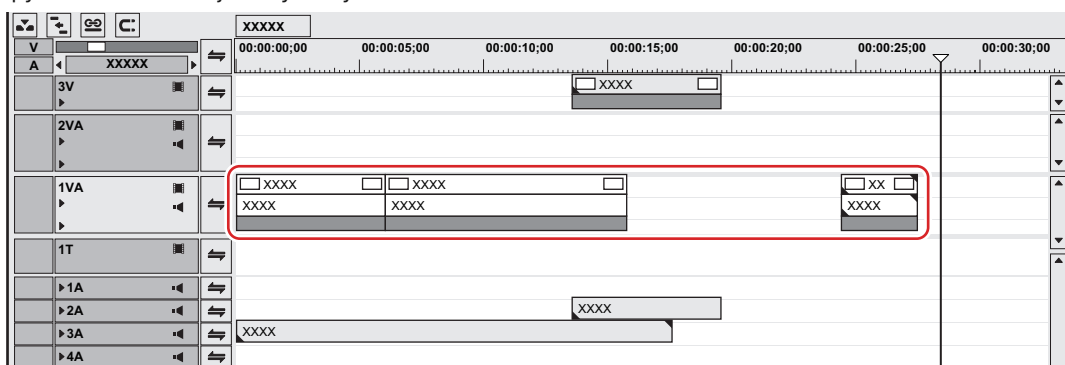
Výběr vícenásobných klipů

Všechny klipy můžete vybrat na stejné trati. Můžete také vybrat všechny klipy v časové ose.

1) Kliknutím na panel stopy zvolte stopu.

2) Pravým tlačítkem myši na časovou osu, a klikněte na [Select] → [Selected Tracks].

- Všechny klipy na zvolené trati jsou vybrány.



- Když kliknete na [All Tracks], vyberou se všechny klipy na časové ose.

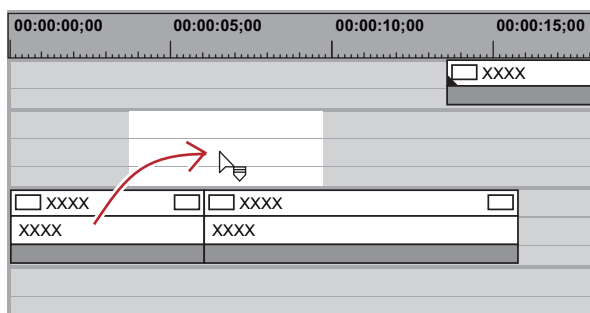
Alternativní postup

- Klepněte na klip se [Ctrl] na klávesnici, která je držena dole, a přidejte nebo odstraňte klip po jednom.
- Upřesněte rozsah včetně klipu přetažením od výchozího bodu k konečnému bodu na časové ose.
- Klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Select] → [Selected Track] nebo [All Tracks].
- Výběr všech klipů na zvolené skladbě: [Ctrl] + [A]
- Výběr všech klipů na časové ose: [Shift] + [A]

Pohyblivé klipy

Můžete přesunout klipy přetažením a klesáním. Můžete také přesunout více klipů ve stejnou dobu.
"Výběr více klipů" (→ strana 218)

1) Vyberte klip a přetáhněte ho na místo určení.



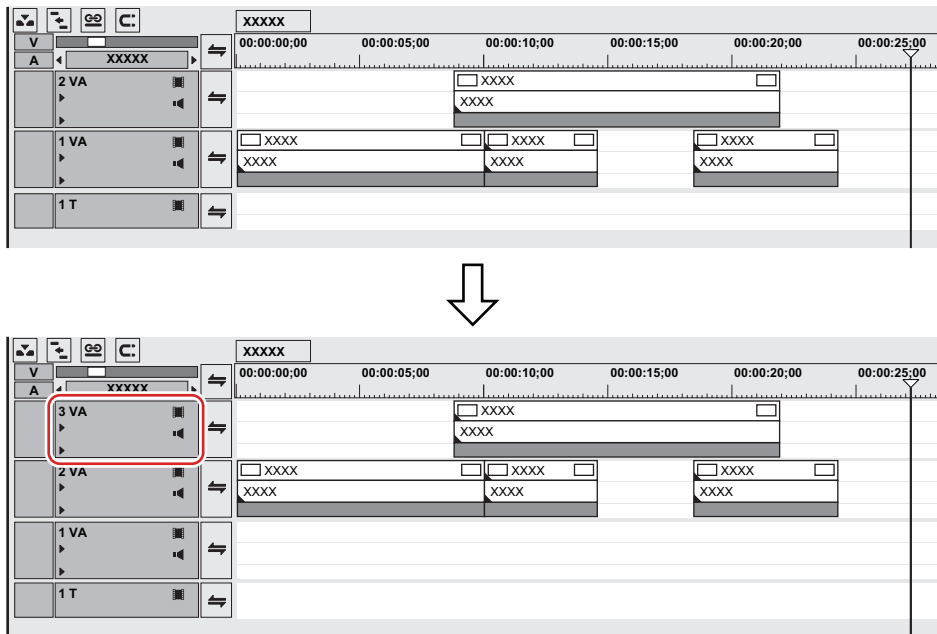
- Operace s klipem při pohybu a pohybu jsou závislé na režimu editace.

"Přepínání režimu editace" (→ strana 205)

- Když zvolíte klipy na více stopách a přesunete je do oblasti, kde odpovídající typ stopy neexistuje, automaticky se přidá stopa.

Příklad:

Když bylo vybráno více klipů na stopě 1VA a 2VA trati, a přetáhl a klesl na stopu nad

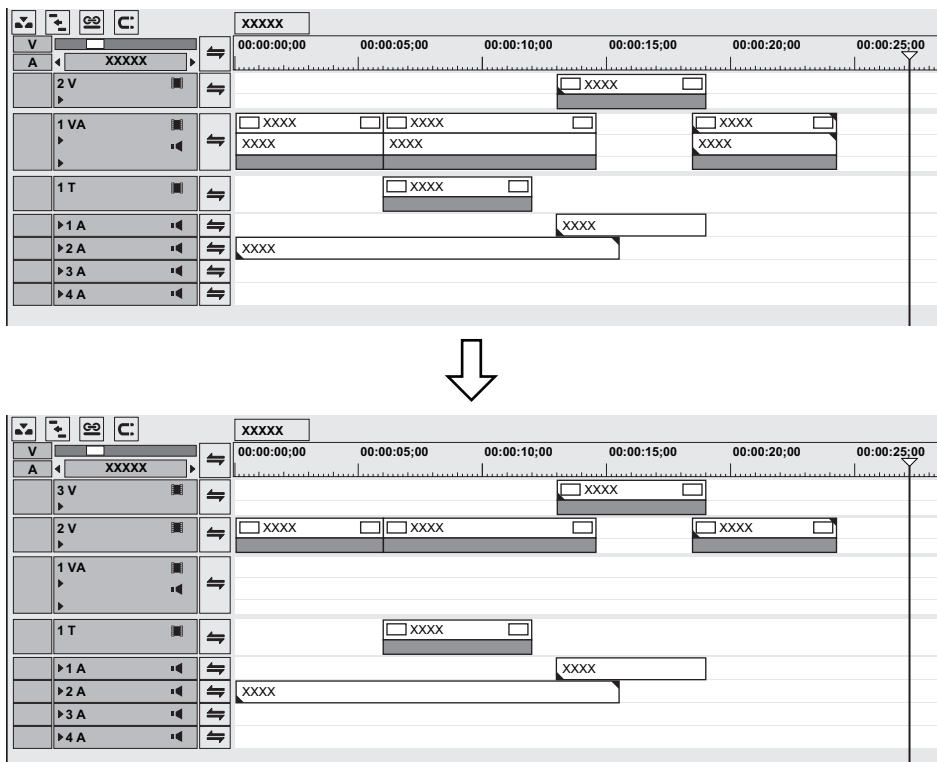


Alternativní postup

- Přetáhněte klip přímo do cíle a klikněte na [Overwrite] nebo [Insert]. Klipy lze přesunout v režimu přepisování nebo vkládání bez ohledu na editační režim.

Poznámka

- Když jste zvolili více klipů umístěných na různých typech kolejí a přetažených přes koleje, pouze klipy umístěné mezi kolejemi stejného typu se pohybují. Když bylo vybráno více klipů na 1VA koleji, 1T stopa a 1A stopa byla přetažena a spuštěna na stopu výše, obrazovka je zobrazena takto.



- Když je přesunut pouze jeden ze dvou klipů s přechodem klipu nebo zvukovým křížem, pouze zvolený klip se pohne a přechod se uvolní.

Přesun vybraného klipu a následných klipů

Můžete přesunout zvolený klip a následující klipy v rámci stejné trati s každou udržovanou polohou.

1) Vyberte úvodní klip klipů, které mají být přesunuty, a přetáhněte jej s [Shift] a [Alt] na klávesnici držené dolů.

- Kurzor myši mění tvar, a klipy po zvoleném klipu se pohybují současně.
- Klipy stop se sync-lock jsou také propojené.

"Sync- lock (Synchronizace)" (→ strana 205)

Operace s klipem

Manipulace pouze s částí videa nebo zvukovou částí klipů samostatně



- Podmínky pro nastavení odkazu jsou následující:
 - Klip je umístěn na stejné trati.
 - Část klipu se překrývá.
 - Ten klip odkazuje na stejný zdroj.
 - Při přepínání skupinového / linkového režimu lze video a audio část všech klipů v pořadí dočasně zpracovávat samostatně.
- "Režim skupiny / odkazu" (→ strana 207)**
- Pokud jsou startovní body videa a audio klipů nastaveny s linkem out- of- pozice, počet snímků, které klipy jsou ven, se zobrazí v horní části klipu.



Nepropojené klipy

Video a audio části ve videoklipu na stopě VA mohou být odděleny. Uvolněním odkazu se s nimi můžete vypořádat jako s nezávislými klipy.

1) Na časové ose klepněte pravým tlačítkem myši na odkaz a klikněte na [Link/Group] → [Unlink].

Alternativní postup

- Klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Link/Group] → [Unlink].
- Odpojování: [Alt] + [Y]

Nastavení odkazu

Nepropojené videoklipy a audio klipy lze znovu připojit.

1) Na časové ose zvolte příslušné video a audio klipy, které mají být spojeny.

2) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Link/Group] → [Link].

- Spoj je nastaven a vy to zvládnete jako jeden klip.

Alternativní postup

- Klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Link/Group] → [Link].
- Nastavovací odkaz: [Y]

Manipulace s vícenásobnými klipy jako jedním klipem



- Při přepínání skupinového / linkového režimu jsou všechny skupiny v pořadí dočasně seskupeny a video a audio část klipů lze zpracovávat samostatně.
- "Režim skupiny / odkazu" (→ strana 207)**

Nastavení skupin

Udělat více klipů jako jednu skupinu. Můžete seskupit klipy na různých stopách.

1) Na časové ose vyberte více klipů, které mají být seskupeny.

2) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Link/Group] → [Set Group].

Alternativní postup

- Klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Link/Group] → [Set Group].
- Skupina nastavení: [G]

Neseskupování

Můžete obnovit skupinové klipy na jejich původní samostatné klipy.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip ve skupině a klikněte na [Link/Group] → [Ungroup].

Alternativní postup

- Klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Link/Group] → [Ungroup].
- Odřazení: [Alt] + [G]

Kopírování / padělání klipů

Kopírování

1) Vyberte klip a klikněte na [Copy] na časové ose.



- Můžete pokračovat v vkládání a nahrazení klipů.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na klip a klikněte na [Copy].
- Klikněte na [Edit] na menu a klikněte na [Copy].
- **Kopírování:** [Ctrl] + [C], [Ctrl] + [Insert]

Řezání

Střih klipů. Střih klipů je vymazán ze své aktuální polohy.

1) Vyberte klip a klikněte na [Cut (Follow Mode)] na časové ose.



- Výsledek editace řezné operace závisí na režimu editace.
- **"Ripple Mode" (→ strana 206) "Sync- lock (Synchronizace)" (→ strana 205)**
- Můžete pokračovat v vkládání a nahrazení klipů.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Cut] nebo [Ripple Cut].
- Vyberte klip, klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Cut] nebo [Ripple Cut].
- Řezání (závislé na modelech): [Ctrl] + [X]
- **Řezání: [Shift] + [Delete]**
- Řezání trhlin: [Alt] + [X]

Těstoviny

Můžete vložit kopírované nebo stříhané klipy do časové osy.

1) Vyberte klip a zkopírujte nebo přestříhněte.

- **"Kopírování" (→ strana 223)**
- **"Řezání" (→ strana 223)**

2) Vyberte stopu a přesuňte kurzor časové osy do polohy pasty.

3) Klikněte na [Paste to Current Location] časové osy.



- Klip je umístěn s pozicí na časové ose kurzoru nastaven jako v bodě.

Alternativní postup

- Klikněte na tlačítko [Paste to Current Location] seznamu na časové ose a klikněte na [Cursor].
- Klikněte pravým tlačítkem myši na stopu, která má být vložena, a klikněte na [Paste]. V této době bude klip vložen na pravou kliknutou stopu bez ohledu na aktuálně zvolenou stopu.
- Klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Paste] → [Cursor].
- Klikněte pravým tlačítkem myši na libovolný klip na stopě, který chcete vložit, a klikněte na [Paste] → [Cursor]. V této době bude klip vložen do polohy kurzoru časové osy na pravé kliknutí stopy bez ohledu na aktuálně zvolenou stopu.
- Pasting: [Ctrl] + [V]



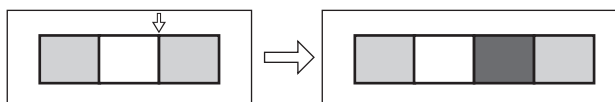
- Kolej se automaticky přidá, pokud není na místě určení pasty.
- Pokud klip existuje v cílové poloze, je rozdělen na pozici časového kurzoru a vložený klip přepíše stávající klip nebo je vložen mezi dělitelné klipy.

Padělání do dovnitř a ven bodů klipů

Další klip můžete vložit do (nebo před) Inn-point nebo do (nebo za) Out-point určitého klipu.

Příklad:

Při pokládání dalšího klipu na bod ven bílé klip



1) Vyberte klip a zkopírujte nebo přestříhněte.

- "Kopírování" (→ strana 223)
- "Řezání" (→ strana 223)

2) Klikněte na klip, který má být použit jako reference pro lakování.

3) Klikněte na tlačítko [Paste to Current Location] seznam na časové ose.



4) Klikněte na [Clip In] nebo [Clip Out].

[Clip In]	Vložte klip (nebo před něj) v bodě In zvoleného klipu.
[Clip Out]	Vložte klip (nebo za něj) na Out point zvoleného klipu.

Alternativní postup

- Klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Paste] → [Clip In] nebo [Clip Out].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip, který má být použit jako reference pro lakování, a klikněte na [Paste] → [Clip In] nebo [Clip Out].

Nahrazení klipu

Můžete kopírovat nebo stříhat klip a vložit jej na jiný klip nahradit.

- Všechny míchačky a filtry aplikované na klip jsou také nahrazeny.

1) Vyberte klip a zkopírujte nebo přestříhněte.

- "Kopírování" (→ strana 223)
- "Řezání" (→ strana 223)

2) Vyberte klip k nahrazení.

3) Klikněte na tlačítko [Paste to Current Location] seznam na časové ose.



4) Klikněte na [All].

Alternativní postup

- Přetáhněte klip na klip, který má být nahrazen, a klikněte na [Paste] → [All].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip, který má být nahrazen, a klikněte na [Paste] → [All].
- Klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Paste] → [All].
- Nahrazení klipu: [Ctrl] + [R]

Poznámka

- Pokud se doba trvání liší od doby trvání klipu, který má být nahrazen kopírovaným nebo stříženým klipem, bude klip automaticky vystřižen s odkazem na In Point zkopírovaného nebo stříženého klipu. Rychlost přehrávání zůstává nezměněna.

Částečné nahrazení klipu

Můžete kopírovat nebo stříhat klip a vložit jeho filtr nebo mixér na jiný klip nahradit.

1) Vyberte klip a zkopírujte nebo přestříhněte.

- "Kopírování" (→ strana 223)
- "Řezání" (→ strana 223)

2) Vyberte klip k nahrazení.

3) Klikněte na tlačítko [Paste to Current Location] seznam na časové ose.



4) Klikněte na položku nahradit.

- Vyberte položku, která se má nahradit od [Filter], [Mixer], [Clip] a [Clip and Filter].

Alternativní postup

- Pravě přetáhněte klip na klip, který má být nahrazen, a klikněte na [Paste] → položku, která má být nahrazena.
- Klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Paste] → položku, která má být nahrazena.
- Pravým tlačítkem myši klikněte na cílový klip, který má být nahrazen, a klikněte na [Paste] → položku, která má být nahrazena.
- Výměna filtru: [Alt] + [R]
- Výměna mixéru: [Shift] + [Ctrl] + [R]
- Výměna klipu: [Shift] + [R]
- Nahrazení klipu filtrem: [Shift] + [Alt] + [R]

Vkládací atributy

Pro vložení atributů klipu (informace o rozložení, filtr atd.) na jiný klip můžete zvolit atributy klipu. Pro klíčové rámečky, přechod a filtr jsou zde možnosti pro vykládání.

1) Vyberte klip na časové ose a zkopírujte nebo přestříhněte.

2) Vyberte cílový klip pasty a klikněte na [Select Attributes] na časové ose.

- Můžete si vybrat více klipů.



- Objeví se dialogové okno [Paste Attributes].
- "[Paste Attributes] Dialogové okno" (→ strana 226)

Alternativní postup

- Vyberte cílový klip pasty, klepněte na tlačítko [Select Attributes] seznam na časové ose a klikněte na [Select Attributes].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip cíle pasty a klikněte na [Paste Attributes] → [Select Attributes].
- Zvolte cílový klip pasty a klikněte na [Edit] → [Paste Attributes] → [Select Attributes] na menu.

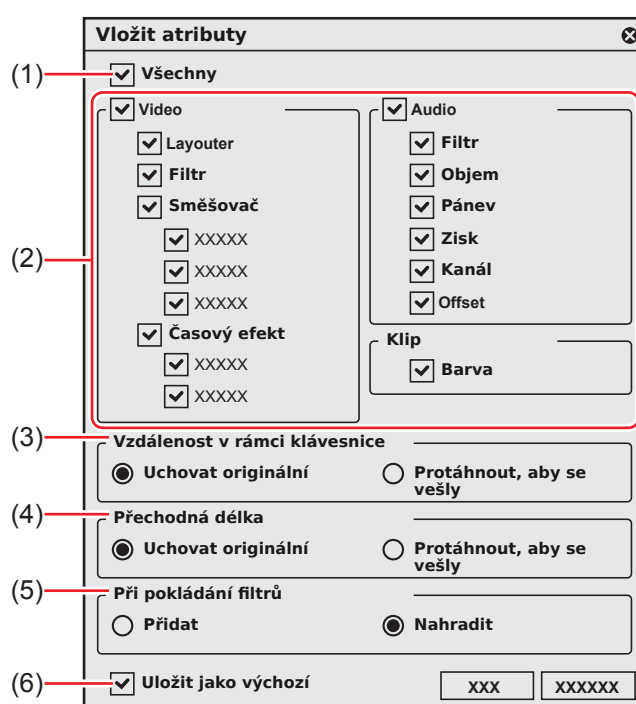
3) Nastavte atributy tak, aby vkládaly a ukládaly možnosti pro klíčové rámečky a další položky a klikněte na [OK].

- Atributy zkopírovaného nebo stříhového klipu budou vloženy do cílového klipu.

Alternativní postup

- V kroku 2) můžete také vybrat další položky, které mají být vyplněny.
 - [Attributes only]: Vloží všechny atributy (ale ne klip). Možnosti ukládání klíčů, přechodu a filtru budou aplikovány v souladu s nastavením v dialogovém okně [Paste Attributes].
 - [Clip and Attributes]: Vloží klip a všechny atributy. V souladu s nastavením v dialogovém okně [Paste Attributes] budou použity možnosti ukládání klíčů, přechodu a filtru.
 - [Selected Attributes]: Vloží atributy výchozího nastavení, které bylo uloženo jako [Save as default] v dialogovém okně [Paste Attributes].

[Paste Attributes] Dialogové okno



(1)	[All]	Zaškrtněte pro výběr všech položek pro [Video], [Audio] a [Clip].
(2)	Atributy pro vkládání do cíle	Zvolte atributy videa, zvuku nebo klipu, které se budou vztahovat na stahovací cílový klip. Kontrola [Video] nebo [Audio] vybere všechny položky pro [Video] nebo [Audio].
(3)	[Keyframe distance]	Vyberte možnost pokládání pro klíčové rámečky. [Keep original] Rámeček klíče je nastaven na stejné pozici jako na klipu zdroje kopie. [Stretch to fit] Klávesa je nastavena po nastavení podle délky cílového klipu.
(4)	[Transition length]	Vyberte možnost pokládání pro přechod. [Keep original] Přechod je nastaven na stejné pozici jako v klipu zdroje kopie. [Stretch to fit] Přechod je nastaven po nastavení podle délky cílového klipu.
(5)	[When pasting filters] ^{*1}	Vyberte možnost pokládání filtru. [Add] Vložený filtr se přidá jako nový filtr. [Replace] Vložený filtr nahrazuje cílový klip.
(6)	[Save as default]	Zaškrtněte tuto položku pro uložení aktuálních nastavení jako vad. Uložené výchozí hodnoty se aplikují při výběru [Selected Attributes] v plastické operaci.

* 1 Klip nemůže mít více nastavení [Stabilizer]. Proto, pokud klip již má nastavení pro [Stabilizer], nastavení [Stabilizer] jiného klipu nelze vložit pomocí [Add].

Poznámka

- [Time Remap] bude vložen do rozsahu klipu použitého na časové ose.

Změna nastavení klipů

Změnit detailní nastavení klipů na časové ose.

Nastavení médií souborů MPEG

Pro MPEG formátové klipy, nastavení pro zajištění rychlejšího vyhledávání souborů lze změnit pro každý klip.

1) Pravým tlačítkem myši klip na časové ose a klepněte na [MPEG Media Settings].

- Objeví se dialogové okno [MPEG Media Settings].
- "[MPEG Media Settings] Dialogové okno" (→ strana 227)

Poznámka

- [MPEG Media Settings] nebude zobrazen, pokud cílový soubor není MPEG.

Alternativní postup

- Vyberte klip umístěný na časové ose, klepněte na [Clip] na menu a potom klikněte na [MPEG Media Settings].

2) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].



- Výše uvedená nastavení lze změnit na všech MPEG souborech, které mají být importovány do EDIUS.
- "[MPEG]" (→ strana 104)

[MPEG Media Settings] Dialogové okno

[Use accel. seek]	Nastavte rychlejší vyhledávání MPEG souborů. Chcete-li urychlit hledání, zkontrolujte nejprve tuto položku, a pak zkontrolujte následující položky v případě potřeby. [Create seek information in background] Sbírejte informace o časové známce MPEG souborů na volnoběh urychlit hledání. [Save seek information to file] Uložit informace o vyhledávání jako opakovaně použitelný soubor.
[A/V synchronization using PTS]	Některé MPEG soubory nemají platný PTS (informace o časové známce). Zaškrtněte tuto položku pro dekódování souborů, které nemají PTS. Zaškrtněte tuto položku pro použití PTS (informace o časové známce) pro synchronizaci zvuku a videa.
[Get timecode from GOP header]	Některé MPEG soubory mohou mít informace o čase v hlavičce. Zaškrtněte tuto položku pro použití informací o čase.

H.264 Nastavení médií souborů

Můžete nastavit, zda získat informace o čase od Picture Timing SEI každým klipem do H.264 klipů kodeku.

1) Pravým tlačítkem myši klip na časové ose a klepněte na [H.264 Media Settings].

- Objeví se dialogové okno [H.264 Media Settings].

Poznámka

- Pokud cílový soubor není kodek H.264, [H.264 Media Settings] nebude zobrazen.

Alternativní postup

- Vyberte klip umístěný na časové ose, klepněte na [Clip] na menu a potom klikněte na [H.264 Media Settings].

2) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

[Get timecode from Picture Timing SEI]

Zaškrtněte tuto položku a získáte informace o čase od společnosti Picture Timing SEI.



- Výše uvedená nastavení lze změnit na všech souborech H.264, které mají být importovány do EDIUS.
"[AVCHD]" (→ strana 103)

Nastavení barevného prostoru ProRes RAW

Pro klipy ProRes RAW lze nastavit barevný prostor pro dekódování pro každý klip.



- Když je soubor načítán, EDIUS automaticky rozpozná metadata klipů a použije vhodný barevný prostor. Pokud nelze určit barevnou plochu, použije se [BT.2020/BT.2100 HLG].

1) Pravým tlačítkem myši klip na časové ose a klepněte na [ProRes RAW Settings].

- Objeví se dialogové okno [ProRes RAW Settings].

Poznámka

- [ProRes RAW Settings] nebude zobrazen, pokud cílový soubor není ProRes RAW.

Alternativní postup

- Vyberte klip umístěný na časové ose, klepněte na [Clip] na menu a potom klikněte na [ProRes RAW Settings].

2) Zvolte barevné místo ze seznamu [Color Space] a klikněte na [OK].

Rozdělení klipy

Dividing clips at the time line Cursor Position

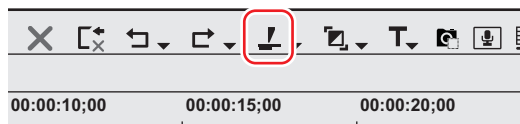
Můžete rozdělit klipy na pozici kurzoru časové osy. Po dělení klipu, můžete zvládnout jeho rozdělené segmenty jako nezávislé klipy.

1) Vyberte klipy, které mají být rozděleny.

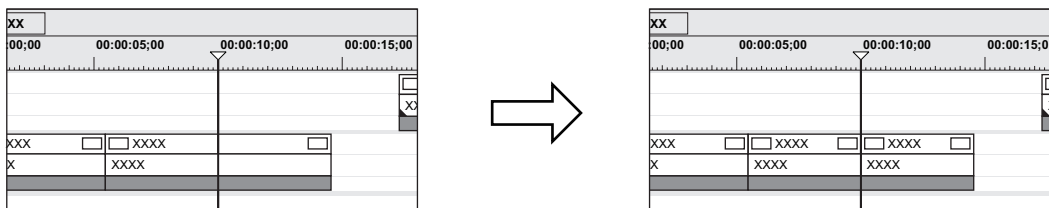
- Můžete si vybrat více klipů.

2) Přesuňte kurzor časové osy na pozici, kde má být klip rozdělen.

3) Klikněte na [Add Cut Point (Selected Tracks)] časové osy.



- Klip je rozdělen na pozici kurzoru časové osy.



Alternativní postup

- Klikněte na tlačítko [Add Cut Point] seznamu a klikněte na [Selected Tracks].
- Pravým tlačítkem myši klepněte na klip, kde má být přidáno řezné místo, a klikněte na [Add Cut Point] → [Selected Tracks]. Touto operací je pravouhlý klip rozdělen v časové ose kurzorové polohy bez ohledu na aktuálně zvolenou stopu.
- Klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Add Cut Point] → [Selected Tracks].

- Přidání řezného bodu na aktuální pozici (vybrané stopy): [C]



- Pokud je aktuálně vybraný klip v časové pozici kurzoru, je tento klip rozdělen bez ohledu na zvolené stopy.
- Následující operací můžete rozdělit klipy na všech kolejích v časové ose kurzorové polohy v jedné operaci.
 - Klikněte na tlačítko [Add Cut Point] seznamu a klikněte na [All Tracks].
 - Pravým tlačítkem myši klikněte na libovolný klip a klikněte na [Add Cut Point] → [All Tracks].
 - Klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Add Cut Point] → [All Tracks].
 - Přidání řezného bodu (všech stop): [Shift] + [C]

Rozdělení klipů v bodech dovnitř a ven

Můžete nastavit In a Out body na časové ose rozdělit klip v požadované pozici.

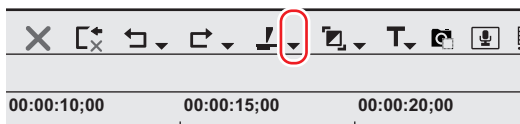
1) Zvolte stopu, kde je klip, který má být rozdělen, v současné době umístěn.

- Lze také vybrat více stop.
- "Výběr tratí" (→ strana 200)

2) Nastavení bodů v a ven na časové ose

- "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)

3) Klikněte na tlačítko [Add Cut Point (Selected Tracks)] seznam na časové ose.



4) Klikněte na [In/Out (Selected Tracks)].

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na požadovaný klip na stopě, kde má být přidán řezný bod, a klikněte na [Add Cut Point] → [In/Out (Selected Tracks)].
- Zvolte stopu, kde je klip k dělení v současné době umístěn, klepněte na [Edit] na menu a klikněte na [Add Cut Point] → [In/Out (Selected Tracks)].
- Přidání řezného bodu v In / Out bodech (vybrané stopy): [Alt] + [C]

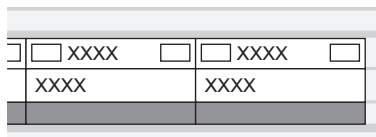


- Pokud je právě vybraný klip v bodě In nebo Out, je tento klip rozdělen bez ohledu na zvolené stopy.
- Následující operací, můžete rozdělit klipy na všech kolejích na In and Out bodů na časové ose v jedné operaci.
 - Klikněte na tlačítko [Add Cut Point] seznamu a klikněte na [In/Out (All Tracks)].
 - Pravým tlačítkem myši klikněte na libovolný klip a klikněte na [Add Cut Point] → [In/Out (All Tracks)].
 - Klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Add Cut Point] → [In/Out (All Tracks)].
 - Přidání řezného bodu v In / Out bodech (všechny stopy): [Shift] + [Alt] + [C]

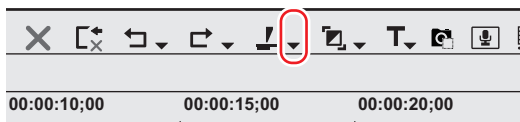
Kombinace dělitelných klipů

Můžete si rozdělit klipy.

1) Vyberte 2 klipy, které mají být kombinovány.

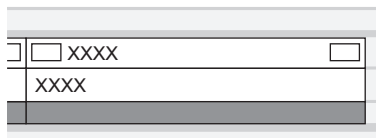


2) Klikněte na tlačítko [Add Cut Point (Selected Tracks)] seznam v časové ose.



3) Klikněte na [Remove cut points].

- 2 klipy jsou kombinovány a lze s nimi zacházet jako s jedním klipem.



Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na klip a klikněte na [Remove cut points].
- Klikněte na [Edit] na menu a klikněte na [Remove cut points].
- Smazání řezného bodu: [Ctrl] + [Delete]



- Tři nebo více klipů lze kombinovat se stejnou operací.

Poznámka

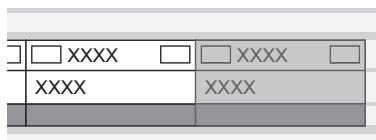
- [Remove cut points] je k dispozici pouze v případě, že sousední klipy odkazují na stejný zdroj.
- Při kombinování klipů, pokud byly před spojením použity jednotlivé efekty (např. video filtr) nebo rozložení klipů, se účinek klipů umístěných na poslední straně časové osy použije na klipy po kombinaci a ostatní efekty se vymažou.
- Dva klipy před kombinováním nelze kombinovat, pokud je jejich rychlost přehrávání jiná. Také, nastavení klipů z druhého klipu zleva a dále jsou vyřazeny, pokud byl nastaven čas remap.
- Při kombinování klipů je udržováno nastavení gumičky před kombinováním. Všimněte si však, že přednost je dána nastavením následujících klipů, pokud jsou body pryžového pásma v kombinované sekci mimo-of- pozici.

Povolit / zakázat klip

Můžete vypnout klipy umístěné na časové ose. Zakázané klipy nelze přehrát zpět.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Enable/Disable].

- Zakázané klipy jsou zobrazeny v šedé bez ohledu na jejich typ.



Alternativní postup

- Zvolte klip pro vypnutí, klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Enable/Disable].
- Povolit / vypnout klipy: [0]



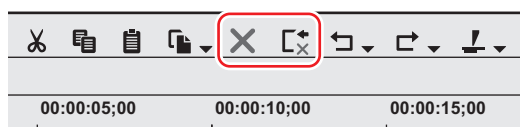
- Stejnou operací můžete povolit disabled clips.
- Zakázané klipy lze editovat stejným způsobem jako povolené klipy.

Smazání klipů

Smazání klipů / Ripples

Smazat klipy umístěné na časové ose.

1) Vyberte klip a klikněte na [Delete] nebo [Ripple delete] na časové ose.



- Zvolený klip se smaže.

- Bez ohledu na zapnuté / vypnuté nastavení vlnitého režimu, když kliknete na [Delete], zvolený klip se smaže a když kliknete na [Ripple delete], všechny klipy za odstraněným klipem se pohnou vpřed společně.

Alternativní postup

- Vyberte klip, klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Delete] nebo [Ripple delete].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Delete] nebo [Ripple delete].
- Mazání klipu (v závislosti na modelech): [Delete]
- Klip na odstraňování trhlin: [Alt] + [Delete]

Vymazání / Vymazání trhlin mezi dovnitř a ven body na časové ose

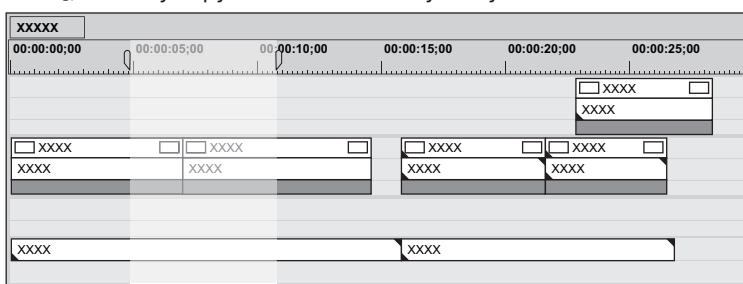
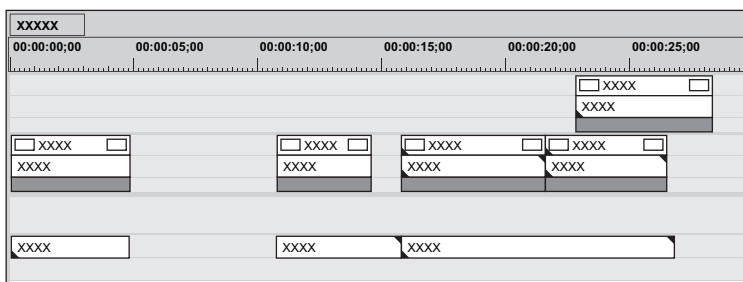
Smazat rozsah klipu mezi In a Out body na časové ose.

1) Nastavení bodů v a ven na časové ose

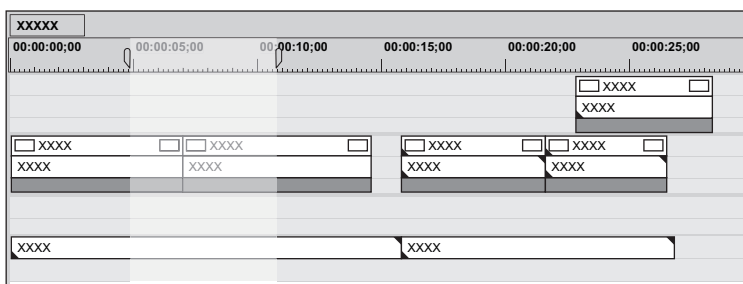
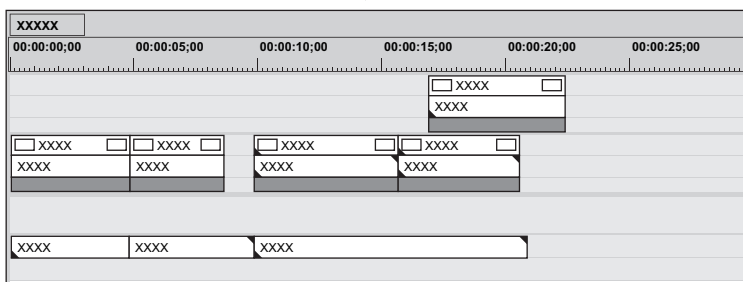
- "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)

2) Klikněte na [Edit] na menu a klikněte na [Delete In/Out] nebo [Ripple Delete In/Out].

- Když kliknete na [Delete In/Out], všechny klipy mezi In a Out body se vymažou.



- Když kliknete na [Ripple Delete In/Out], všechny klipy mezi In a Out body se vymažou a klipy za odstraněnými klipy se přesunou společně.



Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Delete In/Out] nebo [Ripple Delete In/Out].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na stopu a klikněte na [Delete In/Out] nebo [Ripple Delete In/Out].
- Vymazání mezi In a Out body na časové ose (závislé na modelech): [D]
- Vymazání trhlin mezi In a Out Points na časové ose: [Alt] + [D]



• Když byl nastaven pouze In Point, je smazán rozsah klipu po In Point, a když byl nastaven pouze Out Point, je smazán rozsah klipu od začátku časové osy do Out Point.

Smazání / vymazání Ripple pouze video / audio klipy

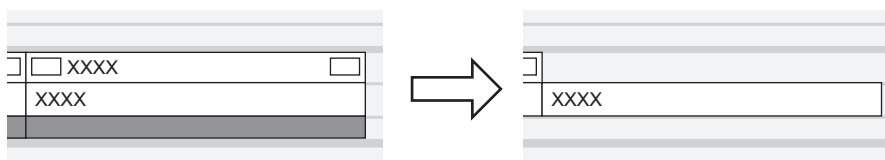
Smazat pouze část videa nebo audio část videoklipů s audio.

1) Vyberte klip.

2) Klikněte na [Edit] na menu a klikněte na [Delete Parts] → položku.

Příklad:

Při mazání videoklipů



Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Delete Parts] → položku.
- Odpojit klip, vybrat pouze video klip nebo audio klip, a smazat / zvlnit smazat.
- **"Unlinking Clips" (→ strana 222) "Smazání clips / Ripples" (→ strana 230)**
- Jakmile jsou klipy taženy a umístěny na stopě A (V stopa), část videa (audio) je vypnuta.

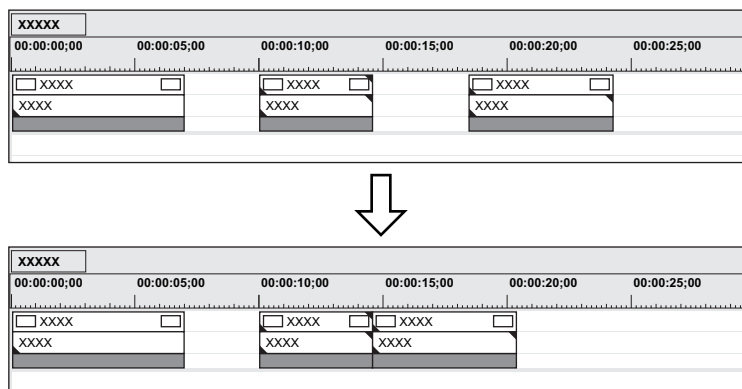
- Pouze smazání videoklipu (závislé na modelech): [Alt] + [V]
- Pouze smazání videoklipu (závislé na modelech): [Alt] + [A]

Smazání Gaps (Blanks)

Odstranit prázdné mezery mezi klipy, a přesunout klipy za dopředu.

1) Pravým tlačítkem myši na mezeru, která má být smazána, a klikněte na [Delete Gap].

- Mezera je smazána a klipy vzadu jsou připojeny k předchozímu klipu.

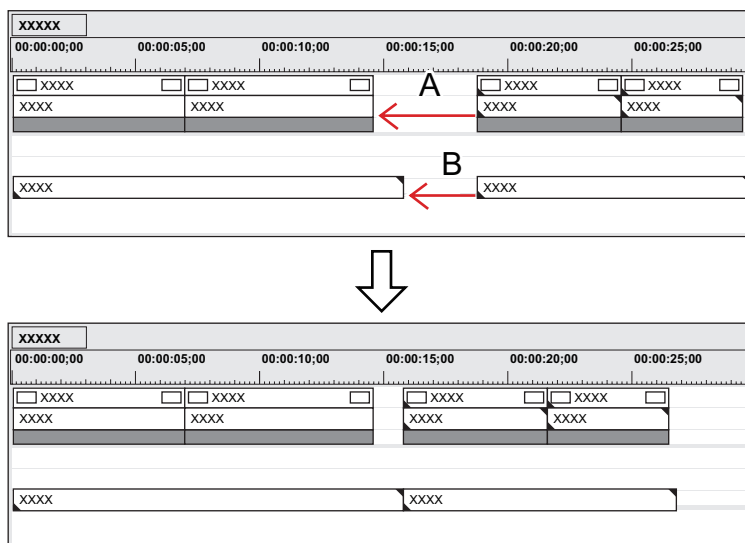


Alternativní postup

- Zvolte klip za mezerou a na klávesnici stiskněte [Shift] + [Alt] + [S] nebo [Backspace].
- Zvolte klip za mezerou a klikněte na [Edit] → [Delete Gap] → [Selected Clip] na menu.
- Přesuňte kurzor časové osy do polohy mezery, vyberte stopu a klikněte na [Edit] → [Delete Gap] → [Cursor] v menu.
- Chcete-li odstranit více mezer najednou, zvolte několik mezer za mezerou pro smazání a provedení výše uvedené operace.



- Pokud je nastavena sync- lock na zapnutí, délka klipů včetně propojených stop se stane nejkratší posunem vpřed v důsledku smazání mezery. Odstranění trhliny nefunguje, pokud na jiných stopách nejsou mezery. Když smažete mezeru A se sync- lock nastaven na, obrazovka se zobrazí takto.



Odstranění mezery A je omezeno na délku mezery B.

Nastavení rychlosti přehrávání



- Když je nastaveno [Speed] nebo [Time Remap], zaškrtnou se položky menu, které mají být zobrazeny při nastavení každé položky.

Poznámka

- Po změně rychlosti přehrávání klipů budou pomocná data vymazána.

Změna rychlosti celého klipu

Můžete změnit rychlost přehrávání klipů.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Time Effect] → [Speed].

- Objeví se dialogové okno [Speed].
- "[Speed] Dialogové okno" (→ strana 234)

Alternativní postup

- Klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Time Effect] → [Speed].
- Změna rychlosti celého klipu: [Alt] + [E]

2) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

- Na klipech, jejichž rychlost byla změněna, je zobrazena oranžová čára.

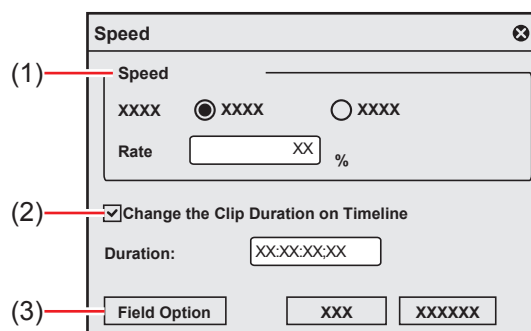


- Rychlost více klipů umístěných na samostatných klipech může být změněna v jedné operaci. Zobrazí se zpráva, pokud není možné nastavit změnu rychlosti v závislosti na kombinaci klipů.

Poznámka

- Rychlost přehrávání nelze měnit pro stříhané zkrácené klipy na stopě VA. Chcete-li změnit rychlost, odpojte klip. "Split Trim" (→ strana 256) "Unlinking Clips" (→ strana 222)

[Speed] Dialogové okno



(1)	[Speed]	[Direction] Vyberte směr přehrávání klipů. [Rate] Zadejte poměr k původní rychlosti (100%). Vzhledem k tomu, že rychlost se mění odkazuje na In point, když [Change the Clip Duration on Timeline] je nekontrolován, horní mez rychlosti, která může být zadána změny v závislosti na marži na Out point straně zdrojového klipu. Pokud není žádná marže na Out point side, rate větší než 100% nelze zadat.
(2)	[Change the Clip Duration on Timeline]	Zaškrtněte pro změnu délky klipů na časové ose podle rychlosti (hodnoty [Rate]) klipu. Délka klipu může být zadána na [Duration] pro změnu rychlosti. Pokud je tato položka nekontrolována, může být rychlost změněna bez změny délky klipu na časové ose.
(3)	[Field Option]	Objeví se dialogové okno [Field Option]. "[Field Option] Dialogové okno" (→ strana 238)

Částečně měnící rychlost přehrávání (remap času)

Můžete změnit rychlost libovolné části klipu. Můžete remap konkrétního rámu klipu na jinou pozici časové osy. Zbývající rámy jsou automaticky interpolované, a v důsledku toho se změní rychlost předchozích / dalších snímků. V bodě klipu zůstane rám Out point a celková délka nezměněna.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Time Effect] → [Time Remap].

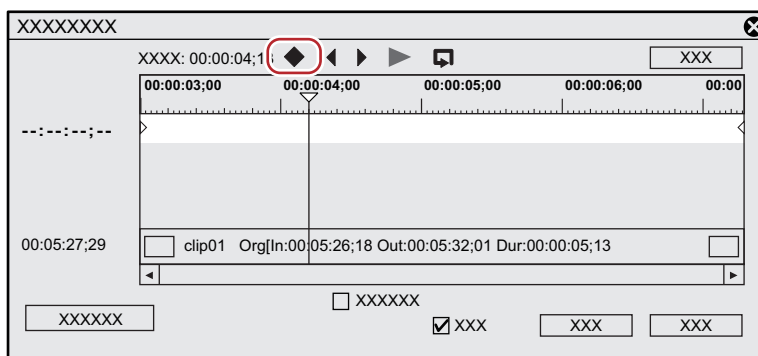
- Objeví se dialogové okno [Time Remap].
- **"[Time Remap] Dialogové okno" (→ strana 236)**

Alternativní postup

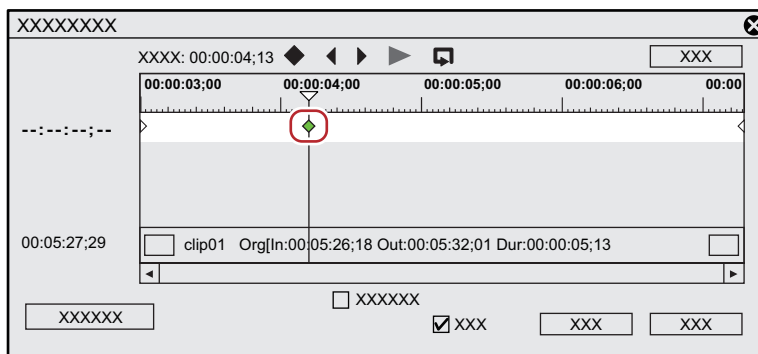
- Klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Time Effect] → [Time Remap].
- Částečně měnící se rychlost přehrávání: [Shift] + [Alt] + [E]

2) Přetáhněte časový kurzor.

3) Klikněte na [Add Key / Delete] na pozici přidat klíč.



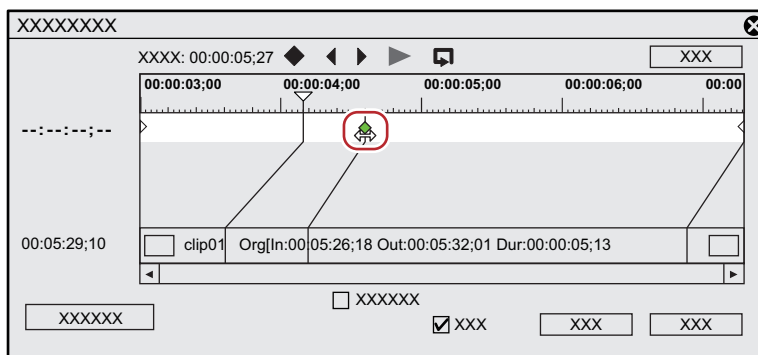
- Klíč se přidává do pole nastavení klíče.



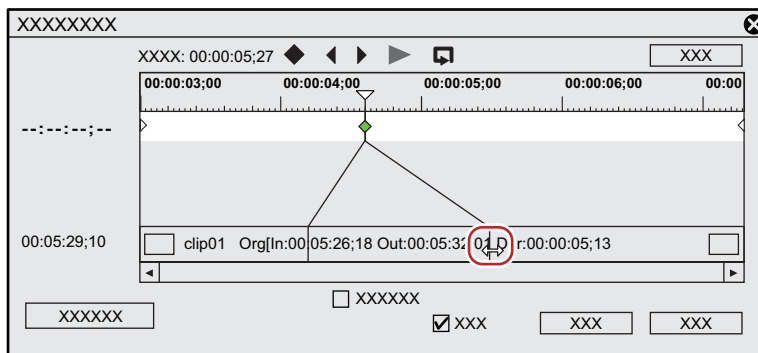
Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na dialogové okno [Time Remap] a klepněte na [Add Key] a přidejte klíč k pozici kurzoru časové osy.
- Pravým tlačítkem myši klikněte na dialogové okno [Time Remap] a klepněte na [Delete Key], abyste odstranili klíč z polohy časového kurzoru.

4) Přesuňte kurzor myši přes klávesu a přetáhněte doleva nebo doprava.



- Rámeček klipu lze také táhnout vlevo nebo vpravo.



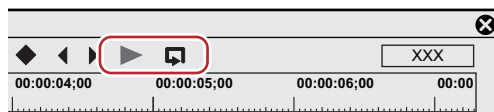
Alternativní postup

- Přesunutí kurzoru časové osy na horní rám klipu: [Home]
- Přesunutí časového kurzoru do posledního rámečku klipu: [End]
- Přesun časového kurzoru do předchozího snímku: [←]
- Přesun časového kurzoru do dalšího snímku: [→]
- Přesun klávesy / rámu na 1 rámeček před: [,] (Toto je povoleno, když je zaostřeno pole nastavení klíče nebo klip, a časový kurzor je přesunut na klíč nebo rám.)

Kapitola 8 Úpravy - Operace s klipem

- Přesun klávesy / rámu na 1 rámeček za: [.] (To je povoleno, když je zaostřeno pole nastavení klíče nebo klip, a časový kurzor je přesunut na klíč nebo rám.)
- Zaměření na pole nastavení klíče: [↑]
- Zaostření na klip: [↓]

5) Klikněte na [Playback] nebo [Loop Playback] pro kontrolu videa.

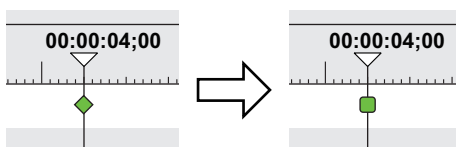


- Video je zobrazeno na Recorder.



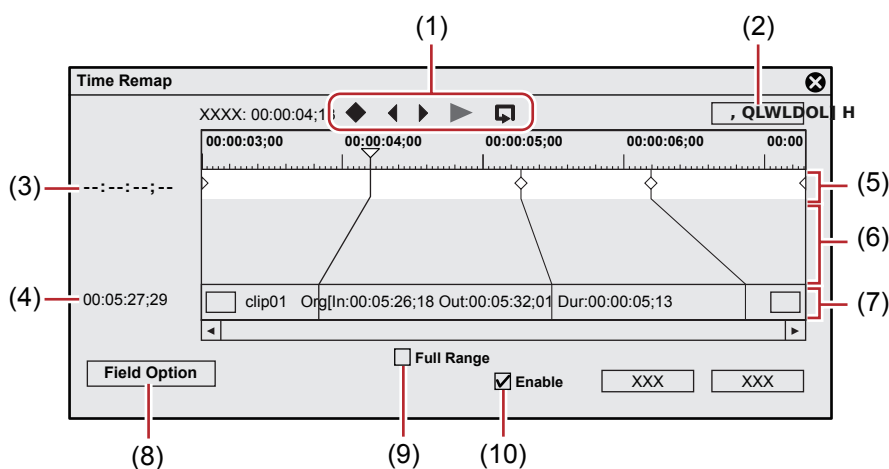
- Když kliknete pravým tlačítkem [Time Remap] na dialogové okno a klepnete na [Information] pro odškrtnutí, miniatura zobrazená v horní části a na konci klipu a časový údaj lze nastavit na skrytý.
- Kliknutím pravým tlačítkem do dialogového okna [Time Remap] a zrušením zaškrtnutí [Timeline Time] můžete nastavit první snímek klipu na „00:00:00:00“.
- Kliknutím pravým tlačítkem do dialogového okna [Time Remap] a zrušením zaškrtnutí [Original Source Time] zobrazíte časový kód, ve kterém vstupní bod In klipu odpovídá hodnotě „00:00:00:00“.
- Na začátku i na konci jsou nastaveny i klipy bez přidaného klíče.

- Jako výchozí čas remap nastavení, rychlost nastavených kláves dále se mění hladce. Chcete-li zachovat pevnou rychlost přehrávání v určitém rozsahu, nastavit klíč k tomuto rozsahu, pravým klepnutím na tlačítko v bodě straně, a klepněte na [Linear]. Klíč změní tvar z diamond- tvarovaný na čtverec.



Pokud kliknete pravým tlačítkem myši na sadu klíčů s lineární změnou a klepnete na [Speed], zobrazí se dialogové okno pro zadávání rychlosti přehrávání.

[Time Remap] Dialogové okno



(1)	Tlačítka pro editaci klíčových snímků	<p>◆ Přidejte klíč na pozici kurzoru časové osy. Pokud je klíč umístěn na pozici kurzoru časové osy, klíč se vymaže. Přidat: [Insert], [V] Smazat: [Delete]</p> <p>◀ Přesuňte kurzor časové osy na předchozí klíč. [Page up], [A], [Ctrl] + [←]</p> <p>▶ Přesuňte kurzor časové osy na další klíč. [Page down], [S], [Ctrl] + [→]</p> <p>▶ : Přehrajte klip z pozice kurzoru časové osy až do konce klipu. Když kliknete během přehrávání, přehrávání přeruší.</p> <p>◻ : Opakovaně přehrát klip. Když kliknete během přehrávání, přehrávání pauzuje.</p>
(2)	[Initialize]	Klikněte na [Initialize] a klikněte na [Yes] pro odstranění všech přidaných klíčů a obnovení vad.
(3)	Časová osa (časová osa)	Přímo zadejte hodnotu, abyste určili, které místo na časové ose má být umístěno na časové ose kurzoru. Časová hodnota se zobrazí při přesunu časového kurzoru do klíče.
(4)	Časová osa (Clip)	Přímo zadejte hodnotu, abyste určili, které místo na časové ose klipu má být umístěno klávesa na časové pozici kurzoru.

Kapitola 8 Úpravy - Operace s klipem

(5)	Pole nastavení kláves	Tento prostor slouží k nastavení klíče. Zelená čára je zobrazena v částech, kde se rychlost nezměnila.
(6)	Oblast zobrazení časového rozdílu	Tento prostor zobrazuje hodnoty časového rozdílu, ke kterému dochází při přidávání kláves jako připojeného řádku.
(7)	Klipy	Zobrazí přímku spojující klíč a odpovídající rám na pozici klipu.
(8)	[Field Option]	Objeví se dialogové okno [Field Option]. "[Field Option] Dialogové okno" (→ strana 238)
(9)	[Full Range]	Zobrazení všech okrajových částí klipu. Kontrola této položky při ořezávání nebo řezání po nastavení času remap může zobrazit klávesy řezné sekce.
(10)	[Enable]	Přepněte nastavení enable / default pro nastavení času remap. Odškrtněte tuto položku pro vypnutí nastavení.

Jeden snímek na přehrávání času (Freeze Frame)

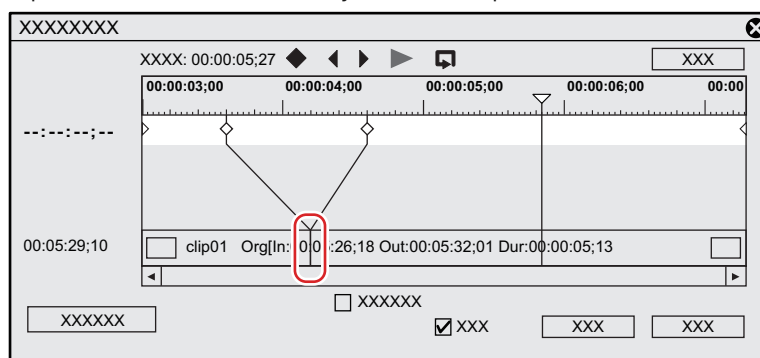
Zastavit a přehrát zpět In nebo Out body klipu. Klipy lze zastavit nejen pro délku klipu, ale také první polovinu nebo druhou polovinu z požadovaného rámu.

Poznámka

- Zmrazit rámeček může být nastaven na videoklipy na časové ose.
- Nastavení mrazicího rámu se vymaže, když se z časové osy přidá klip s mrazicím rámem do okna Bin.



- Jakýkoli požadovaný rozsah klipů může být také zmrazen časovým relapsem. Přidejte klávesy pro určení rozsahu pro zmrazení, a přesunout se do pozice zastavit 2 klíčové rámy na straně klipu.



1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Time Effect] → [Freeze Frame] → [Setup].

Alternativní postup

- Klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Time Effect] → [Freeze Frame] → [Setup].

2) Zaškrtněte [Enable freeze frame] v dialogovém okně [Freeze Frame].

3) Vyberte pozici opravy a klikněte na [OK].

- Když je v bodě vybrán, rám V bodu je freeze- rámováno pro délku klipu, a když je vybrán Out Point, rám Out Point je freeze- rámováno pro délku klipu.



- Je-li zastřižena klip s mrazicím rámem, funkce se mění podle polohy opravy.
 - Když je zastřižena v místě klipu s pevným In point, zobrazený rám se také pohybuje v souladu s lemováním. Operace není ovlivněna, když je vystřižena strana.
 - Když je zastřižena Out point strana klipu s pevným Out point, zobrazený rám se také pohybuje v souladu s ostříhovááním. Operace není ovlivněna, když byla oříznuta v místě.

Freeze- rámování první nebo druhé poloviny z požadovaného snímku

1) Přesuňte časový kurzor do rámu, aby se zmrazil.

2) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Time Effect] → [Freeze Frame] → [Before Cursor] nebo [After Cursor].

- Zvolený klip se vystřihne na pozici kurzoru časové osy a mrazicí rám se nastaví na klipy před nebo za kurzorem. Když byl zadán mrazicí rám po kurzoru, pozice opravy se stane bodem v bodě, a když je zamrzlý rám nastaven před kurzorem, fixní pozice se stává bodem venku.

Alternativní postup

- Klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Time Effect] → [Freeze Frame] → [Before Cursor] nebo [After Cursor].

Poznámka

- Ztuhnutí rámu nelze nastavit, pokud je časový kurzor umístěn při přechodu mezi klipy.

Možnosti pole

Můžete nastavit možnosti zpracování pro snížení blikání, například, když byl nastaven pomalý pohyb.

1) Vyberte klip.

- Vícenásobné klipy lze vybrat a nastavit v jedné operaci.

2) Klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Time Effect] → [Field Option].

- Objeví se dialogové okno [Field Option].

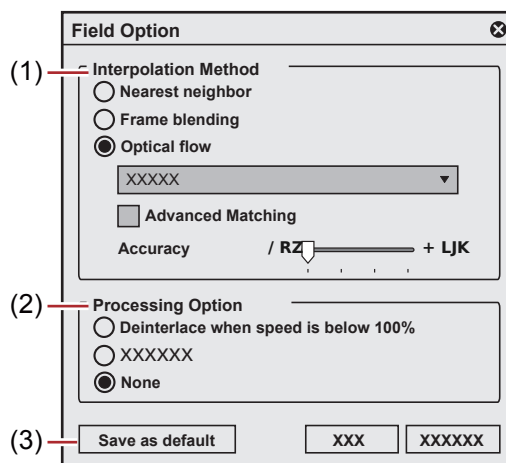
"[Field Option] Dialogové okno" (→ strana 238)

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Time Effect] → [Field Option].

3) Nastavte každou položku a klikněte na [OK].

[Field Option] Dialogové okno



(1)	[Interpolation Method]	<p>[Nearest neighbor] Délka klipu je nastavena přeskočením rámu nebo nepřetržitým zobrazením stejného rámu.</p> <p>[Frame blending] Přilehlé rámy jsou složeny a nový rámeček je automaticky generován k interpolaci mezi rámy.</p> <p>[Optical flow] Pohyb v přilehlých snímcích jsou analyzovány pixely a nový rámec je automaticky generován tak, aby se pohyb subjektu přehrával hladce. Klepněte na tlačítko seznam pro nastavení kvality [Optical flow]. Zvolte [Custom] pro nastavení [Advanced Matching] a [Accuracy] zvlášť.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Advanced Matching] Použití [Advanced Matching], který analyzuje detailní porovnávání mezi obrázky rozpoznat podrobnější vlastnosti, které oddělí popředí a pozadí ostře. Povolit [Advanced Matching] může způsobit specifické artefakty. Pokud se to stane, odškrtněte [Advanced Matching]. <p>"Optický tok" (→ strana 239)</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Accuracy] Nastavte přesnost analýzy. Přesnost analýzy lze vybrat ze čtyř úrovní od [Low] po [High]. Vyšší přesnost bude trvat déle pro analýzu, ale snižuje kroužkové artefakty specifické pro optický tok.
(2)	[Processing Option]	Nastavte možnost zpracování pro snížení blikání při pomalém pohybu. Nastavte [Deinterlace when speed is below 100%], pokud je video ovlivněno skenovací linkou a bliká, když je nastavena pomalejší rychlost přehrávání.
(3)	[Save as default]	Kliknutím na tuto položku uložíte aktuální nastavení jako výchozí. Když je klip umístěn na časové ose, vždy se použije výchozí [Field Option].



- Pokud je po aplikaci [Optical flow] vypnuto přehrávání v reálném čase, je užitečné použít návrh náhledu nebo přeskočení snímku.
- **"Návrh náhledu" (→ strana 289) "Frame Skip Playback" (→ strana 290)**
- Zrychlení GPU není podporováno.

Vysoce kvalitní pomalý pohyb

Použitím optického proudění, techniky interpolace obrazu, lze video přeměnit na pomalé video s vyšší kvalitou a hladším pohybem, pokud byla rychlost přehrávání klipu snížena v důsledku změny [Speed] [Time Effect].

ist Optický průtok

Optický průtok je technika pro generování nových snímků k interpolaci mezi obrázky, analyzováním jemného pohybu mezi obrazy a odhadem prostorově hladkého pohybu. Umožňuje realizovat vysoce kvalitní pomalý pohyb a plynulou konverzi rámu.

Poznámka

- Pro video, jako je následující, vysoce kvalitní pomalý pohyb efekty nemusí být plně dosaženo.
 - Video s extrémně vysokou rychlostí a dálkovým pohybem
 - Video, ve kterém se subjekty navzájem kříží
 - Video, které zahrnuje okno budovy, plot, nebo pravidelný vzor, jako horizontální pruhované tričko, které umožňuje [Advanced Matching] pro [Optical flow] může způsobit specifické artefakty. Po použití vysoce kvalitní pomalý pohyb, přehrávat video zkontrolovat, zda subjekt je smíchán s pozadí nebo obrázky jsou zkresleny.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip na časové ose a klikněte na [Time Effect] → [Speed].

- Objeví se dialogové okno [Speed].
- **"[Speed] Dialogové okno" (→ strana 234)**

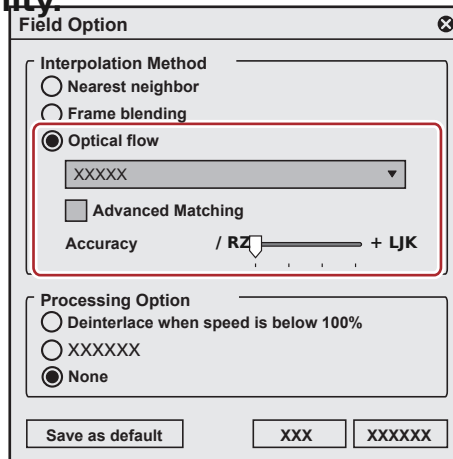
2) Nastavte každou položku.

- Pro snížení rychlosti přehrávání změňte [Rate] v [Speed] na méně než 100%.
- Zaškrtněte [Change the Clip Duration on Timeline] pro změnu délky klipů na časové ose podle rychlosti (hodnoty [Rate]) klipu.

3) Klikněte na [Field Option].

- Objeví se dialogové okno [Field Option].
- **"[Field Option] Dialogové okno" (→ strana 238)**

4) Vyberte [Optical flow] pro [Interpolation Method] a klikněte na tlačítko Seznam pro nastavení kvality.



- Pokud byl [Optical flow] vybrán pro [Interpolation Method], zvolením [None] pro [Processing Option] bude přehrávání hladší.

5) Klikněte na [OK].

6) Klikněte na [OK].

- Na klipu, jehož rychlost byla změněna, je zobrazena oranžová čára.



- [Optical flow] lze také použít pro progresivní / interlace (P / I) konverzi nebo konverzi snímku. Je-li progresivní zdroj umístěn na časové ose interlace se stejnou framovou rychlostí (například 29.97p zdroj je umístěn na 59.94i časové ose), může se video přehrávat zpět hladce díky konverzi P / I v [Optical flow].

Rozvržení videa

Transforming / Rotační video

Layoutter může být použit k rozdělení obrazovky, a video obrázky mohou být umístěny nebo otočeny na každé obrazovce, nebo klávesy mohou být nastaveny na každou obrazovku a přiřazené funkce. Můžete také použít funkci sledování pohybu, aby obraz na druhé trati sledovat pohybující se subjekt nebo upravit obrázek tak, aby pohybující se objekt vždy objeví na středu úhlového pole.



• Lze také nastavit rozložení textových objektů v titulních klipech.

"Nastavení rozložení" (→ strana 387)

• Pro projekty, které mají video kvantifikační datový tok 10 μbitů, jsou rozvržení zpracovávána s přesností 10 μbitů.

Editace rozvržení

1) Klikněte na video část klipu a dvakrát klikněte na [Layouter] v palety [Information].

• **"Zobrazení / skrývání palety [Information]" (→ strana 363)**

• Objeví se dialogové okno [Layouter].

"[Layouter] Dialogové okno" (→ strana 242)

Alternativní postup

• Klikněte na [Clip] na menu a klikněte na [Layouter].

• Pravým tlačítkem myši klikněte na video části klipu V / VA na časové ose a klepněte na [Layouter].

• Spouštím layoutter: [F7]



• Dialogové okno [Layouter] můžete předělat posunutím kurzoru na roh nebo na okraj dialogového okna a přetažením myši, když se změní tvar kurzoru. Pro maximalizaci velikosti okna můžete také kliknout na [Maximize].

• Plochu displeje lze nastavit posunutím kurzoru na spodní stranu náhledu nebo parametru a tažením při změně tvaru kurzoru myši.

• Když myši kliknete pravým tlačítkem myši na náhled plodiny nebo transformujete náhled, objeví se menu a můžete si vybrat nástroje nebo přepnout záložky.

• Když je náhled nebo kotva tažena, zatímco [Shift] na klávesnici držené v náhledu plodin nebo transformovat náhled, může být přesunuta s omezením na osu X nebo Y.

2) Upravit rozložení.

• **"[Crop] tab" (→ strana 243)**

• **"[Transform] tab" (→ strana 243)**

• **"[Tracking] tab" (→ strana 244)**

• **"[Parameter] tab" (→ strana 244)**

Poznámka

• Když byl režim 2D během editace přepnut na 3D režim, jsou do režimu 3D přeneseny údaje o úpravách. Když byl 3D režim přepnut na režim 2D, hodnoty parametrů položek, které nelze editovat v režimu 2D, jsou vyřazeny.

3) Klikněte na [OK].

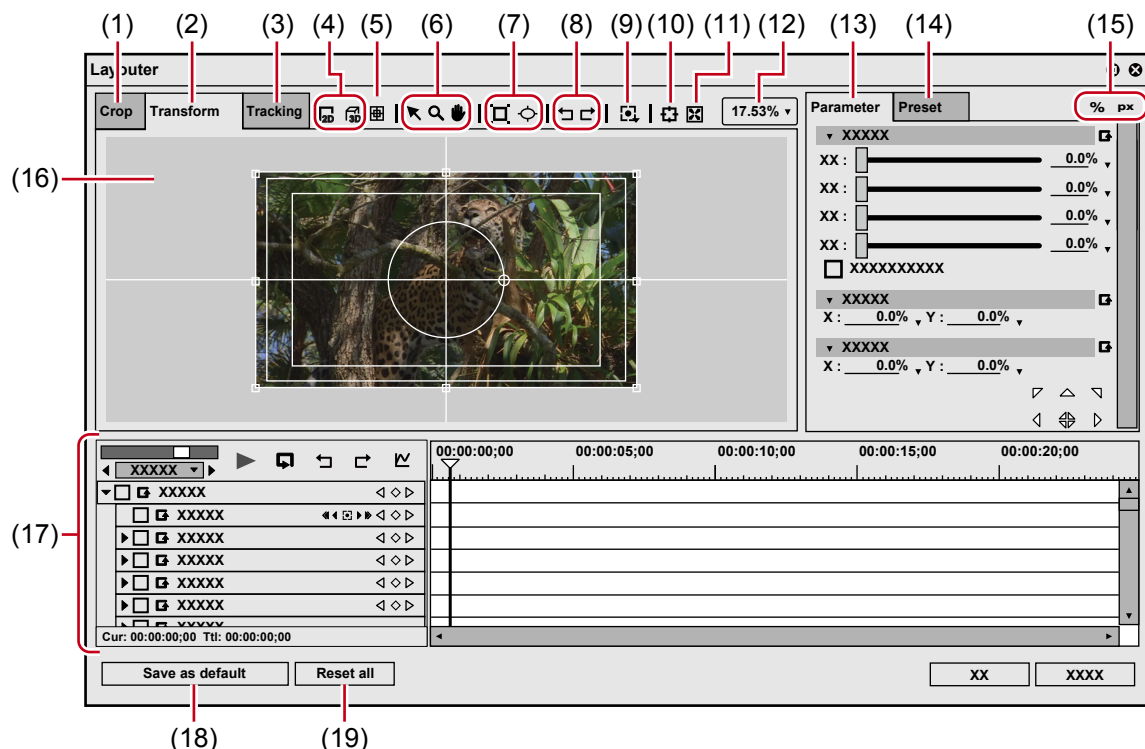
• Na klipech je zobrazena oranžová čára s layoutterem.



• Při editování layoutteru lze jeho nastavení zaregistrovat na paletu [Effect] jako originální efekty (přednastavené efekty uživatelů). Takto registrované efekty lze exportovat a importovat do EDIUS na jiných PC.

"Registrační efekty na paletu [Effect]" (→ strana 369)

[Layouter] Dialogové okno



(1)	Tab [Crop]	Zobrazit náhled na úrodu.
(2)	Tab [Transform]	Zobrazit náhled rozložení.
(3)	Tab [Tracking]	Zobrazit náhled na sledování.
(4)	Tlačítka režimu * 1	: Přepnout na 2D režim. Video lze přesunout nebo otočit ve dvou rozměrech.: : Přepnout na 3D režim. Video může být přesunuto nebo otočeno ve třech rozměrech.
(5)	Pokyny * 1	Přepněte nastavení show / hide pro průvodce, jako je centerline a bezpečný prostor.
(6)	Tlačítka na nástroje	: Na kartě [Crop] nebo [Transform] tažením myši posunete obraz nebo pracujete s úchyty. Na kartě [Tracking] vyberete nebo posunete dráhu. Tažením úchyty můžete dráhu zvětšit, zmenšit nebo otočit. : Tažením myši zvětšíte či zmenšíte zobrazení. Tažením doprava od výchozího bodu se zobrazení zvětšuje, tažením doleva zmenšuje. : Tažením myši posunete oblast zobrazení.
(7)	Kreslení tlačítek * 2	: Přetáhněte myš pro nakreslení obdélníku. Přetáhněte myš s [Shift] na klávesnici držené dolů kreslit čtverec. : Přetáhněte myš pro nakreslení elipsy. Přetáhněte myš s [Shift] na klávesové desce držené dolů kreslit kruh.
(8)	[Undo] / [Redo]	: Zrušte operaci. [Ctrl] + [Z] : Zopakujte nedokončenou operaci. [Ctrl] + [Y]
(9)	[Tracking]*2	Vyberte metodu sledování a spusťte sledování.
(10)	[Centering]	Uprostřed zobrazovací plochy, která byla přesunuta nářadím Pan.
(11)	[Fit]	Přiložte rozšířený / smluvní displej do rozsahu displeje náhledu.
(12)	Faktor zoom	Změňte faktor zoom zadáním hodnoty nebo výběrem hodnoty ze seznamu.
(13)	Tab [Parameter]	Upravit plodiny a transformace.
(14)	Tab [Preset]	Uložte editované rozložení a aplikujte je na další klipy. "Uložení podrobností pro úpravu jako předvolby" (→ strana 249)
(15)	Displej přepínače	% : Přepnout parametry na % displej (% zobrazuje pouze kompatibilní položky).: px : Přepnout parametry na pixelový displej (pouze položky kompatibilní s pixelem).
(16)	Náhled	Zobrazení obrázku náhledu v souladu se zvolenou záložkou. Výběr cesty zobrazuje kliknutím nebo kotvu pro úpravu cesty, která umožňuje intuitivní editační operace. Kliknutím na obrazovku se zobrazí menu, které je stejné jako provozní tlačítka v horní části dialogového okna [Layouter].

Kapitola 8 Úpravy - Rozvržení videa

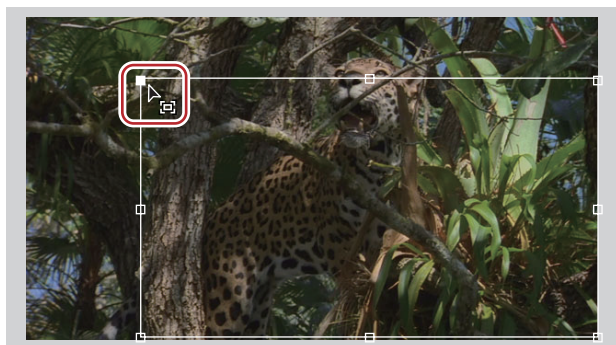
(17)	Časová osa klíčového snímku	Nastavte klíčové rámečky pro použití změn na plodiny a transformace. Délka časové osy je délka klipu, který je v současné době editován. "Nastavení klíčových snímků" (→ strana 250)
(18)	[Save as default]	Kliknutím na tuto položku ušetříte aktuální nastavení jako vady. Když je klip umístěn na časové ose, vždy se použije výchozí rozložení.
(19)	[Reset all]	Kliknutím na toto tlačítko vrátíte nastavení layoutter do jejich vad. Chcete-li vrátit rozložení do nastavení před jejich změnou, napište [Default] v přednastaveném souboru.

* 1 K dispozici pouze při volbě záložky [Transform]. Když je zvolena záložka [Tracking], zobrazí se tlačítka pro volbu režimu sledování.
"[Layouter] Dialogové okno (Sledování pohybu)" (→ strana 248)

* 2 K dispozici pouze při výběru karty [Tracking].

ist [Crop] tab

Upřesněte rozsah zobrazení posunutím kurzoru na ovládací prvek ve čtyřech rozích nebo uprostřed strany a přetažením.



ist [Transform] tab

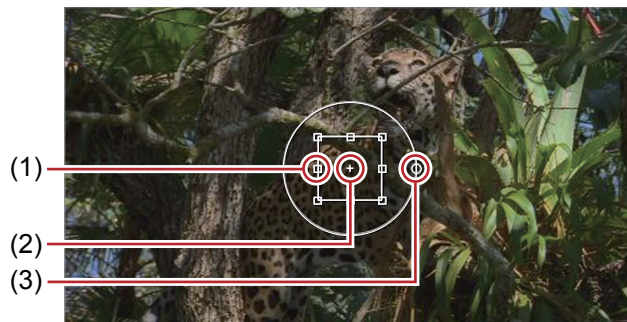
Reflect editované parametry detaily v náhledu. Můžete také upravit parametry přetažením rukojeti uvnitř náhledu.



(1)	Napínací rukojeti	Přesuňte kurzor k ovládacím úchytům v rozích a ve středu čáry, aby se přiblížil a vybočil z cesty.
(2)	Průvodce	Zobrazit podsken, přesken, titul bezpečné, a horizontální / vertikální centerlines. Můžete přepnout nastavení show / hide kliknutím na [Guide].
(3)	Rotační rukojeť	Přesuňte kurzor a přetáhněte rotační rukojeť otočit obrázek. Ve 3D režimu, zelená část otáčí kolem osy Y, červená část otáčí kolem osy X, a modrá část otáčí kolem osy Z. S rotací na obrazovce náhledu, osy X / Y / Z jsou hodnoty pro video, a s rotací přímým vstupem numerických hodnot na parametry, X / Y / Z osy jsou hodnoty pro zobrazení.
(4)	Náhled	Zobrazení výsledků editačních parametrů. Poloha displeje lze změnit přetažením náhledu. Ve 3D režimu lze pozici zobrazení přesunout ve třech rozměrech v každém směru osy X, Y a Z pomocí posunu šipky. 
(5)	Kotviště	Zobrazit referenční bod videa. Tento bod je referenčním bodem pro rotační centrum a pro protažení. Přetáhněte s [Ctrl] na klávesnici držené dolů změnit pozici.

ist [Tracking] tab

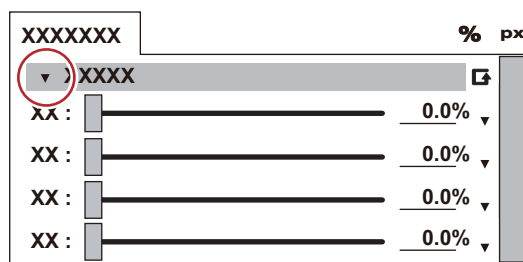
Můžete upravit tvar, který určuje pole sledovacího objektu.



(1)	Napínací rukojeť	Přesuňte kurzor k ovládacím úchytům v rozích a ve středu čáry, aby se přiblížil a vybočil z cesty.
(2)	Kotviště	Uvedte referenční bod cesty. Tento bod je vztažným bodem pro rotační centrum a pro protažení. Přetáhněte pomocí [Ctrl] na klávesnici držené dolů pro změnu polohy.
(3)	Rotační rukojeť	Posuňte kurzor a přetáhněte rotační rukojeť k otočení obrázku.

ist [Parameter] tab

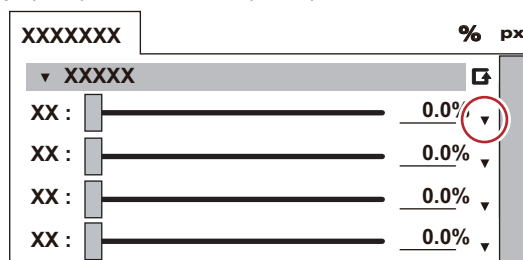
Zadejte číselné hodnoty nebo editujte pomocí posuvníků nebo ovládačů. Nastavení show / hide pro posuvníky a ovládací prvky můžete přepnout kliknutím na tlačítko expandovat v každém editačním menu.



Kliknutím na [Set default parameters] nastavíte rozvržení, ve kterém se uloží nastavení v editačních menu jako vady.



Displej lze také přepínat kliknutím, když je v příslušném vstupním poli zobrazena značka modrého trojúhelníku.



Při editování obrazovky náhledu se v parametrech odrážejí údaje o úpravách.

[Source crop]	Upřesněte rozsah plodin. Na displeji% zadejte poměr plodin pro každou horní / dolní / levou / pravou část s šířkou a výškou původního klipu 100%. Na displeji pixelů zadejte počet pixelů na klip. To lze také editovat tažením posuvníku doleva a doprava. [Auto adjust anchor] Zaškrtněte tuto položku pro změnu polohy kotvy podle množství úrody. Když je tato položka nekontrolována, kotva se nepohybuje ani v případě změny hodnot úrody.
[Anchor]	Nastavte referenční polohu videa. Nastavte pozici kotvy zadáním X a Y (ve 3D režimu, X, Y a Z) s původem ve středu zdrojového videa před tím, než je oříznuto.

Kapitola 8 Úpravy - Rozvržení videa

[Position]	<p>Nastavte pozici rozložení videa po oříznutí přímo vkládáním číselné hodnoty nebo přechodem do bezpečného prostoru.</p> <p>X, Y/X, Y, Z Nastavte místo, kde má být kotva umístěna zadáním X a Y (ve 3D režimu, X, Y a Z) s původem ve středu rámu.</p> <p>Výběr oblasti Ze seznamu vyberte oblast, na kterou se mají montovat tlačítka pro umístění.</p> <p>Tlačítka polohy Přesuňte kotvu na horní levý, horní okraj, horní pravý, levý okraj, střed, pravý okraj, spodní levý, spodní okraj a dolní pravici plochy odříznutého displeje a umístěte video v souladu s příslušnou polohou průvodce zvoleného ve výběru oblasti. Při editaci ve 3D režimu, kdy byla hodnota Z změněna nastavením polohy, je video umístěno do polohy průvodce odpovídající hloubce.</p>
[Stretch]	<p>Nastavte stupnici videa po oříznutí zadáním číselné hodnoty nebo kliknutím na tlačítko fit.</p> <p>[16] Překlad v příloze</p> <p>☐ je kliknuto, video se stává maximální velikostí, ve které může být celý obraz videa</p>
[Rotate]	<p>Otočit video po oříznutí. Úhel může být otočen zadáním číselné hodnoty nebo přesunutím kurzoru na ovládání a přetažením, když kurzor myši změní tvar.</p>
[Perspective]	<p>Nastavte perspektivu zadáním číselné hodnoty nebo přetažením posuvníku doleva a doprava. V režimu 2D se nezobrazuje [Perspective].</p>
[Opacity and color]	<p>Zadejte neprůhledné poměry pro zdroj a jeho pozadí, resp. 0% je transparentní a 100% je neprůhledné. To lze také editovat tažením posuvníku doleva a doprava.</p> <p>[Color of background] Nastavte barvu pozadí. Kliknutím na barevné pole otevřete dialogové okno [Color Select].</p> <p>"[Color Select] Dialogové okno" (→ strana 218)</p>
[Edge]	<p>Připojte snímek na video po oříznutí.</p> <p>[Color] Zaškrtněte tuto položku pro umožnění barevného okraje. Zadejte šířku hrany v pixelech. To lze také editovat tažením posuvníku doleva a doprava. Klikněte na kolonku Barva pro určení barvy hrany.</p> <p>"[Color Select] Dialogové okno" (→ strana 218) [Soft] Zaškrtněte, pokud chcete použít rozostření na hranu. Zadejte rozostřenou šířku v pixelech. To lze také editovat tažením posuvníku doleva a doprava.</p> <p>[Round corner] Zaškrtněte tuto položku do kruhových rohů hran.</p> <p>[Side] Zvolte zvnějšku, vnitřek nebo obě strany hran pro aplikaci [Color] / [Soft].</p>
[Drop shadow]	<p>Po zaškrtnutí [Enable drop shadow] může být k videu připojen odklon. Zadejte číselné hodnoty pro [Distance] nebo [Opacity] a [Soften]. To lze také editovat tažením posuvníku doleva a doprava. Odklonění stínového směru lze nastavit zadáním úhlu na [Angle] nebo přesunutím kurzoru na ovládání a přetažení, když kurzor myši změní tvar. Klikněte na kolonku Barva pro upřesnění barvy odklonu.</p> <p>"[Color Select] Dialogové okno" (→ strana 218)</p>

[Resampling method] v Tabu [Parameter]

[Resampling method] lze vybrat z následujících možností.

(1)	[Current project setting]
(2)	[Bilinear (Fast Smooth)]
(3)	[Area Average (Fast Sharp)]
(4)	[Bicubic]
(5)	[Lanczos 2 (Best for interlaced picture)]
(6)	[Lanczos 3 (Hi-Quality)]
(7)	[Lanczos 3 Smoother (Best for motion graphics)]

Kapitola 8 Úpravy - Rozvržení videa

(8) [Lanczos 3 Sharper (Best for progressive picture)]

Viz následující tabulka pro metody resampling (2) až (8). Počet. Udává zpracovatelské schopnosti zpracovávat odpovídající události.

• Pro přiblížení v

	Defocus	Alias	Překročení	Rychlost výpočtu
(2)	★★	★★	★★★★★	★★★★★
(3)	★★★★★	★	★★★★★	★★★★★
(4)	★★★★★	★★★	★★	★★★
(5)	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★
(6)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★
(7)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★
(8)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★

• Pro přiblížení ven

	Defocus	Alias	Překročení	Rychlost výpočtu
(2)	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
(3)	★★★	★★	★★★★★	★★★★★
(4)	★★★★★	★★★	★★★	★★★
(5)	★★★	★★★	★★★★★	★★★
(6)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★
(7)	★★★	★★★★★	★★★	★★
(8)	★★★★★	★★★	★★★	★★

Sledování pohybu ([Layouter])

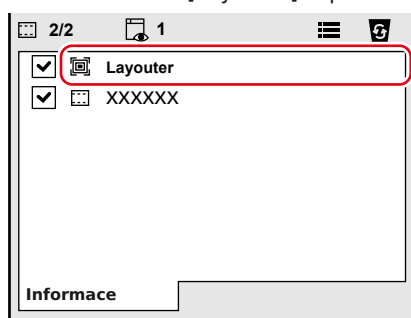
Můžete použít dva typy sledování pohybu pomocí [Layouter]. Použijte [Anchor Mode (this layer)] pro úpravu obrazu tak, aby pohybující se objekt se vždy objevil na centru obrazovky. Použijte [Chase Mode (lower layer)], aby obraz na druhé trati sledovat pohybující se subjekt. Kromě pozice sledovacího cíle, bude analyzována velikost a rotace, a výsledek analýzy může být použit.

1) Umístěte klipy na koleje v závislosti na typu sledování pohybu.

- Když používáte [Anchor Mode (this layer)], umístěte klip, který obsahuje objekt na jedné trati.
- Když používáte [Chase Mode (lower layer)], jsou použity dvě stopy. Umístěte klip, který obsahuje předmět na nižší trati, a umístěte ještě obrázek na horní trati, aby se to sledovat pohyb předmětu, stejně jako další klipy, jako je název.

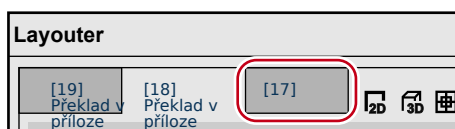
2) Klikněte na video část klipu a dvakrát klikněte na [Layouter] v palety [Information].

- Při použití [Chase Mode (lower layer)] dvakrát klikněte na [Layouter] klipu umístěného na horní trati.



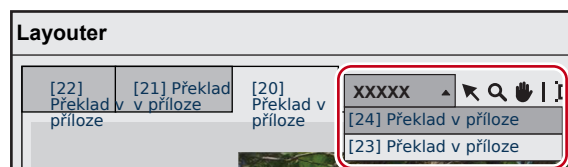
- Objeví se dialogové okno [Layouter].
"[Layouter] Dialogové okno (Sledování pohybu)" (→ strana 248)

3) Klikněte na kartu [Tracking].



- Ve středu náhledu se objeví tvar.

4) Kliknutím na tlačítko pro volbu režimu připínání vyberte režim sledování.



- [Anchor Mode (this layer)] nebo [Chase Mode (lower layer)] pro sledovací režim. [Anchor Mode (this layer)] nastavuje objekt na zvoleném klipu jako sledovací předmět. Proveďte úpravy tak, aby se sledovací objekt vždy objevil ve středu obrazovky. [Chase Mode (lower layer)] nastaví objekt na klipu umístěném na dolní trati jako sledovací subjekt. Proveďte úpravy tak, aby obraz na horní trati sledoval subjekt, který má být sledován.
- Když již existuje výsledek analýzy, zdá se, že vás zpráva nutí vybrat, zda máte režim sledování přepínat.

Alternativní postup

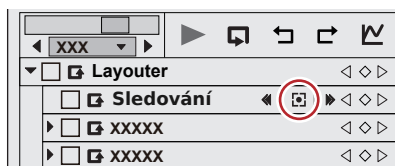
- Pravým tlačítkem myši klikněte na náhled a klikněte na [Tracking Mode] → [Anchor Mode (this layer)] / [Chase Mode (lower layer)].

5) Přesuňte kurzor časové osy na horní rám.

6) Nastavte velikost a polohu tvaru tak, aby vyhovoval sledovanému subjektu.

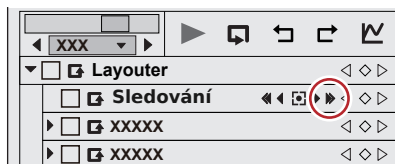
- Klepněte na tlačítko Kreslení vytvořit nový tvar. Když je vytvořen nový tvar, stávající tvar bude smazán.

7) Klikněte na [Tracking Option] pro [Tracking] a vyberte položku analýzy.

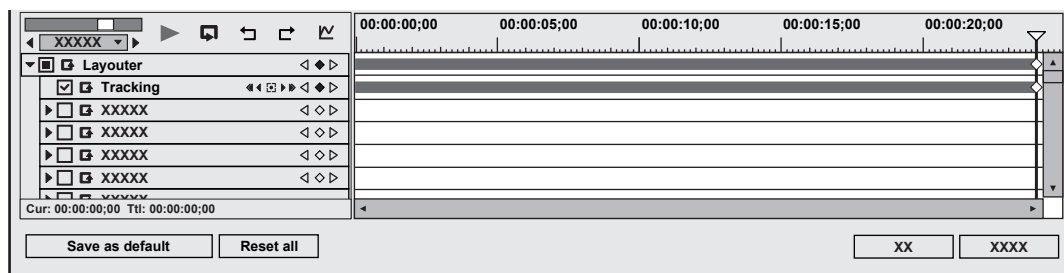


- Analytickou položku lze vybrat z [Position], [Scale], [Rotation] a [Distortion].
- Na zvolené položce se zobrazí kontrolní značka.

8) Klikněte na [Track Forward] v [Tracking].



- Sledování ve směru vpřed začíná a bude nastaven klíčový rámeček snímek po snímku. Zobrazí se čára pokroku, která ukazuje průběh analýzy.
- Sledování automaticky skončí při posledním snímku klipu.



Alternativní postup

- Klikněte na [Tracking] v horní části dialogového okna [Layouter] a klikněte na [Track Forward].

9) Přehrajte časovou osu pro zobrazení videa.

- V okně náhledu si můžete prohlédnout video, na kterém je použit výsledek analýzy [Position].
- Klikněte na záložku [Transform] a upravte pozici a velikost podle potřeby.



- Pro použití výsledků analýzy [Scale] a [Rotation] klikněte pravým tlačítkem myši na náhled na záložce [Transform] a klikněte na [Apply tracking] → [Scale] / [Rotation]. Na zvolené položce se zobrazí kontrolní značka. ([Position] je fixováno na "zapnuto".)

10) Klikněte na [OK].

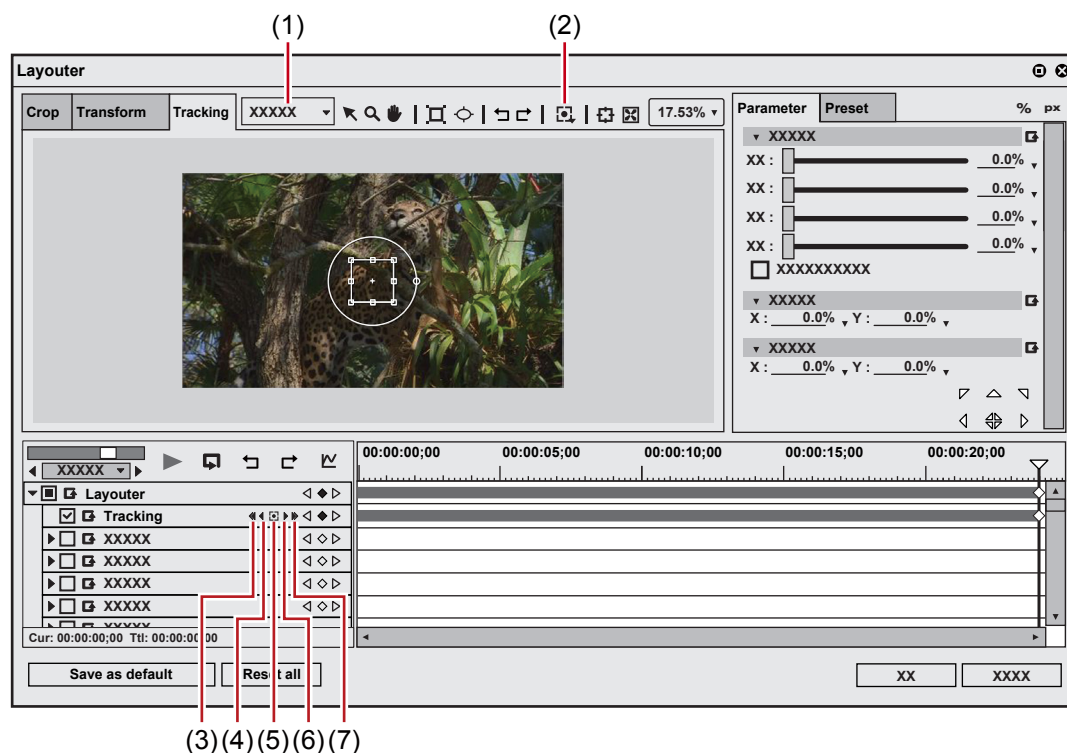
- Dialogové okno [Layouter] bude uzavřeno.



- Nastavit klíčové rámečky lze nastavit snímek po snímku.
- Displej časové stupnice v dialogovém okně [Layouter] lze nastavit v nastavení časové stupnice nebo posuvníkem časové stupnice.
- Pro interpolační metodu je k dispozici pouze [Hold].
- Poloha a velikost tvaru se neuloží. Budou zachovány pouze při zobrazení dialogového okna [Layouter].
- Pokud se sledování zastavilo uprostřed, nastavte rámeček klíče ručně stejným způsobem jako sledování pohybu pro [Mask].

"Pokud automatické sledování bylo přerušeno" (→ strana 349)

[Layouter] Dialogové okno (Sledování pohybu)



(1)	Tlačítko pro volbu režimu sledování	Vyberte sledovací režim.
(2)	[Tracking]	Vyberte metodu sledování a spusťte sledování.
(3)	[Track Reverse]	Stopy v opačném směru od časové polohy kurzoru a nastavuje klíčové rámy. Sledování automaticky skončí na horním rámu klipu. [Ctrl] + [.]
(4)	[Track Previous Frame]	Sleduje jeden snímek v opačném směru z časové polohy kurzoru a nastavuje klíčový rám. [.]
(5)	[Tracking Option]	Toto nastavení se používá pouze pro analýzu. [Position] Sleduje pozici objektu. Výchozí hodnota je ON. [Scale] Sleduje velikost objektu. Výchozí hodnota je ON. [Rotation] Sleduje rotaci objektu. Výchozí hodnota je ON. [Distortion] Sleduje zkreslení objektu (poměr stran a střih). Výchozí hodnota je ON.
(6)	[Track Next Frame]	Sleduje jeden snímek ve směru vpřed z časové polohy kurzoru a nastavuje klíčový rám. [.]
(7)	[Track Forward]	Stopy ve směru vpřed z časové polohy kurzoru a nastavuje klíčové rámy. Sledování automaticky skončí při posledním snímku klipu. [Ctrl] + [.]

Uložení podrobností pro úpravu jako předvolby

1) Vyberte klip, spusťte layoutter a upravte rozvržení.

2) Klikněte na kartu [Preset].

• "[Preset] Tab" (→ strana 249)

3) Klikněte na [New] a klikněte na [Yes].

4) Zadejte přednastavený název a komentář a klikněte na [OK].

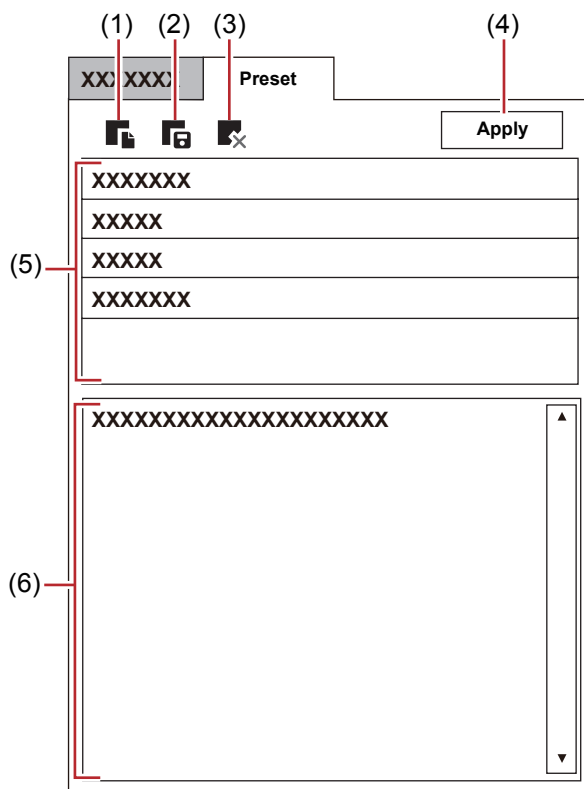


• Při editování layoutteru lze jeho nastavení zaregistrovat na paletu [Effect] jako originální efekty (přednastavené efekty uživatelů). Takto registrované efekty lze exportovat a importovat do EDIUS na jiných PC.

"Registrační efekty na paletu [Effect]" (→ strana 369)

• Pokud je v přednastaveném seznamu vybrán přednastavený soubor a klikne na [Save], zvolte, zda chcete přepsat edity komentářů nebo editační údaje, nebo je uložit jako nový přednastavený. Chcete-li přepsat uložení, klikněte na [OK] bez přejmenování přednastaveného souboru a klikněte na [Yes].

[Preset] Tab



(1)	[New]	Uložit aktuální editační údaje jako nový preset.
(2)	[Save]	Uložit aktuální editační údaje.
(3)	[Delete]	Smazat aktuálně zvolený preset.
(4)	[Apply]	Zvolte a aplikujte přednastavený.
(5)	Předložený seznam	Zobrazí aktuálně uložené předvolby v seznamu.
(6)	Komentář	Zobrazit komentář aktuálně vybraného presetu.

Editace rozvržení s aplikovaným presetem

1) Vyberte klip a spusťte layoutter.

2) Klikněte na kartu [Preset].

- "[Preset] Tab" (→ strana 249)

3) Vyberte přednastavený soubor a klikněte na [Apply].

Alternativní postup

- V přednastaveném seznamu dvakrát klikněte na přednastavený seznam.

4) Klikněte na [OK].

- Na klipech je zobrazena oranžová čára s layoutterem.

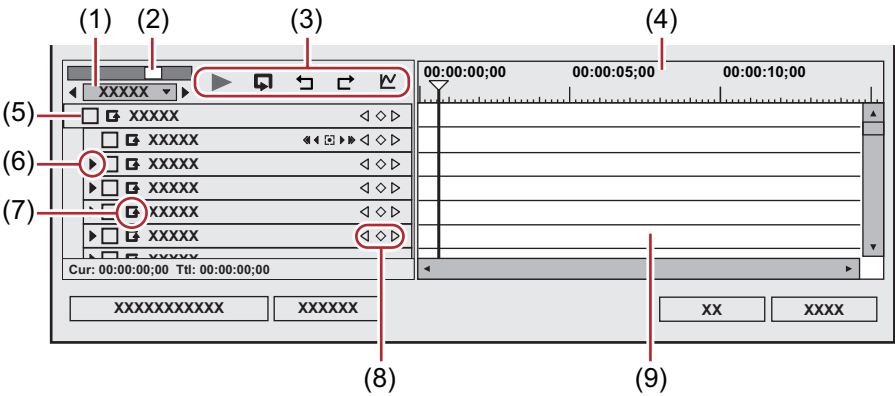
Změna rozvržení podél časové osy

Nastavení klíčových snímků

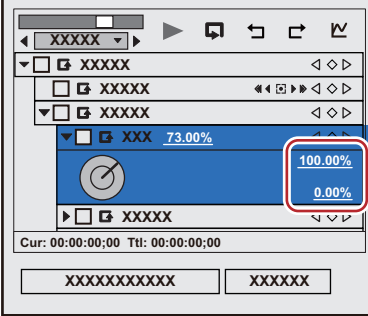
Když je nastaven klíčový rám, můžete měnit rozvržení podél časové osy.

1) Vyberte klip a spusťte layoutter.

- Nastavte klíčový rámeček na časové ose v Layoutteru.

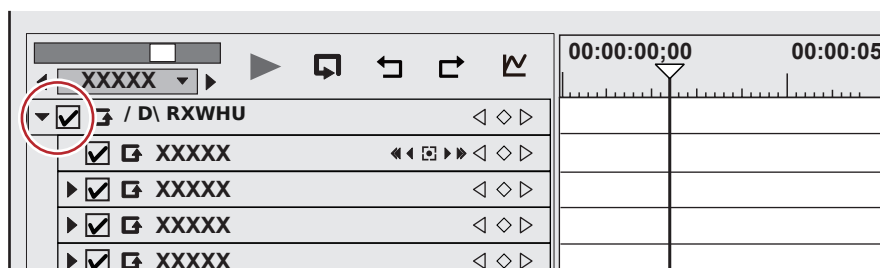


(1)	Nastavení časové stupnice	Kliknutím na toto přepnete zadanou zobrazovací jednotku a [Fit]. Kliknutím na levou šipku snížíte zobrazovací jednotku, nebo klikněte na pravou šipku pro zvýšení zobrazovací jednotky.
(2)	Posuvník stupnice času	Přetáhněte posuvník doleva a doprava, abyste upravili zobrazovací jednotku v časové stupnici. Přesuňte posuvník doleva, abyste zmenšili zobrazovací jednotku, nebo vpravo, abyste ji zvýšili. Pravým koncem je [Fit].

(3)	Tlačítka Přehrávání / Nástroj	<p>► Přehrajte časovou osu Recorder.</p> <p>◀ : Opakovaně přehraj klip, který je právě editován.</p> <p>↺ : Zrušte operaci. [Ctrl] + [Z]</p> <p>↻ : Zopakujte nedokončenou operaci. [Ctrl] + [Y]</p> <p>⌂ : Přepněte změny každého parametru na zobrazení grafu. V zobrazení grafu je časová osa reprezentována zobrazením grafu zvoleného klíče. Parametry lze editovat posunutím kláves nahoru a dolů. Číselné hodnoty a gradiace osy Y lze měnit zadáním číselných hodnot.</p>
		
(4)	Časová stupnice pro klíčové rámečky	<p>Zobrazení stupnice s jednotkou zvolenou v nastavení časové stupnice na časové ose. Pravým tlačítkem myši na časové měřítko a klepnutím na [Timeline Timecode] zobrazíte časovou osu nebo klepněte na [Zero base Timecode] pro zobrazení času se začátkem klipu jako 0. Pokud je nastavena sekvenční značka pro pozici, kde je klip umístěn, pravým tlačítkem klepněte na časovou stupnici a klikněte na [Go to Previous Sequence Marker] nebo [Go To Next Sequence marker] pro posunutí kurzoru časové osy na předchozí nebo další sekvenci.</p>
(5)	Povolit / zakázat	<p>Odškrtnutí prvku vypne nastavení parametru. Chcete-li nastavit klíčový snímek, zaškrtněte [Layouter].</p>
(6)	Tlačítko rozbalení	<p>Klikněte na toto tlačítko pro konfiguraci podrobných nastavení pro každou položku. Rozvržení lze editovat zadáním číselné hodnoty nebo přesunutím myši na ovládání a přetažením, když se změní tvar kurzoru myši.</p>
(7)	[Add Default Key]	<p>Kliknutím na tuto položku nastavíte klíčový snímek položek pro každý parametr v rozvržení (v nezměněném stavu) nastavený jako [Default] v přednastaveném nastavení časové polohy kurzoru.</p>
(8)	Nastavení klíčového rámečku	<p>[25]  v centru nastavit klíčový snímek na pozici časové kurzor. Časový kurzor je umístěn nad klíčovým snímkem, bude smazán klíčový snímek. Kliknutím na levou a pravou šipku se přesunete na předchozí a další klíčový snímek.</p>
(9)	Časová osa klíčového snímku	<p>Když je rozložení editováno na časové pozici kurzoru, automaticky se přidá klíčový snímek. Také při rozšíření parametru lze parametry editovat přetažením rámečku nahoru nebo dolů.</p>

2) Zkontrolujte položky [Layouter].

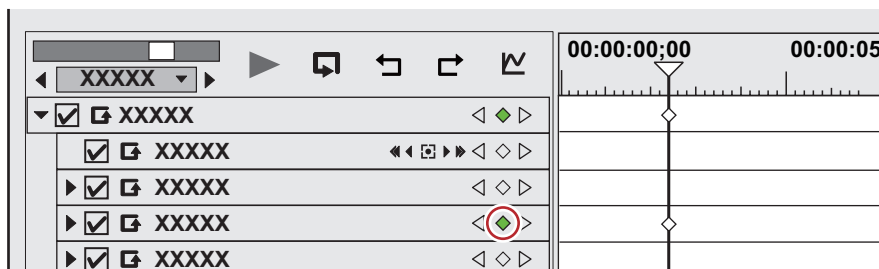
- Nastavení klíčového rámečku je povoleno.



3) Na časové ose klíčového snímku posuňte časový kurzor na pozici, na kterou je nastaven počáteční klíčový snímek.

4) Upravit rozložení.

- Automaticky se přidá klíčový snímek. Pokud není přidán, klikněte na [Add Key / Delete] v nastavení klíčového snímku.

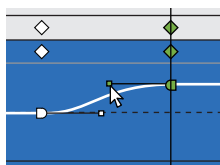


5) Přesuňte časový kurzor do pozice přidat další klíčový snímek, a upravit rozložení.

- Automaticky se přidá klíčový rámeček. V případě potřeby opakujte krok 5).



- Klávesové rámy lze nastavit bez posunu časového kurzoru pravým klepnutím na pozici pro nastavení klávesy na [Add].
- Když je časová osa správně kliknutá a je kliknuta [Default], je klíčový snímek nastaven na pravou pozici na rozvržení, které je v předstihu nastaveno na [Default] (tj. bez jakýchkoli změn v rozvržení).
- Chcete-li smazat rámeček klíče, klikněte pravým tlačítkem myši na rámeček klíče a klikněte na [Delete].
- Když je název položky parametru správně kliknut a kliknuto [Clear parameter of (item)], všechny klíčové rámečky pro tuto položku se vymažou.
- Parametry položky mohou být rozšířeny, a kopírování, pasta a další editační operace lze provádět pravým klepnutím na klíčové rámečky.
- Parametr položky lze rozšířit, a metodu interpolace lze změnit pravým klepnutím na klíčové rámečky. Vyberte [Hold] (nastavení rozložení do dalšího klíčového snímku), [Line] (změna intuitivně) a [Bezier] (změna hladce). Klíč změní tvar při změně metody interpolace.
- Parametry položky lze rozšířit, a parametry klíčového snímku lze editovat nastavením na zobrazení grafu Interpolační křivka může být také editována tažením rukojeti, když je interpolační metoda [Bezier].



- Všechny nastavené klávesy lze zvolit pravým klepnutím na časovou osu a kliknutím na [Select All].
- Klíčové snímky mohou být přidány do polohy časového kurzoru dvojitým kliknutím na náhled.
- Při stisknutí [Shift] + [V] na klávesnici se ke všem parametrům přidává klíčový rámeček s platným nastavením klíčového rámečku v časové pozici kurzoru.
- Při stisknutí [V] na klávesnici se do aktuálně vybraného parametru v časové pozici kurzoru přidá klíčový snímek.

6) Klikněte na [OK].

- Na klipech je zobrazena oranžová čára s layoutterem.

Třtinové klipy

Trimming funkce umožňuje jemné úpravy In a Out bodů klipu umístěného na časové ose při prohlížení videa na okně. Můžete také přesunout hranice mezi klipy a In a Out body videa / audio zvlášť. Trimming operace se provádí řezy body. Kliknutím na bod v blízkosti In nebo Out bodu klipu ukazuje žluté a zelené čáry. Žlutá čára se objeví v aktuálně zvoleném bodě, a zelená čára se objeví na místě, které se změní o zkrácení operace. Existují tři hlavní metody stříhání. Tažením řezu ve standardním režimu, přepínáním na režim lemování a provozem na vyhrazeném okně, které se objeví, a pomocí kláves zkratk.

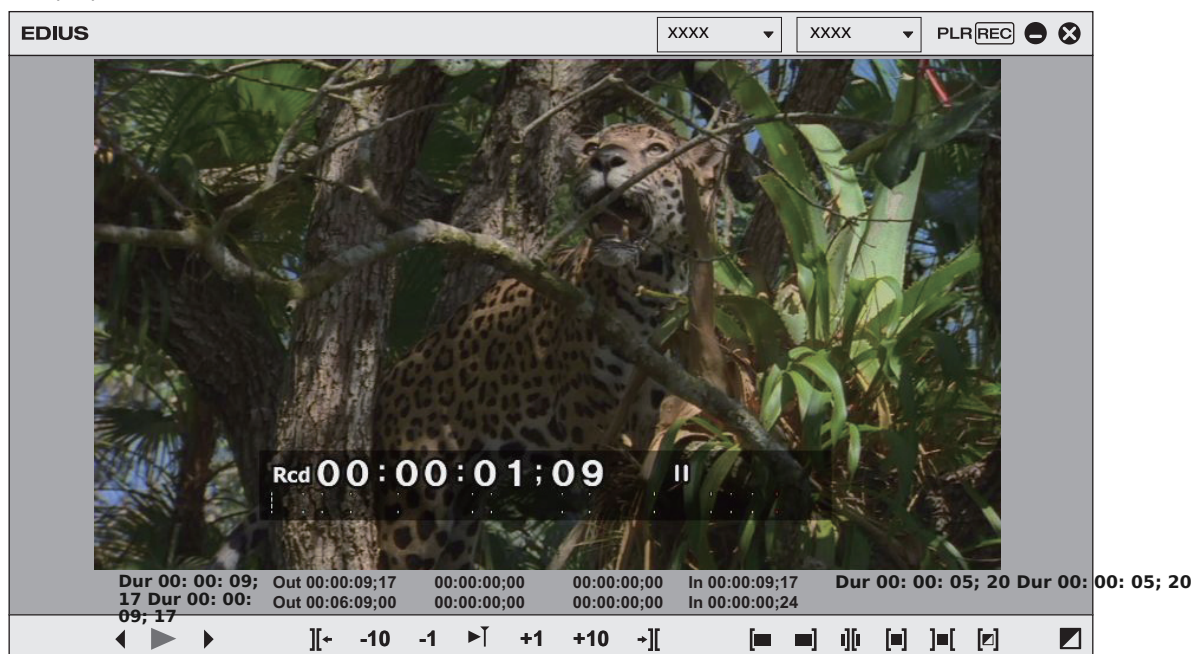
O režimu Trim

Můžete přepnout do režimu lemování, abyste mohli provést úpravu videa v 1 rámečkových jednotkách nebo 10 snímkových jednotek pomocí tlačítka. Ve standardním režimu je možné také vysunutí myši.

Přepínání na režim Trim

1) Klikněte na [Mode] na menu a klikněte na [Trimming Mode].

- Okno náhledu přepne ze standardního režimu do režimu lemování.



- Aktuální typ ořezávání se zobrazí na stavové liště okna časové osy.

Alternativní postup

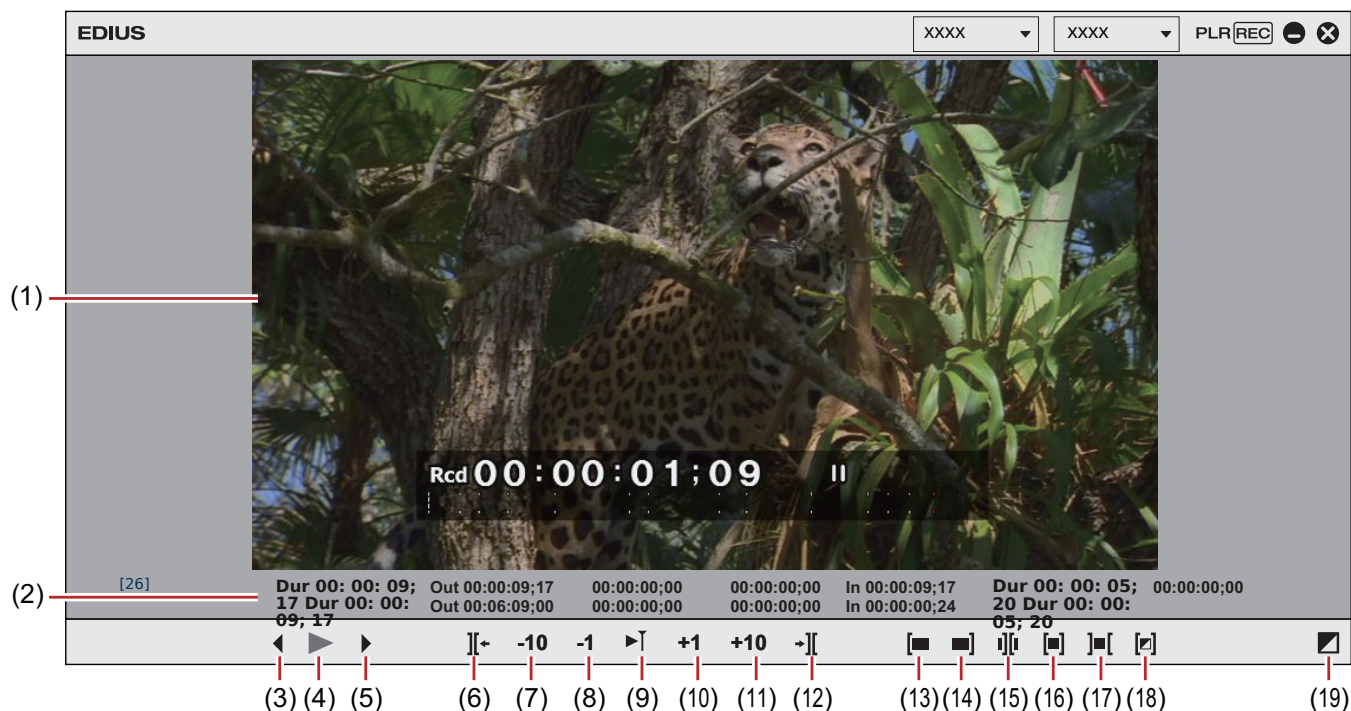
- Přepnutí do režimu lemování: [F6]



- Režim lemování lze přepnout do standardního režimu následující operací.
 - Klikněte na [Mode] na menu a klikněte na [Normal Mode].
 - Klikněte na [Switch to Normal Mode] vpravo dole na displeji režimu lemování.
 - [F6] opět stiskněte na klávesnici.
 - Přepnutí na standardní režim: [F5]

O okně Trim

Tlačítka výhradně pro stříhání a náhled je zobrazen v tomto okně. Když kliknete na tlačítko režimu lemování, automaticky se vybere místo stříhu odpovídající režimu lemování. Přesnější postup lze provést také zadáním numerických hodnot do timecode pro ořezávání.



(1)	Okno náhledu	Přepněte displej na obrazovku 1 / 2 / 4 v závislosti na operaci ořezávání.
(2)	Časový kód	Zobrazení časového rozlišení klipu In nebo Out. Můžete také změnit ořezávací pozici přímo vkládáním číselné hodnoty.
(3)	[Previous Frame]	Přesuňte se k předchozímu snímku. [←]
(4)	[Play]	Přehrát časovou osu ve směru dopředu. Když je toto tlačítko kliknuto během přehrávání, přehrávání pauz. [Enter]
(5)	[Next Frame]	Přesuňte se k dalšímu snímku. [→]
(6)	[Move to Previous Edit Point (Trim)]	Přesuňte zaměření řezacího bodu a časového kurzoru do editačního bodu (řezacího bodu) vlevo od aktuální řezné pozice. [Page up]
(7)	[Trim (-10 frames)]	Upravte lemovací pozici v jednotkách -10- rámu. [Shift] + [,]
(8)	[Trim (-1 frame)]	Upravte lemovací pozici v jednotkách -1- rámu. [,]
(9)	[Play the Event Area]	Opakovaně přehrávejte oblast kolem cíleného řezu. Klepněte na tlačítko znovu [P]
(10)	[Trim (1 frame)]	Upravte lemovací pozici v jednotkách + 1- rámu. [.]
(11)	[Trim (10 frames)]	Upravte lemovací pozici v jednotkách + 10- rámečku. [Shift] + [.]
(12)	[Move to Next Edit Point (Trim)]	Přesuňte zaměření řezacího bodu a časového kurzoru do editačního bodu (řezacího bodu) na pravé straně aktuální řezné pozice. [Page down]
(13)	[Trim Mode (In Point)]	Přepněte do režimu lemování (v bodě). Lze zvolit pouze bod v bodě.
(14)	[Trim Mode (Out Point)]	Přepněte do režimu lemování (Out point). Lze zvolit pouze Out point.
(15)	[Trim Mode (Slide)]	Přepněte do režimu lemování (skluzavka). Lze zvolit pouze místo stříhu podrážky.
(16)	[Trim Mode (Slip)]	Přepněte na režim lemování (skluz). Lze zvolit pouze místo stříhu lemování.
(17)	[Trim Mode (Roll)]	Přepněte do režimu lemování (válcování). Lze zvolit pouze bod řezu válcovitého lemu.
(18)	[Trim Mode (Transition)]	Přepnout do režimu lemování (přechod). Pouze přechod (přechod klipu, přechod koleje) / audio Může být vybrán cross fades.

(19)	[Switch to Normal Mode]	Přepněte režim lemování na standardní režim. [F5]
------	-------------------------	--

* Někdy nejsou žádné řezné body, které lze přesunout na zvolených stopách, nebo je řezný bod v závislosti na operačním tlačítku někdy vypnut.

"Vstup hodnot" (→ strana 43)

Typ stmívání

Níže jsou vysvětleny vlastnosti každého typu ořezávání. Podrobnosti o metodách provozu naleznete na příslušné stránce. "Trimming on the Timeline" (→ strana 259) "Trimming on the Preview Window" (→ strana 260) "Trimming by Entering the Timecode" (→ strana 261) "Trimming by Shortcut Keys" (→ strana 262)

V point trim / Out point trim

Změnit body in a out klipů umístěných na časové ose. Výsledek úpravy je závislý na režimu editace.

"Přepínání režimu editace" (→ strana 205)

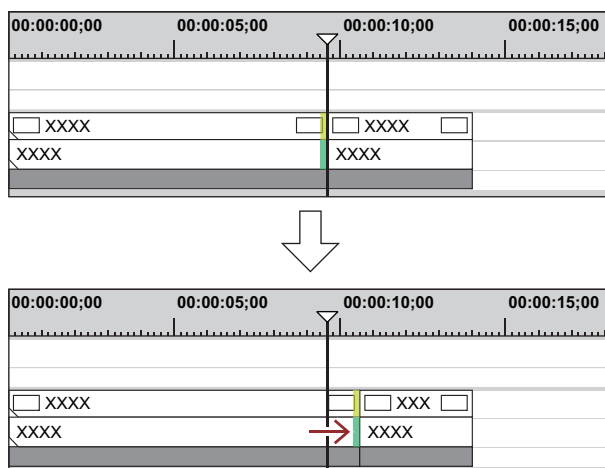
Příklad:

Když byla strana klipu vystřižena zkratkovým klíčem (vypnutý režim)



V režimu přepisování

Pokud rozšíříte klip, následující klipy se zkrátí. Pokud rozšiřujete klip déle než následující klipy, všechny následné klipy budou přepsány.

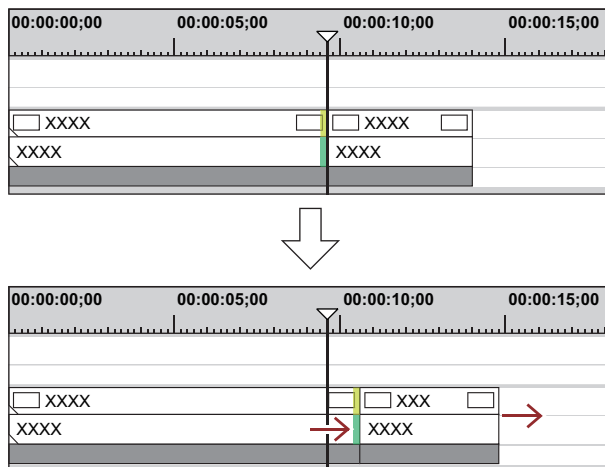


• I když je režim zvlnění vypnutý nebo nastavený režim přepisování, sousední klipy mohou být upevněny tak, aby se zabránilo tomu, aby následující klipy byly omylem přepsány během střihání.

"[Timeline]" (→ strana 113)

V režimu vkládání

Pokud rozšíříte klip, následující klipy se posunou dozadu.



- Můžete přesunout klip spolu se všemi následujícími klipy.
- **"Přesunutí vybraného klipu a následných klipů" (→ strana 221)**
- Výstupní bod klipu můžete zkrátit následující operací.
 - Vyberte a klepněte pravým tlačítkem myši na klip a klikněte na [Duration]. V dialogovém okně [Duration] zadejte čas přehrávání z bodu in.
 - Zvolte klip a stiskněte [Alt] + [U] na klávesnici. V dialogovém okně [Duration] zadejte čas přehrávání z bodu in.

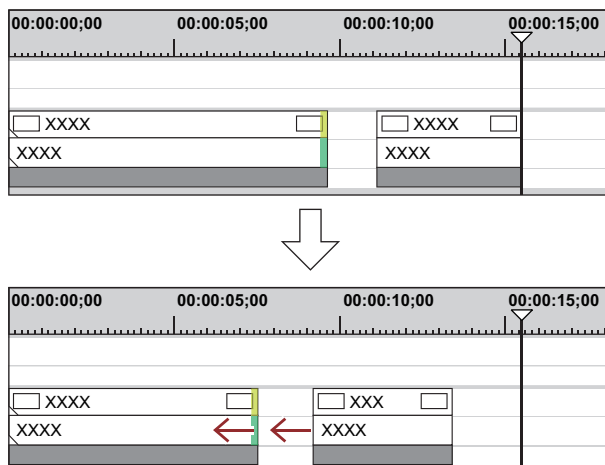
Trimování s posunem navazujících klipů

Změnit body In a Out s pozičním vztahem s ostatními klipy udržovány. Trimming se provádí s vlnitým módem zapnuto. I když je režim zvlnění vypnut, vystřihnutí zvlnění je možné pomocí kombinace zkratk kláves a klávesnice provozu.

"Ripple Mode" (→ strana 206)

Příklad:

Při ořezávání Out point strany klipu



Oddělené trimování obrazu a zvuku

Můžete zkrátit pouze video sekci nebo audio sekci videoklipů s audio.



- Když je zapnutý režim zvlnění, nelze provést stříhání, pokud není mezera mezi ostříhovacím klipem a následným klipem. Také, ořezávání může být provedeno podle délky mezery, pokud je otvor kratší než ostříhovací klip.

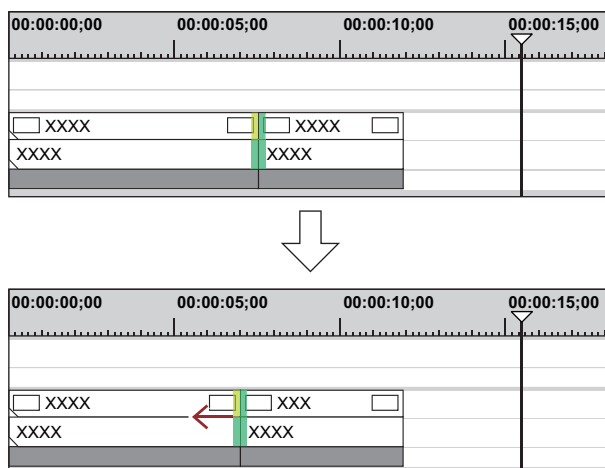
Příklad:

Při ořezávání Out point strany videoklipu s audio (video část)



Posunutí klipu mezi sousedními klipy

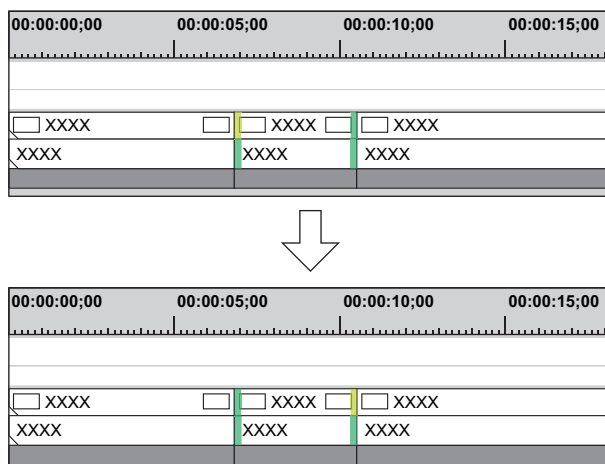
Posuňte startovní a koncové body sousedních klipů dopředu a dozadu. Celková délka předchozích a následných klipů zůstává nezměněna.



- Nelze provést stříhání, pokud není žádný okraj mezi lemovací klipem a přilehlými klipy. Při lemování klipů s okraji, ořezávání může být provedeno podle délky okraje klipu.

Slip Trim

Můžete změnit plochu klipu pro použití, aniž byste změnili délku nebo polohu klipu. Délka nebo poloha sousedních klipů zůstávají nezměněny.

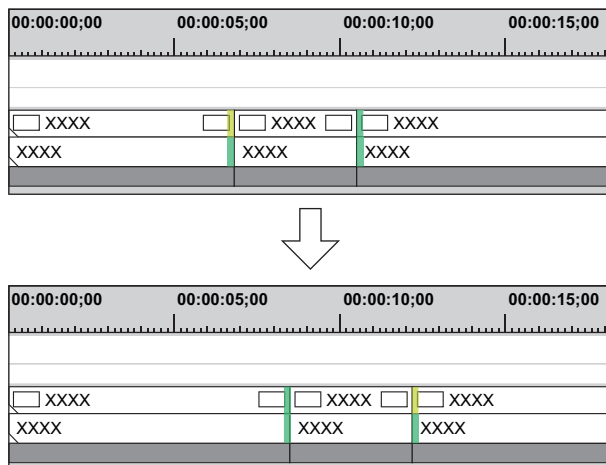




- Nelze provést stříhání, pokud ořezávací klip nemá žádný okraj. Při stříhání klipů s okraji, ořezávání může být provedeno podle délky okraje klipu.

Posunutí stříhového bodu

Přesuňte počáteční a koncové body předchozích a následných klipů, aniž byste měnili délku jednotlivých klipů.



Nastavte rozsah, který má být použit při kontrole videa zobrazeného v okně náhledu.



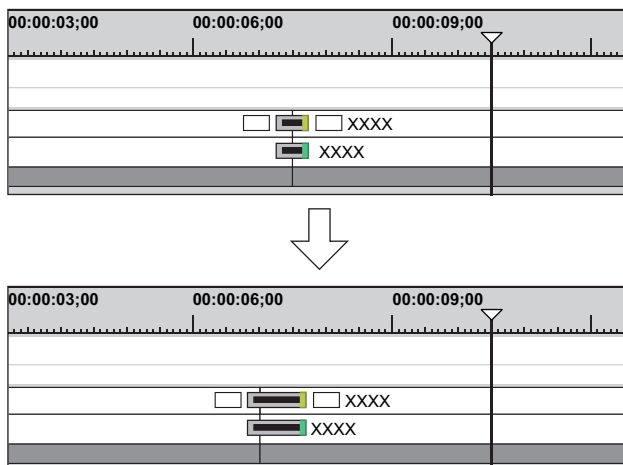
- Nelze provést stříhání, pokud sousední klip nemá žádný okraj. Při stříhání klipů s okraji, ořezávání může být provedeno podle délky okraje klipu.

Trimming Transitions / Audio Cross Fades

Délka přechodů (přechody klipů, přechody trati) můžete zkrátit stejným způsobem jako klipy.

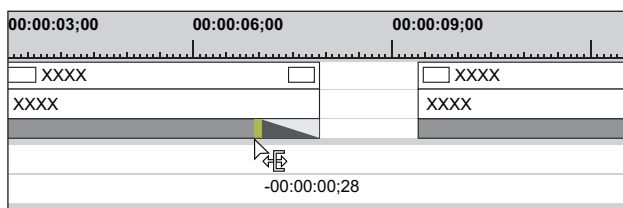
Příklad:

Při stříhání Out bodu klipu přechodu:

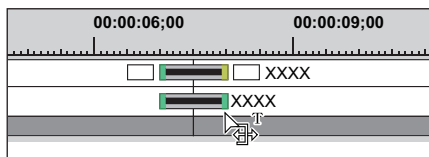


Příklad:

Přechod koleje



Obě hrany přechodového / zvukového křížení mohou být zároveň zastřiženy.



- Délka mixéru titulků můžete změnit tažením stejným způsobem jako u klipů.
 - Můžete rozšířit přechod klipu / audio kříž slábne o okraj klipu.
 - Můžete změnit výchozí hodnotu doby trvání.
- "Změna délky trvání účinku" (→ strana 353)**

Metody operace stmívání

Zařukání na časové ose

Můžete provést stříhání, zatímco ještě ve standardním režimu výběrem a přetažením řezacího bodu. Výsledek úpravy je závislý na editačním režimu.

"Přepínání režimu editace" (→ strana 205)

Typ úpravy se mění podle toho, jak jsou vybrány body In a Out a kombinace klávesnice. Podrobnosti o příslušných způsobech úpravy naleznete v příslušné záložce.

"In point trim / Out point trim" (→ strana 255) "Ripple Trim" (→ strana 256) "Split Trim" (→ strana 256) "Slide Trim" (→ strana 257) "Slip Trim" (→ strana 257) "Rolling Trim" (→ strana 258)

1) Zvolte místo stříhu ořezávacího klipu.

- Bod řezu pro každý typ ořezávání se zvolí takto:

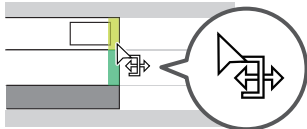
V point trim	Klikněte na In Point klipu.
Out point trim	Klikněte na Out bod klipu.
Ostříkovače	Klikněte na [Shift] + v bodu nebo v bodě Out.
Vrstvení pružin (dělení)	Klikněte na [Alt] + [Shift] + v bodu nebo v bodě Out.
Klouzavé lemovky	Klikněte na [Ctrl] + [Shift] + v bodu nebo v bodě Out.
Klouzavé lemovky (split)	Klikněte na [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + v bodě nebo v bodu Out.
Rozštěpený stříh	Klikněte na [Alt] + v bodu nebo v bodě Out.
Klouzavé lemovky	Klikněte na [Ctrl] + [Alt] + centrum klipu.
Kolejový svršek	Klikněte na [Ctrl] + [Shift] + centrum klipu.
Přechodné zastřižení	Klikněte na In nebo Out bod přechodu (klip přechod, track přechod) / audio kříž slábne.
Přechodné zastřižení (obě hrany)	Klikněte na [Shift] + klip přechod / audio kříž slábne.



- Ostříhování trhlín je možné i s vypnutým módem.

2) Přesuňte kurzor myši do řezu nebo klipu, a přetáhněte doleva a doprava, když kurzor myši změnil tvar.

- Nastavte rozsah, který má být použit při kontrole videa zobrazeného v okně náhledu.
- Kurzor myši mění tvar podle režimu lemování.

V point trim / Out point trim	
--------------------------------------	--

Ostřikovače	
Vrstvení pružin (dělení)	
Klouzavé lemovky	
Klouzavé lemovky (split)	
Rozštěpený střih	
Klouzavé lemovky	
Kolejový svršek	
Přechodné zastřižení Přechodné zastřižení (obě hrany)	

Zařukání na okno náhledu

Řezání můžete provést tažením myši na okně náhledu v režimu lemování.

Poznámka

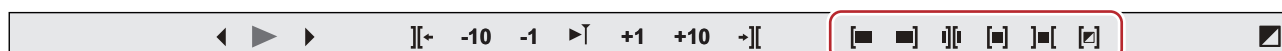
- Režim lemování (přechod) není v okně náhledu k dispozici.

1) Klikněte na [Mode] na menu a klikněte na [Trimming Mode].

- Okno náhledu přepne ze standardního režimu do režimu lemování.

2) Vyberte ořezávací klip.

3) Klikněte na příslušné tlačítko na [Trimming Mode] v okně lemování a vyberte bod střihu.



- Bod střihu mění barvu na zelenou nebo žlutou a je povoleno ořezávání.

"In point trim" / "Out point trim" (→ strana 255) "Ripple Trim" (→ strana 256) "Split Trim" (→ strana 256) "Slide Trim" (→ strana 257)

"Slip Trim" (→ strana 257) "Rolling Trim" (→ strana 258)

4) Přesuňte kurzor myši do okna náhledu a přetáhněte jej doleva a doprava, když kurzor změni tvar.

- Nastavte rozsah, který má být použit při kontrole videa zobrazeného v okně náhledu.
- Kurzor myši mění tvar podle režimu lemování.

V point trim:
Out point trim:
Ozubená kolo:
Ostříh klipu:
Kolejový svazek:

Trimování zadáním časového kódu

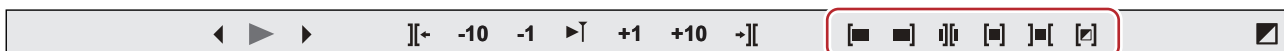
V režimu lemování se zobrazí časová posloupnost a časový údaj zdroje v okně náhledu a můžete provést stříhání zadáním numerických hodnot.

1) Klikněte na [Mode] na menu a klikněte na [Trimming Mode].

- Okno náhledu přepne ze standardního režimu do režimu lemování.

2) Vyberte ořezávací klip.

3) Klikněte na příslušné tlačítko na [Trimming Mode] v okně lemování a vyberte bod stříhu.



- Bod stříhu mění barvu na zelenou nebo žlutou a je povoleno ořezávání.

"In point trim / Out point trim" (→ strana 255) "Ripple Trim" (→ strana 256) "Split Trim" (→ strana 256) "Slide Trim" (→ strana 257) "Slip Trim" (→ strana 257) "Rolling Trim" (→ strana 258)

4) Zadejte časový údaj.

- Přesuňte kurzor myši na časovou osu v dolní části okna, a kurzor myši změni tvar. Pokud v tomto stavu kliknete, zobrazí se modrá čára pod časovou osou a zadají se číselné hodnoty.

"Vstup hodnot" (→ strana 43)

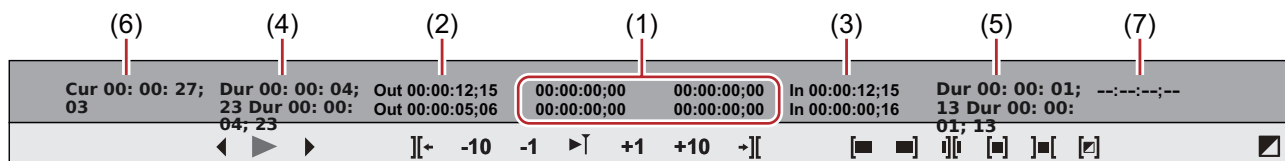


- "Timecode of Trim Window" (→ strana 261)

5) Na klávesnici stiskněte [Enter].

- Nastavte rozsah, který má být použit při kontrole videa zobrazeného v okně náhledu.

Časová osa okna Trim



Horní úroveň je časová hodnota posloupnosti a nižší úroveň je časová hodnota zdroje. Číselné hodnoty mohou být zadány v obou úrovních pro stříhání.

(1)	Počet snímků posunutých od cíleného řezacího bodu
(2)	Časová osa cíleného řezu (Out Point of clip)
(3)	Časová osa cíleného řezu (v klipu)

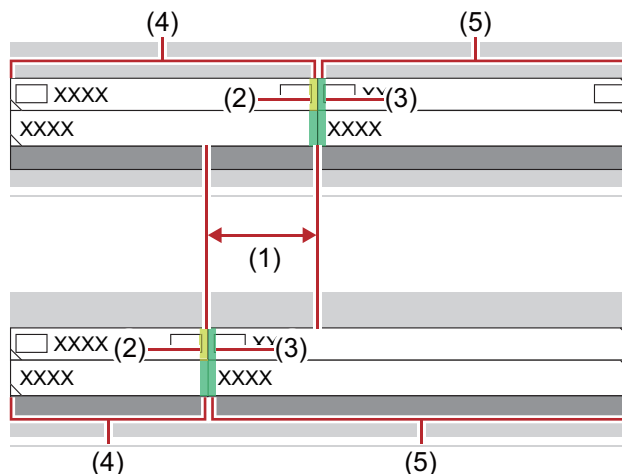
Kapitola 8 Úpravy - Zavírací kleště

(4)	Délka klipu, který má být zastřižen (klip na straně výstupu)
(5)	Délka klipu, který má být zastřižen (klip na straně v bodě)
(6)	Časový kód kurzoru časové osy
(7)	Délka přechodu / zvukové kříže, které mají být zastřiženy

* Zobrazené položky se mohou lišit v závislosti na velikosti okna náhledu.

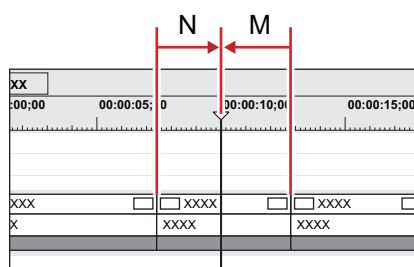
Příklad:

Ostříhování skluzů



Trimování klávesovými zkratkami

Boky kurzoru časové osy In a Out mohou být upraveny zkratkami. Můžete provést stříhání od In-point až k časovému kurzoru [N] na klávesnici a od časového kurzoru až do bodu Out pomocí [M]. Ostříhovací typ se mění podle kombinace klávesnice.



1) Zvolte klip, který má být zastřižen.

• Můžete také provést stříhání na zvoleném přechodu (klip přechod, track přechod) a audio cross slábne. Chcete-li zkrátit přechod trati, vyberte mixér.

2) Přesuňte kurzor časové osy do zastříhovací polohy.

3) Stiskněte klávesu na klávesnici pro provedení ořezávání.

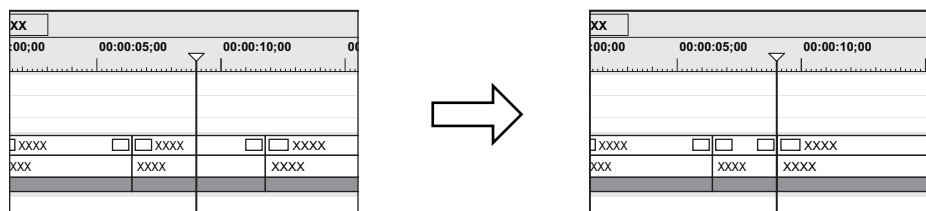
V point trim	[N]
Out point trim	[M]
Vrstvení rýhy (v bodové straně)	[Alt] + [N]
Vrstvení trhliny (Out point side)	[Alt] + [M]
Klouzavé lemovky (v bodové straně)	[Ctrl] + [Alt] + [N]
Klouzavka (Out point side)	[Ctrl] + [Alt] + [M]
Rozdělené lemování (v bodové straně)	[Shift] + [N]
Rozdělené lemování (Out point side)	[Shift] + [M]



• Ostříhování trhlín je možné i s vypnutým módem.

Příklad:

Když byla strana klipu vystřižena posuvným lemem ([Ctrl] + [Alt] + [M])



Značky

Nastavení značky na zdroj

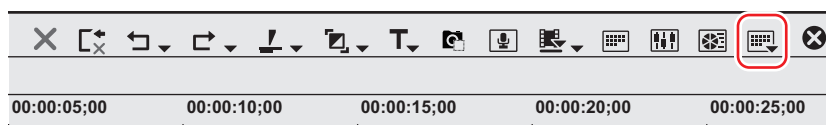


- Značka nastavená na aktivum na Mync může být použita na EDIUS jako ukazatel klipu.

Zobrazuji seznam [Clip Marker]

Zobrazit seznam [Clip Marker] v paletě [Marker].

1) Klikněte na [Toggle Window Display] časové osy.



2) Klikněte na [Marker].

Alternativní postup

- Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Window] → [Marker].
 - Klepněte na tlačítko [View] na menu a klikněte na [Window] → [Show All] nebo [Hide All], zobrazovat / skrýt všechna okna karty najednou.
 - Zobrazení / skrývání okna karty: [H]
- "Zobrazuji / schovávám okno [Information]" (→ strana 363) "Zobrazuji / schovávám okno [Effect]" (→ strana 323) "Zobrazuji / schovávám okno [Mync]" (→ strana 180) "Zobrazuji / schovávám okno [Job]" (→ strana 318)



- Při přepínání nastavení show / hide pro paletu [Marker] je zapnuto nastavení show / hide pro karty okna Bin, okna zdrojového prohlížeče a okna karet v kombinaci s paletou [Marker]. Chcete-li přepnout nastavení show / hide samostatně, uvolněte spojení okna nebo okna karty.

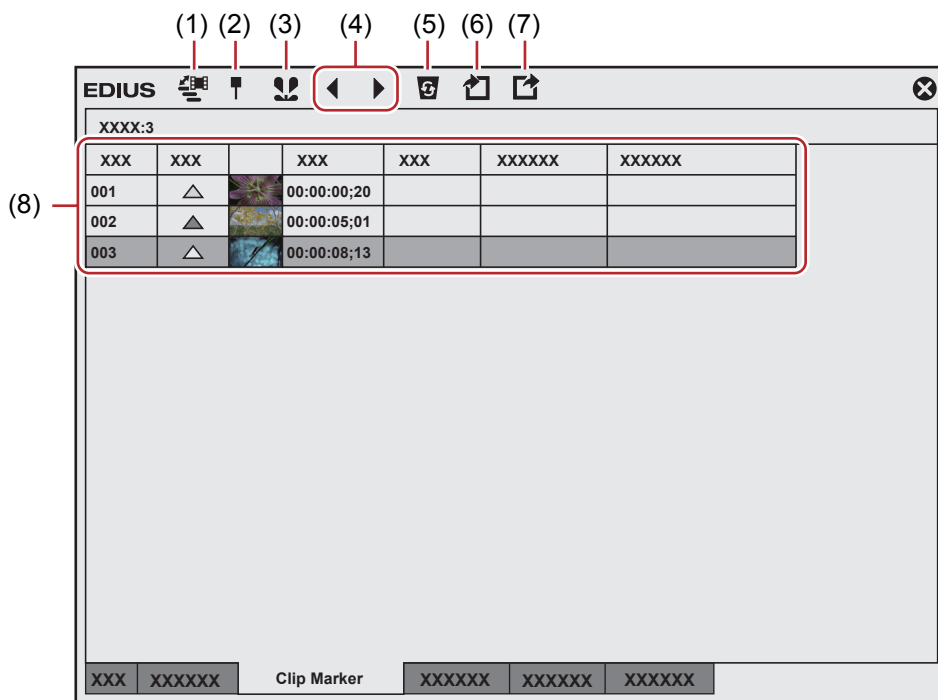
"Kombinace Tab Windows s Bin Window / Source Browser Window" (→ strana 137)

3) Klikněte na [Toggle Sequence Marker/Clip Marker] v paletě [Marker].

- Každé kliknutí přepne mezi seznamem [Clip Marker] a seznamem [Sequence Marker].
- "Zobrazuji seznam [Sequence Marker]" (→ strana 271)**



Seznam [Clip Marker]



(1)	[Toggle Sequence Marker/Clip Marker]	Přepínač mezi seznamem [Clip Marker] a seznamem [Sequence Marker].
(2)	[Set Marker]	Přidejte ukazatel klipu do polohy posuvníku na Player.
(3)	[Set Marker In/Out]	Přidejte značku klipu s rozsahem mezi In a Out body klipu, které jsou v současné době zobrazeny na Player.
(4)	[Go to Previous Marker] / [Go to Next marker]	Přesuňte se na předchozí / další ukazatel klipu.
(5)	[Clear Marker]	Zvolte a smažte značku klipu ze seznamu značek klipů.
(6)	[Import Marker List]	Importovat seznam skladeb.
(7)	[Export Marker List]	Exportovat seznam značek klipů jako soubor CSV.
(8)	Seznam značek klipů	Zobrazení náhledu, časovače nebo komentáře k nastavené značce klipu. Kliknutím na [Color] změníte barvu značky klipu. "Změna barvy značení klipu" (→ strana 270)

Poznámka

- Seznam [Clip Marker] zobrazuje informace o značce klipů, které jsou v současnosti zobrazeny na Player, když se soustředí na Player, a informace o značce klipu klipů, které jsou v současné době zobrazeny na časové ose, když je zaměřen na Recorder.

Nastavení značek klipů při zachycení

Můžete nastavit značky na zdrojové klipy, zatímco zdroje jsou zachyceny.

- Barva značky klipu, která může být nastavena v době zachycení je oranžová. Značky klipů v jiných barvách nelze nastavit.

1) Spusťte zachycení zdroje.

- "Zachycování a importování zdrojů" (→ strana 153)

2) Na místě, na které má být nastavena značka klipu, klikněte na [Add Marker] v dialogovém okně [Capture].

- Zobrazí se seznam nastavených markerů. V případě potřeby zadejte komentář.



- Více značek klipů lze přidat pomocí zkratk následující operací. Na místě pro přidání značky klipu stiskněte na klávesnici [V] a zadejte komentář podle potřeby. Chcete-li pokračovat v přidávání značek klipů ve scénách, stiskněte [Ctrl] + [M] na klávesnici a zadejte komentář podle potřeby.

Nastavení značek klipů

Značky klipů můžete nastavit na zdrojové klipy registrované do okna Bin a na zdroj, který je v současné době zobrazen na Player.

- Výchozí barva značky klipu je oranžová. Barva značek klipů může být změněna na seznamu [Clip Marker].

"Změna barvy značení klipu" (→ strana 270)

1) Zobrazit zdroj na Player.

- "Zobrazují klipy na Player" (→ strana 173)

2) Přesuňte posuvník na Player do polohy nastavení klipu.

- "Hra zpět s raketoplánem / posuvníkem" (→ strana 172)



3) Klikněte na [Set Marker] v seznamu [Clip Marker].

- "[Clip Marker] List" (→ strana 265)

- Značka klipu je zobrazena pro posuvník na Player a časový údaj značky klipu je uveden v seznamu [Clip Marker].

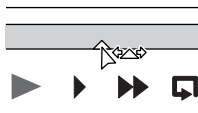


Alternativní postup

- Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Add Marker].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam značek klipů a klikněte na [Set Mark].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na posuvník na Player a klepněte na [Set clip marker/Clear clip marker (Toggle)].
- Nastavení značek klipů: [V]



- Poloha značky můžete přesunout následující operací.
 - Klikněte na časový údaj na [In] v seznamu [Clip Marker] a zadejte požadovanou číselnou hodnotu.
 - Přetáhněte ukazatel klipu na pozici lišty na Player s [Ctrl] na klávesnici držené dole.



- Můžete zadávat komentáře současně s nastavením značek klipů. Klepněte na tlačítko [Marker] v menu a klepněte na [Edit Marker] pro zadání komentáře.

"Zadávání komentářů pro Clip Markers" (→ strana 269)

Poznámka

- Když se zaměříte na Recorder, nelze nastavit znaky klipů.
- Přidávky, výmazy a edity provedené pro znaky klipů se automaticky odrážejí na klipech v okně Bin. Chcete-li zanechat informace o klipu před jeho editací, zaregistrujte tento klip do okna Bin jako jiný klip předem.
- "Registruje se mezi In a Out Points do okna Bin jako samostatný klip (Subclip)" (→ strana 178)
- Když přidáte, smažete a editujete ukazatel klipu klipem na časové ose zobrazené na Player, zaregistrujte jej do okna Bin jako další klip, pokud je to nutné.
- "Registrační klipy na Player do okna Bin" (→ strana 177)
- Značky klipů nelze nastavit v seznamu [Sequence Marker].

Přidání značky klipu k klipu umístěnému na časové ose

Můžete použít klávesové zkratky pro přidání značek klipů do klipu umístěného na časové ose. V tomto příkladu se do klipu na časové ose přidá orangebarevný ukazatel klipu pomocí klávesové zkratky pro [Set marker to selected clips].



- Klávesová zkratka musí být přiřazena předem k operaci, která přidá ukazatel klipu ke klipu na časové ose.
- "Změna klávesnice Shortcut Asparts" (→ strana 150)
- Jiné než [Set marker to selected clips], který přidává orangebarevný ukazatel klipu, klávesové zkratky lze přiřadit k následujícím operacím.

- Specifikace barvy a rozsahu značky klipu a přidávání do klipu na časové ose
- Editace / smazání ukazatele klipu na časové ose

Příklad:

Pomocí klávesnice pro [Set marker to selected clips]

1) Na časové ose vyberte klip pro přidání značky klipu.

- Můžete si vybrat více klipů.

2) Přesuňte kurzor časové osy na místo, kde má být přidán ukazatel klipu.

3) Stiskněte klávesy jako klávesovou zkratku.

- Do vybraného klipu je přidána orangebarevná značka klipu.
- Do seznamu [Clip Marker] se přidá časový údaj a další informace o značce nastaveného klipu.

"[Clip Marker] List" (→ strana 265)



- Pokud není na časové ose vybrán žádný klip, bude do klipu přidána značka klipu, který je na pozici kurzoru časové osy zvolené stopy.
- Značky klipů lze nastavit i na disabled clips a clipy umístěné na disabled tracks.
- Značky klipů nemohou být nastaveny na barevné lišty a barevné matové clipy.
- Pokud nastavíte ukazatel klipu v rozsahu přechodu klipu, bude k oběma klipům přidána před a po přechodu.
- Pokud použijete klávesovou zkratku pro přidávání značky klipu ve stejné barvě do polohy stávající značky klipu, bude odstraněna stávající značka klipu. Po nastavení více značek klipů budou vymazány všechny stávající značky klipu.

Nastavení měřítek klipů s rozsahem

Můžete nastavit značky klipů s rozsahem pro zdrojové clipy registrované do okna Bin a ke zdroji, který je v současnosti zobrazen na Player.

- Výchozí barva značky klipu je oranžová. Barva značek klipů může být změněna na seznamu [Clip Marker].

"Změna barvy značení klipu" (→ strana 270)

1) Zobrazit zdroj na Player.

- "Zobrazují klipy na Player" (→ strana 173)

2) Nastavte vstupy a výstupy na zdrojové clipy.

- "Nastavení bodů in a out" (→ strana 174)

3) Klikněte na [Set Marker In/Out] v seznamu [Clip Marker].

- "[Clip Marker] List" (→ strana 265)

- Značka klipu s rozsahem je nastavena na posuvník na seznamu Player a na seznamu [Clip Marker] je zobrazena časová hodnota a doba trvání bodů "In and Out".



Alternativní postup

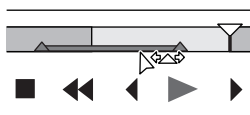
- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam značek klipů a klikněte na [Set Mark In/Out].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na posuvník na Player a klepněte na [Set clip marker In/Out].
- Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Add Marker to In/Out Point].



- V kroku 1) je značka klipu s rozsahem nastavena se startem klipu jako v bodě, kdy nebyl nastaven "in point", a s koncem klipu jako v bodě "out", kdy nebyl nastaven Out point.
- Rozsah značky klipu můžete změnit kliknutím na [In], [Out] v seznamu [Clip Marker] nebo časovým číslem v [Duration] a zadáním číselné hodnoty.

"Vstup hodnot" (→ strana 43)

- Poloha značky můžete přesunout tažením značky klipu s rozsahem na poziční lišty na Player se [Ctrl] na klávesnici držené dolů.



- Jako ukazatel klipu s rozsahem je zobrazen pouze ukazatel klipu v bodě in, pokud není tento ukazatel zaostřen.

Poznámka

- Značky klipů s rozsahem nelze nastavit, pokud se liší pozice V bodech videa a zvuku nebo pokud se liší poloha Out bodů videa a zvuku.
 - Když se zaměříte na Recorder, nelze nastavit znaky klipů.
 - Přidávky, výmazy a edity provedené pro znaky klipů se automaticky odrážejí na klipech v okně Bin. Chcete-li zanechat informace o klipu před jeho editací, zaregistrujte tento klip do okna Bin jako jiný klip předem.
- "Registruje se mezi In a Out Points do okna Bin jako samostatný klip (Subclip)" (→ strana 178)**
Když přidáte, smažete a editujete ukazatel klipu klipem na časové ose zobrazené na Player, zaregistrujte jej do okna Bin jako další klip, pokud je to nutné.
- "Registrační klipy na Player do okna Bin" (→ strana 177)**
- Značky klipů nelze nastavit v seznamu [Sequence Marker].

Smazání značek klipů

Můžete smazat nastavené znaky klipů.

1) Na Player se zobrazí sada klipů s označením klipu.

- "Zobrazují klipy na Player" (→ strana 173)

2) V seznamu [Clip Marker] zvolte značku klipu, která bude smazána ze seznamu ukazováčků klipů.

3) Klikněte na [Clear Marker] v seznamu [Clip Marker].

- "[Clip Marker] List" (→ strana 265)

Alternativní postup

- Přetáhněte značku klipu a vymažte ji ze seznamu ukazováčků klipů a vypusťte ji mimo seznam [Clip Marker].
 - Pravým tlačítkem myši klikněte na značku klipu a odstraňte ji ze seznamu tiskových značek a klikněte na [Clear Marker].
 - Pravým tlačítkem myši klikněte na značku klipu na pozici liště na Player a klikněte na [Clear clip marker].
 - Přesuňte posuvník na Player k značce klipu, klikněte pravým tlačítkem myši na posuvník a klikněte na [Set clip marker/Clear clip marker (Toggle)].
 - Přesuňte posuvník na Player na značku klipu, klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Clear Mark] → [Cursor].
 - Klikněte na [Delete] v dialogovém okně [Edit Marker] pro značku klipu.
- "Zadávání komentářů pro Clip Markers" (→ strana 269)**



- Můžete také smazat všechny znaky klipů v seznamu znaků klipu v jedné operaci následující operací.
 - Klikněte na [Marker] v menu a klikněte na [Clear Mark] → [All].
 - Smazání všech markerů: [Shift] + [Alt] + [V]

Poznámka

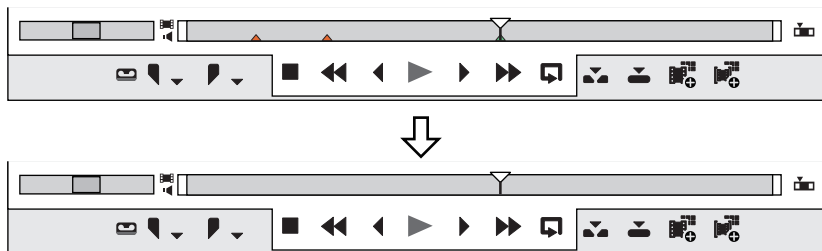
- Když se zaměříme na Recorder, nelze smazat znaky klipů.

Zobrazení / skrývání značek klipů

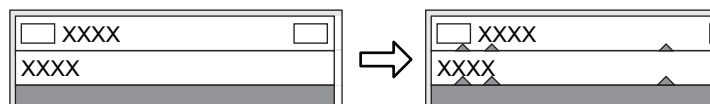
Můžete přepnout nastavení show / hide pro nastavené znaky klipů jak na displeji Player, tak na displeji časové osy.

1) Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Show Clip Markers] → [Player] nebo [Timeline].

- Po zaškrtnutí tohoto prvku se zobrazí ukazatel klipu nebo komentář. Tento údaj se již nezobrazuje, když je tento prvek nekontrolován.



Značka klipu je také zobrazena na klipech na časové ose, když kliknete na [Timeline], abyste ji zkontrolovali. To již není zobrazeno, když je tato položka nekontrolována.



- Na panelu menu je možné zakrýt pouze komentáře pro ukazatele klipů. Klikněte na [View] a odškrtněte [Marker] v [Overlay].

"Zobrazovat / skrývat okno náhledu" (→ strana 141)

- Jako ukazatel klipu s rozsahem je zobrazen pouze ukazatel klipu v bodě in, pokud není tento ukazatel zaostřen.

Používání markerů

Zadávání komentářů pro Clip Markers

Můžete přidat komentář k grafikám klipů, které byly nastaveny.

1) Na Player se zobrazí sada klipů s označením klipu.

- "Zobrazují klipy na Player" (→ strana 173)**

2) Klikněte pravým tlačítkem myši na ukazatel polohy a klikněte na [Edit clip marker].

- Když je na tyči pozice nastaveno více značek klipů, [Edit clip marker] není k dispozici.

3) V dialogovém okně [Edit Marker] zadejte komentář a klikněte na [OK].

- Vložené komentáře jsou zobrazeny na Player, když je posuvník přesunut k značce klipu. Když je nastavena značka klipu s rozsahem, zobrazí se komentář, zatímco posuvník na Player je v rozmezí In and Out. Komentáře jsou zobrazeny na Player také při přehrávání. Nicméně, komentáře zobrazené během přehrávání jsou pouze ty znaky klipu s rozsahem.

Alternativní postup

- Klikněte na [Comments] v seznamu [Clip Marker].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam značek klipů a klikněte na [Edit Marker].
- Přesuňte posuvník na Player na značku klipu, klepněte na [Marker] na lištu nabídky a klepněte na [Edit Marker]. Všimněte si, že pokud je na tyči pozice nastaveno více značek klipů, [Edit Marker] není k dispozici.
- Návrat komentového kočáru: [Ctrl] + [Enter]



- Můžete také upravit zadané komentáře stejnou operací.
- Přidávky, výmazy a edity provedené pro znaky klipů se automaticky odrážejí na klipech v okně Bin. Chcete-li zanechat informace o klipu před jeho editací, zaregistrujte tento klip do okna Bin jako jiný klip předem.

"Registruje se mezi In a Out Points do okna Bin jako samostatný klip (Subclip)" (→ strana 178)

Když přidáte, smažete a editujete ukazatel klipu klipem na časové ose zobrazené na Player, zaregistrujte jej do okna Bin jako další klip, pokud je to nutné.

"Registrační klipy na Player do okna Bin" (→ strana 177)

- Když byl na časové ose umístěn klip se značkou klipu, je komentář zobrazen na Recorder, když je časový kurzor přesunut do polohy značky klipu. Když byla nastavena značka klipu s rozsahem, je komentář zobrazen na Recorder, zatímco časový kurzor je mezi In a Out body znaku klipu. Komentáře jsou zobrazeny na Player také při přehrávání. Nicméně, komentáře zobrazené během přehrávání jsou pouze ty z indikátorů klipů s rozsahem.

Poznámka

- Pokud se zaměříme na Recorder, nelze do značek klipů zadávat komentáře.

Změna barvy značení klipu

Barvu klipů lze měnit.

1) Na Player se zobrazí sada klipů s označením klipu.

- "Zobrazuji klipy na Player" (→ strana 173)

2) Na seznamu [Clip Marker] klikněte na [Color] značky klipu pro změnu barvy a vyberte požadovanou barvu.

- Výběr více značek klipů může změnit barvu najednou.



- Barva značky klipu, kterou lze nastavit, jsou [Orange], [Red], [Yellow], [Blue], [Pink] a [Purple].
- Pokud do seznamu [Clip Marker] přidáte nastavovací tlačítko každé barvy značky klipu, můžete jednoduše kliknout na tlačítko.

"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)

Přesun do pozice ukazatele klipu

Můžete skočit do polohy nastavených značek klipů.

1) Klikněte na [Go to Previous Marker] nebo [Go to Next marker] v seznamu [Clip Marker].

- "[Clip Marker] List" (→ strana 265)
- Značka klipu se pohybuje dopředu nebo dozadu.
- Když se soustředí na Player, posuvník se přesune do polohy značky klipu nastavené na tento klip.
- Když se zaměříme na Recorder, časový kurzor se přesune do polohy znaků klipů pro klipy zvolené na časové ose.

Alternativní postup

- V seznamu značek klipů dvakrát klikněte na pole [No.] značky klipu v pozici, do které se pohybujete.
- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam značek klipů a klikněte na [Go to Previous Marker] nebo [Go to Next marker].
- Přechod na předchozí / další ukazatel klipu: [Ctrl] + [←] / [Ctrl] + [→]

Importing Clip Marker Lists (Import) Name

Můžete importovat soubory se seznamem značek klipů ve formátu XML nebo CSV.

1) Zobrazit klip na importu na Player.

- "Zobrazuji klipy na Player" (→ strana 173)

2) Klikněte na [Import Marker List] v seznamu [Clip Marker].

- "[Clip Marker] List" (→ strana 265)

3) V dialogovém okně [Open] vyberte XML nebo CSV soubor a klikněte na [Open].

Alternativní postup

- Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Import Marker List].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam značek klipů a klikněte na [Import Marker List].

Poznámka

- Pokud se zaměříme na Recorder, nelze importovat seznamy značek klipů.
- Barva všech značek klipů dovážených ve formátu CSV je oranžová.
- Soubory formátu XML nelze importovat do verze 9.2 EDIUS a dříve.

Exporting Clip Marker List (Export)

Seznam značek klipů v seznamu [Clip Marker] můžete exportovat do XML nebo CSV souboru.

1) Na Player zobrazíte klip, ze kterého by měl být exportován seznam značek klipů.

- "Zobrazuji klipy na Player" (→ strana 173)

2) Klikněte na [Export Marker List] v seznamu [Clip Marker].

- "[Clip Marker] List" (→ strana 265)

3) V dialogovém okně [Save As] zadejte název souboru a uložte cíl.

4) Vyberte výstupní formát a klikněte na [Save].

Alternativní postup

- Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Export Marker List].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam značek klipů a klikněte na [Export Marker List].



- Pokud má být exportovaný soubor použit na verzi 9.2 nebo dříve, uložte jej do "Ver.2" nebo "Ver.3".
- Pokud má být použit na verzi 9.3 nebo novější, uložte jej do "Ver.4", který podporuje exportování informací [Color].

Poznámka

- Když se zaměříme na Recorder, nelze exportovat seznamy značek klipů.
- Exportování informací [Color] není podporováno pro soubory formátu CSV. Všechny znaky klipů exportované ve formátu CSV budou oranžové.

Nastavení značky na časovou osu

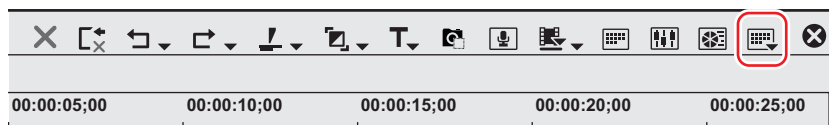


- Při exportu na DVD / BD se z oranžových sekvenčních markerů stanou kapitoly a z komentářů se stanou tituly kapitol. Tituly kapitoly lze editovat v době vývozu.

Zobrazuji seznam [Sequence Marker]

Zobrazit seznam [Sequence Marker] v paletě [Marker].

1) Klikněte na [Toggle Window Display] časové osy.



2) Klikněte na [Marker].

Alternativní postup

- Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Window] → [Marker].
 - Klepněte na tlačítko [View] na menu a klikněte na [Window] → [Show All] nebo [Hide All], zobrazovat / skrýt všechna okna karty najednou.
 - Zobrazení / skrývání okna karty: [H]
- "Zobrazuji / schovávám okno [Information]" (→ strana 363) "Zobrazuji / schovávám okno [Effect]" (→ strana 323) "Zobrazuji / schovávám okno [Mync]" (→ strana 180) "Zobrazuji / schovávám okno [Job]" (→ strana 318)



- Při přepínání nastavení show / hide pro paletu [Marker] je zapnuto nastavení show / hide pro karty okna Bin, okna zdrojového prohlížeče a okna karet v kombinaci s paletou [Marker]. Chcete-li přepnout nastavení show / hide samostatně,

"Kombinace Tab Windows s Bin Window / Source Browser Window" (→ strana 137)

3) Klikněte na [Toggle Sequence Marker/Clip Marker] v paletě [Marker].

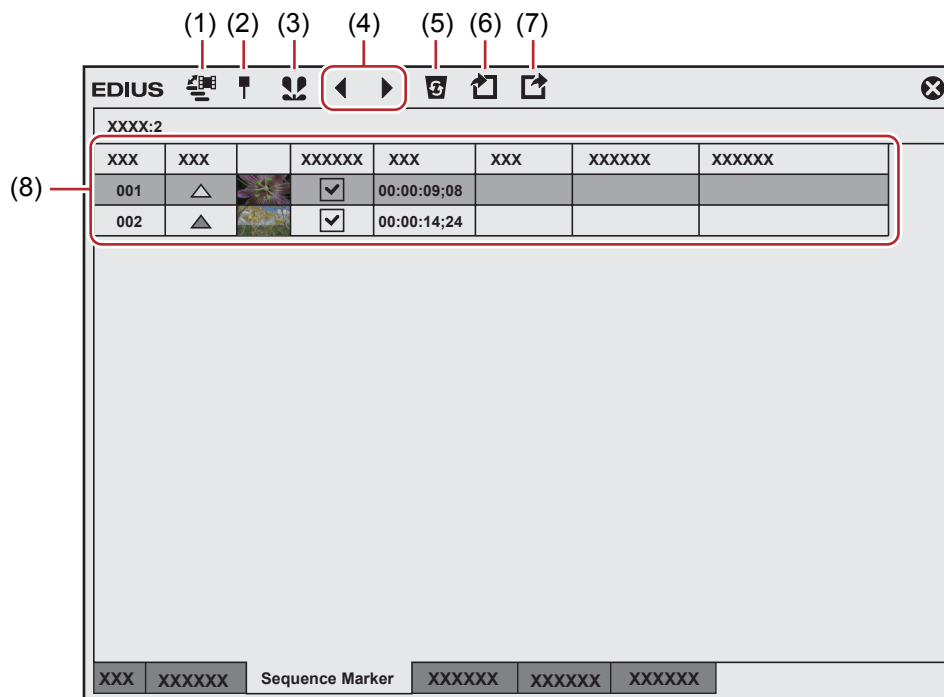
- Každé kliknutí přepne mezi seznamem [Sequence Marker] a seznamem [Clip Marker].
- "Zobrazuji seznam [Clip Marker]" (→ strana 264)



Poznámka

- Pokud se zaměříte na Player v okně náhledu, seznam nelze přepnout na seznam [Sequence Marker]. Přepněte na tento seznam po výběru Recorder.

Seznam [Sequence Marker]



(1)	[Toggle Sequence Marker/Clip Marker]	Přepínač mezi seznamem [Clip Marker] a seznamem [Sequence Marker].
(2)	[Set Marker]	Přidejte sekvenční značku v časové pozici kurzoru.
(3)	[Set Marker In/Out]	Přidat sekvenční značku s rozsahem mezi In a Out bodů na časové ose.
(4)	[Go to Previous Marker] / [Go to Next marker]	Přesuňte se k předchozí / další sekvenční značce.
(5)	[Clear Marker]	Zvolte a smažte značku sekvence ze seznamu sekvencí.
(6)	[Import Marker List]	Importovat seznam sekvencí.
(7)	[Export Marker List]	Exportovat seznam sekvencí jako soubor CSV.
(8)	Seznam sekvencí	Zobrazit náhled, časovou osu nebo komentář nastavené sekvence markeru. [Anchor] zrušíte spojení sekvence markeru s úpravou časové osy i v režimu sync-lock. "Sync- Lock Nastavení sekvence marker" (→ strana 273) Kliknutím na [Color] změníte barvu značky sekvence. "Změna barvy označení sekvence" (→ strana 275)

Nastavení sekvenčních markerů

Můžete nastavit sekvenční značku na časové ose, a skočit na pozici značky nebo přidat komentář.

- Výchozí barva sekvence markeru je oranžová. Barva sekvence markery lze změnit na seznamu [Sequence Marker].
- "Změna barvy označení sekvence" (→ strana 275)

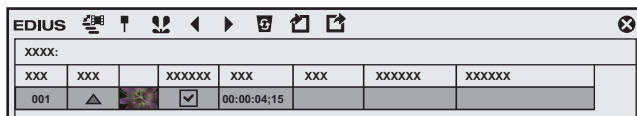
Poznámka

- Při exportu na DVD / BD jsou jako kapitoly uznávány pouze oranžové sekvence. Značky sekvence v jiných barvách nejsou uznávány jako kapitoly.

1) Přesuňte kurzor časové osy na pozici, abyste nastavili značku sekvence.

2) Klikněte na [Set Marker] v seznamu [Sequence Marker].

- "[Sequence Marker] List" (→ strana 272)
- Značka posloupnosti je nastavena na časový rozsah a v seznamu [Sequence Marker] je zobrazena časová hodnota značky sekvence.



Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Set Sequence marker/Clear Sequence marker (Toggle)].
- Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Add Marker].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam sekvencí a klikněte na [Set Mark].
- Nastavení sekvenčních markerů: [V]



- Poloha značky můžete přesunout následující operací.
 - Klikněte na časový údaj na [In] v seznamu [Sequence Marker] a zadejte požadovanou číselnou hodnotu.
- Přetáhněte sekvenční značku na časové stupnici.
- Pomocí následující operace můžete zadat komentář ve stejnou dobu, kdy nastavíte značku sekvence.
 - Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Edit Marker].
 - Pravým tlačítkem myši klikněte na časové měřítko a klikněte na [Edit Sequence marker].

"Zadání komentáře k pořadí markerů" (→ strana 275)

Poznámka

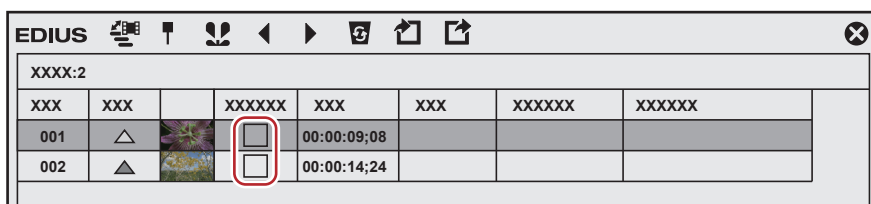
- Značky sekvence nelze nastavit v seznamu [Clip Marker].

Sync-Lock Nastavení sekvence marker

Když je zapnutý režim vlnění časové osy, mohou být sekvenční markery spojeny s časovou úpravou.
"Ripple Mode" (→ strana 206)

1) Odškrtněte [Anchor] v seznamu [Sequence Marker].

- Ukotvení je nastaveno na vypnuto.



Alternativní postup

- Přesuňte časový kurzor na ukazatel posloupnosti na časové stupnici, klepněte na [Marker] na menu a klikněte na [Sequence Marker - Anchor].
- Přesuňte časový kurzor na ukazatel posloupnosti na časové stupnici, klikněte pravým tlačítkem myši na časové stupnici a klikněte na [Sequence Marker - Anchor].

2) Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Sync-Lock Sequence Marker - Toggle].

- Je nastavena na zapnutou. Když je nastavena na zapnutou, zobrazí se na položce menu kontrolní značka.



- Pokud přidáte [Sync-Lock Sequence Marker - Toggle] do panelu módu jako operační tlačítko, můžete jednoduše přepnout nastavení synchronizace sekvenčních markerů kliknutím na tlačítko.

"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)

Typy značek sekvence

Tvary sekvenčních markerů se mění na následující v závislosti na nastavení kotvy, atd.

"Sync- Lock Nastavení sekvence marker" (→ strana 273)

Typ	Stav
	Ukotvení na (oranžové)
	Kotevní úchyt (oranžový)

Nastavení značky sekvence s rozsahem

Můžete nastavit sekvenční značku s rozsahem mezi In a Out bodů na časové ose.

• Výchozí barva sekvence markeru je oranžová. Barva sekvence markeru lze změnit na seznamu [Sequence Marker].

"Změna barvy označení sekvence" (→ strana 275)

Poznámka

- Pořadové značky s rozsahem se stávají kapitolami při exportu na DVD / BD.

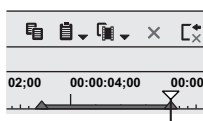
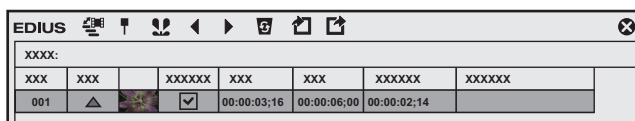
1) Nastavení bodů v a ven na časové ose

- "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)**

2) Klikněte na [Set Marker In/Out] v seznamu [Sequence Marker].

- "[Sequence Marker] List" (→ strana 272)**

• Značka posloupnosti s rozsahem je nastavena na časový rozsah a v seznamu [Sequence Marker] je zobrazena časová hodnota a doba trvání bodů sekvence uvnitř a vně.



Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam sekvencí a klikněte na [Set Mark In/Out].
- Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Add Marker to In/Out Point].

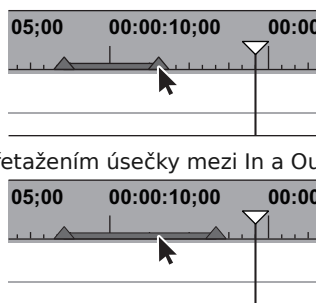


• Když v bodě nebyl stanoven v kroku 1), začátek časové osy je nastaven jako bod v pořadí značky s rozsahem. Také, když není nastavena Out bod, Out bod na konci klipu na časové ose je nastaven jako Out bod sekvence značky s rozsahem.

• Můžete změnit rozsah sekvence markeru kliknutím na [In], [Out] v seznamu [Sequence Marker] nebo na časový údaj na [Duration] a zadáním číselné hodnoty.

"Vstup hodnot" (→ strana 43)

• Doba trvání sekvenčních markerů můžete změnit přetažením v nebo Out bodu sekvence markeru s rozsahem na časové stupnici.



Můžete také přesunout sekvenční markery přetažením úsečky mezi In a Out body při držení [Ctrl] na klávesnici.

- Jako sekvenční marker s rozsahem se zobrazí pouze ukazatel posloupnosti bodu in, pokud není tento ukazatel posloupnosti zaostřen.

Poznámka

- Značky sekvence nelze nastavit v seznamu [Clip Marker].

Smazání značek sekvence

1) Zvolte značku sekvence, která bude odstraněna ze seznamu sekvencí v seznamu [Sequence Marker].

2) Klikněte na [Clear Marker] v seznamu [Sequence Marker].

- "[Sequence Marker] List" (→ strana 272)

Alternativní postup

- Přetáhněte sekvenční značku odstranit ze seznamu sekvencí a vypusťte ji mimo seznam [Sequence Marker].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na značku v pořadí seznamu značek a klepněte na [Clear Marker].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na značku sekvence na časové stupnici a klikněte na [Clear Sequence Marker] → [Current Sequence Marker].
- Přesuňte časový kurzor na ukazatel posloupnosti na časové stupnici, klepněte na [Marker] na menu a klikněte na [Clear Mark] → [Cursor].
- Přesuňte časový kurzor do sekvenční značky na časové stupnici, klepněte pravým tlačítkem myši a klikněte na [Set Sequence marker/Clear Sequence marker (Toggle)].
- Klikněte na [Delete] v dialogovém okně [Edit Marker] pro značku sekvence.

"Zadání komentáře k pořadí markerů" (→ strana 275)

- Smazání sekvenčních markerů: [Delete]



- Můžete také smazat všechny sekvenční markery v jedné operaci následující operací.
 - Pravým tlačítkem myši na značku posloupnosti na časové stupnici, a klikněte na [Clear Sequence Marker] → [All].
 - Klikněte na [Marker] v menu a klikněte na [Clear Mark] → [All].
 - Smazání všech markerů: [Shift] + [Alt] + [V]

Použití značky sekvence

Zadávání komentářů do sekvence markers

Můžete přidat komentář do sekvenčních markerů, které byly nastaveny.



- Při exportu na DVD / BD se sekvence markerů stává tituly kapitoly. Tituly kapitoly lze editovat při exportu na DVD / BD.

1) Pravým tlačítkem myši na sekvenci značky na časové stupnici, a klepněte na [Edit Sequence marker].

- Když je na časové stupnici nastaveno více sekvenčních markerů, [Edit Sequence marker] není k dispozici.

2) V dialogovém okně [Edit Marker] zadejte komentář a klikněte na [OK].

- Vložené komentáře jsou zobrazeny na Recorder, když je posuvník přesunut do sekvence markeru. Když je nastavena sekvenční značka s rozsahem, komentář se zobrazí, zatímco časový kurzor Recorder je na pozici mezi In a Out bodů sekvence markeru. Komentáře jsou zobrazeny na Recorder také při přehrávání. Nicméně, komentáře zobrazené během přehrávání jsou pouze ty z sekvenčních markerů s rozsahem.

Alternativní postup

- Klikněte na [Comment] v seznamu [Sequence Marker].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam sekvencí a klikněte na [Edit Marker].
- Přesuňte časový kurzor na ukazatel posloupnosti na časové stupnici, klepněte na [Marker] na menu a klikněte na [Edit Marker]. Všimněte si, že pokud jsou na pozici časového kurzoru nastaveny více markerů sekvence, [Edit Marker] není k dispozici.
- Návrat komentového kočáru: [Ctrl] + [Enter]



- Můžete také upravit zadané komentáře stejnou operací.
- Pravým tlačítkem myši na časové stupnici a klepnutím na [Edit Sequence marker] můžete přidat značku sekvence na pozici časového kurzoru a upravit komentář.

Změna barvy značky sekvence

Sadu barev sekvenčních markerů lze změnit.

1) Na seznamu [Sequence Marker] klikněte na [Color] značky sekvence pro změnu barvy a vyberte požadovanou barvu.

- Výběr více sekvenčních markerů může změnit barvu najednou.



- Barva značky sekvence, která může být nastavena jsou [Orange], [Red], [Yellow], [Blue], [Pink] a [Purple].
- Pokud do seznamu [Sequence Marker] přidáte nastavovací tlačítko každé barvy sekvenčního markeru, můžete nastavit pořadové markery specifické barvy jednoduše kliknutím na tlačítko.

"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)

- Při exportu dat pomocí vývozce [F4V] se informace o markerech [Color] neuchovávají.

Přechod na pořadí markerů

Můžete skočit do polohy nastavených sekvenčních markerů.

1) Klikněte na [Go to Previous Marker] nebo [Go to Next marker] v seznamu [Sequence Marker].

- "[Sequence Marker] List" (→ strana 272)
- Časový kurzor se přesune k ukazatelům přední a zadní sekvence.

Alternativní postup

- V seznamu sekvencí označte dvojitým tlačítkem myši na pole [No.] značky sekvence v pozici, do které se pohybujete.
- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam sekvencí a klikněte na [Go to Previous Marker] nebo [Go to Next marker].
- Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Go to Previous Sequence Marker] nebo [Go To Next Sequence marker]. Časový kurzor se přesune na předchozí nebo další sekvenci.
- Klikněte na [Marker] v menu a klikněte na [Go to Previous Sequence Marker] nebo [Go to Next Sequence Marker].
- Double- klikněte na sekvenční značku na časové stupnici.
- Přechod k sekvenčním pozicím značky: [Shift] + [Page up] / [Shift] + [Page down]

Importing Sequence Marker List (Import)

Můžete importovat sekvence markerů ve formátu XML nebo CSV.

1) Klikněte na [Import Marker List] v seznamu [Sequence Marker].

- "[Sequence Marker] List" (→ strana 272)

2) V dialogovém okně [Open] vyberte XML nebo CSV soubor a klikněte na [Open].

Alternativní postup

- Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Import Marker List].
- Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Import Sequence Marker List].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam sekvencí a klikněte na [Import Marker List].

Poznámka

- Pokud se zaměříme na Player, nelze dovážet seznamy sekvenčních značek.
- Barva všech sekvenčních markerů dovážených ve formátu CSV je oranžová.
- Soubory formátu XML nelze importovat do verze 9.2 EDIUS a dříve.

Exportovat seznamy markerů sekvence (Export)

Seznam sekvencí v seznamu [Sequence Marker] můžete exportovat do XML nebo CSV souboru.

1) Klikněte na [Export Marker List] v seznamu [Sequence Marker].

- "[Sequence Marker] List" (→ strana 272)

2) V dialogovém okně [Save As] zadejte název souboru a uložte cíl.

3) Vyberte výstupní formát a klikněte na [Save].

Alternativní postup

- Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Export Marker List].

- Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Export Sequence marker list].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na seznam sekvencí a klikněte na [Export Marker List].



- Pokud má být vyvezený soubor použit na verzi 7.3 nebo dříve, uložte jej do "Ver.2." Pokud má být použit na verzi 7.4 nebo později, uložte jej do "Ver.3", která podporuje exportní informace [Anchor].
- Pokud má být použit na verzi 9.3 nebo novější, uložte jej do "Ver.4", který podporuje exportní informace [Anchor] a [Color].

Poznámka

- Exportace informací [Color] není podporována pro soubory formátu CSV. Všechny sekvence markery exportované ve formátu CSV budou oranžové sekvence markery.

Přehrávání zadních časových linií

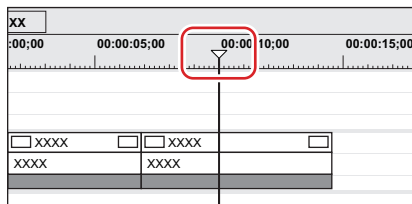
Přehrávání zadních časových linií

Přehrávání Zpět od Scrubbing

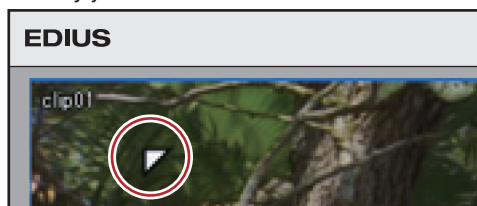
Můžete přetáhnout kurzor časové osy dopředu a dozadu a přesunout se na pozici, abyste potvrdili časovou osu.

1) Přetáhněte kurzor časové osy dopředu a dozadu.

- Časový kurzor se pohybuje a jeho rám je zobrazen na Recorder.



- Když se v duálním režimu provádějí operace související s Recorder-, zobrazí se kolem Recorder modrá čára.
- Při zobrazení startovního rámečku časové osy je v levém horním rohu zobrazen bílý trojúhelník.



Přehrávání Zpět s tlačítky Recorder

Pomocí provozních tlačítek na Recorder můžete přehrávat nebo přesouvat klipy v jednotlivých snímkových jednotkách. **"Přehrávání pomocí tlačítek Player" (→ strana 172) "Nastavení provozních tlačítek" (→ strana 139)**

1) Klikněte na [Play] na Recorder.

- Přehrávání začíná na Recorder.

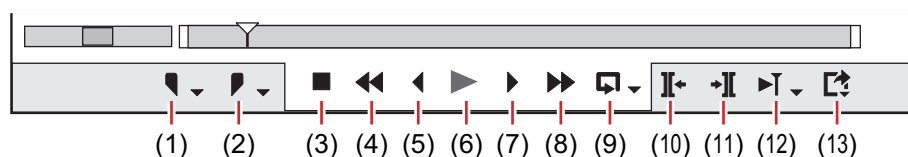
2) Klikněte na [Stop] na Recorder.

- Přehrávání končí.

Alternativní postup

- Přehrávání Recorder: [Enter]

Tlačítka Recorder



(1)	[Set In]	Nastavte bod na každou pozici v časové ose. [I] "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)
(2)	[Set Out]	Nastavte Out Point na jakoukoliv pozici v časové ose. [O] "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)

Kapitola 8 Úpravy - Přehrávání časových linií

(3)	[Stop]	Přestaň si přehrávat časovou osu. [K], [Shift] + [↓]
(4)	[Review]	Přetočit časovou osu. Každé kliknutí přepne rychlost přehrávání v opačném směru mezi 4 a 12 krát. [J]*1
(5)	[Previous Frame]	Každé kliknutí přetočí časovou osu jeden snímek najednou v opačném směru. Udržení tohoto tlačítka kliknutí přehrává zdroj stejnou rychlostí v opačném směru. [←]
(6)	[Play]	Přehrát časovou osu ve směru vpřed. Když je toto tlačítko kliknuto během přehrávání, přehrávání pauz. Klikněte znovu pro restart přehrávání. [Enter], [Space]
(7)	[Next Frame]	Každé kliknutí posune časovou osu o jeden snímek najednou ve směru vpřed. Udržení tohoto tlačítka kliknutí přehrává zdroj stejnou rychlostí ve směru vpřed. [→]
(8)	[Fast Forward]	Přejděte časovou osu. Každé kliknutí přepne rychlost přehrávání ve směru vpřed mezi 4 a 12 krát. [L]*2
(9)	[Loop]	Opakovat přehrávání mezi In a Out bodů časové osy. Pokud ne V bodu byl nastaven, přehrávání se opakuje od začátku časové osy, a pokud ne Out Point byl nastaven, přehrávání se opakuje až do konce časové osy. Celá časová osa může být také přehrát zpět jako smyčka. [Ctrl] + [Space]
(10)	[Previous Edit Point]	Přesuňte časový kurzor do editačního bodu (např. hranice klipu, In and Out bodů časové osy) na levé straně časové polohy kurzoru. [A], [Ctrl] + [←]
(11)	[Next Edit Point]	Přesuňte časový kurzor do editačního bodu na pravé straně časové polohy kurzoru. [S], [Ctrl] + [→]
(12)	[Play the Current Area]	Přehrajte oblast před a po časové ose kurzoru.
(13)	[Export]	Zobrazovat výstupní (importní) související menu.

* 1 Každý stisknutí [J] na klávesnici přepíná rychlost rewind v 6 úrovních mezi 2 až 32 krát. Stiskněte [L] zpomalit rychlost rewind. Stiskněte tento klíč se zdrojem pozastaven pro přehrávání zpět stejnou rychlostí v opačném směru. * 2 Každý stisknutí [L] na klávesnici přepne rychlost fast- forward v 6 úrovních mezi 2 až 32 krát. Stiskněte [J] zpomalit rychlost fast- forward. Stiskněte jej, zatímco pauza hrát zpět ve stejné rychlosti ve směru vpřed.



• Pokud je zpracování přehrávání pomalé, zkuste následující operace.

• Použijte návrh náhledu nebo přeskočení rámu.

"Návrh náhledu" (→ strana 289) "Frame Skip Playback" (→ strana 290)

• Klepněte na [Play] se [Shift] na klávesnici držené dole. (Přehrávání se provádí poté, co jsou data dočasně uložena v bufferu přehrávání. Přehrávací buffer lze změnit pomocí [Application] v [System Settings] → [Playback].)

"[Playback]" (→ strana 99)

• Render klipy nebo část časové osy.

"Rendering only Overload / Load Areas" (→ strana 286) "Rendering Clips / Transitions" (→ strana 287)

• Chcete-li přesunout kurzor časové osy na začátek a konec časové osy, stiskněte [Home] a [End] na klávesnici.

• Přesunutí 10 snímků zpět: [Shift] + [←]

• Posun 10 snímků dopředu: [Shift] + [→]

Přehrávání Zpět s raketoplánem / posuvník

Můžete přehrát klip přetažením raketoplánu nebo posuvníku na Recorder.

"Nastavení oblasti řízení" (→ strana 145)

1) Přetáhněte raketoplán / posuvník.

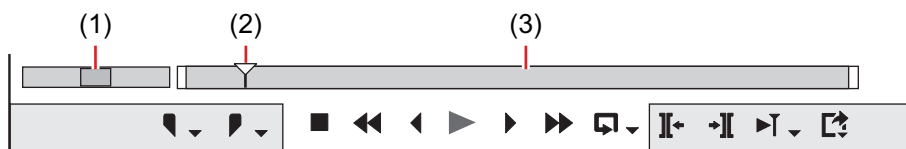
• Na Recorder je zobrazen rámeček v pozici jezdce.

Alternativní postup

• Raketoplán (rychle vpřed): [Ctrl] + [L] Každé kliknutí [Ctrl] + [L] na klávesnici přepne rychlost rychlého posunu ve 12 úrovních mezi 1 / 16 a 32 krát. [Ctrl] + [J] na klávesnici zpomalí.

• Raketoplán (rewind): [Ctrl] + [J] Každé kliknutí [Ctrl] + [J] na klávesnici přepíná rychlost rewindu ve 12 úrovních 1 / 16 až 32 krát. [Ctrl] + [L] na klávesnici zpomalí.

Raketoplán / posuvník



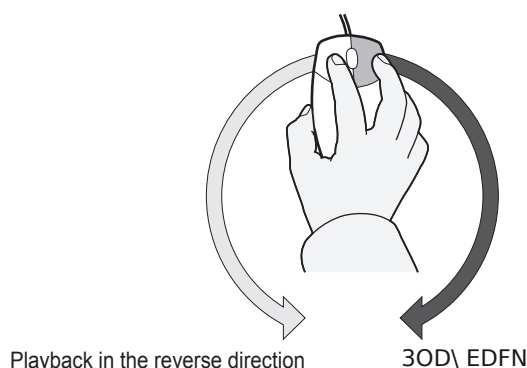
(1)	Raketoplán	Přetáhněte raketoplán doleva a doprava přehrávat zpět v opačném směru a dopředu, resp. Uvolněte přetažení vrátit raketoplán do centra a zastavit přehrávání. Rychlost přehrávání lze zvolit ve 21 úrovních jak v přední a obrácené směry, od 1 / 20 do 16 krát.
(2)	Posuvníky	Klepněte na libovolnou pozici na poziční lištu pro pohyb posuvníku a zobrazení rámu pro tuto pozici. Můžete také přetáhnout posuvník.
(3)	Poziční lišta	Označuje časovou osu Recorder.

Hra zpět s myší (myš gesto)

Můžete přehrát klip pohybem myši na Recorder.

1) Umístěte kurzor myši na Recorder, a pohybujte myší, jako by nakreslit kruh, s pravým tlačítkem myši klikl.

- Nakreslete kruh po směru hodinových ručiček, aby se přehrával ve směru vpřed a proti směru hodinových ručiček. Rychlost přehrávání se mění v poměru k rychlosti akce myši.



Alternativní postup

- Umístěte kurzor myši na Recorder a otočte kolem myši.

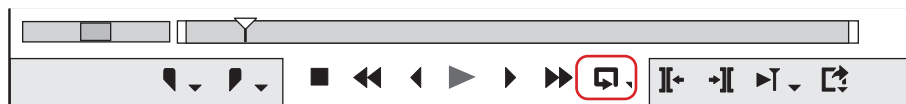
Přehrávání Zpět mezi In a Out bodů na časové ose (Loop přehrávání)

Opakujte přehrávání mezi In a Out body časové osy.

1) Nastavení bodů v a ven na časové ose

- "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)

2) Klikněte na [Loop] na Recorder.



- Přehrávání se opakuje mezi In a Out body časové osy.
- Přehrávání začíná ze současné polohy časového kurzoru.

Alternativní postup

- Přehrávání smyček: [Ctrl] + [Space]

3) Klikněte na [Stop] na Recorder.

- Přehrávání končí.

Přehrávání Back the Area around the Time Cursor

Můžete přehrát oblast kolem časového kurzoru.

1) Přesuňte časový kurzor do bodu, ze kterého chcete začít přehrávat zpět.

2) Klikněte na [Play the Current Area] na Recorder.



- Můžete opakovaně přehrát oblast kolem časového kurzoru.

3) Klikněte na [Stop] na Recorder.

- Přehrávání končí.



- Můžete také přehrávat zpět kolem nejbližšího řezu umístěného před časovým kurzorem po stanovenou dobu. Klikněte na tlačítko [Play the Current Area] seznam a klikněte na [Play around Cut Point (1 Sec)], [Play around Cut Point (2 Sec)] nebo [Play around Cut Point (3 Sec)].
 - Předběžný provozní čas (Pferoll) můžete nastavit na [Preview] v [User Settings] → [Playback].
- "[Playback]" (→ strana 116)

Zobrazují žádanou scénu rychle

Skákání do In and Out Points na časové ose

Můžete skočit do In a Out bodů na časové ose.

1) Klikněte na tlačítko [Set In] ([Set Out]) na Recorder.



2) Klikněte [Go to In Point] ([Go to Out Point]).

- "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)

Alternativní postup

- Klikněte na [Marker] na menu a klikněte na [Go to In Point] ([Go to Out Point]).
- Pravým tlačítkem myši klikněte na posuvník na Recorder a klikněte na [Go to In Point] ([Go to Out Point]).
- Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Go to In Point] ([Go to Out Point]).
- Pravým tlačítkem myši klikněte na časový kurzor a klikněte na [Go to In Point] ([Go to Out Point]).
- Skákání do In and Out bodů na časové ose: [Q] / [W]

Vstupujeme do časového úseku, abychom skočili do

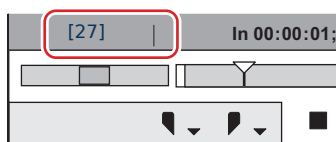
Můžete skočit do určené pozice na časové ose zadáním numerických hodnot pro časovou osu v této pozici.

1) Klikněte na Recorder.

2) Zadejte časový údaj s číselnou klávesnicí na klávesnici.

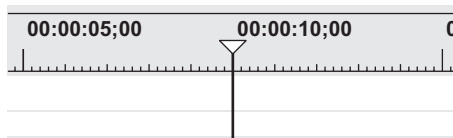
Příklad:

Je-li zadáno "1000"



3) Na klávesnici stiskněte [Enter].

- Časový kurzor se pohybuje.



- Zadejte "+" nebo "-" na začátku čísla s číselnou klávesnicí a kurzor časové osy skočí dopředu nebo dozadu zadaným číslem.

"Vstup hodnot" (→ strana 43)

Shoda rámečku

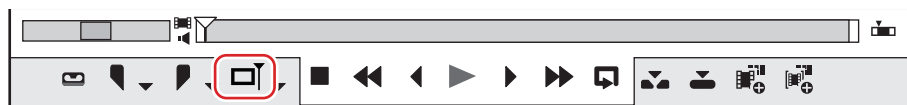
Tato funkce získá časovou osu rámu zobrazeného na Player (nebo Recorder) a skočí na pozici odpovídající časové ose na časové ose (nebo Player). Například, můžete použít shodný rámec při přepínání video obrazu interview na jiný video obraz stejného rozhovoru, který byl zaznamenán z jiného úhlu pomocí 2 kamer, k hladkému přepnutí střihů obrazu bez přerušení pohybu nebo zvuku.

Skákání z Player na časovou osu

Po získání času klipu zobrazeného na Player, skok na odpovídající pozici na časovém klipu a zobrazení na Recorder. Časový kurzor je přeskakován na časovou polohu odpovídající časové ose zadaného zdroje.

1) Přehrajte klip na Player a zobrazte rám, ke kterému se má skočit.

2) Klikněte na [Match Frame (Player to Recorder)] na Player.



- Časový kurzor se pohybuje a odpovídající rámec je zobrazen na Recorder.

Alternativní postup

- Skákání ze Player do časové osy: [Ctrl] + [F]



- Ve výchozím nastavení se nezobrazuje [Match Frame (Player to Recorder)]. Před provedením operace se nastavují tlačítka na Player.

"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)

Skákání z časových linií do zdrojového klipu

Zobrazit odpovídající rámec zdrojového klipu na časové pozici kurzoru na Player. Je-li zdrojem soubor, je možná operace shodného rámu na souboru.

1) Zvolte stopa, kde je umístěn cílový klip.

- "Výběr tratí" (→ strana 200)

2) Přesuňte časový kurzor k zobrazení rámu, ke kterému se má skočit na Recorder.

3) Klikněte na [Clip] v menu a klikněte na [Match Frame] → [Display Source Clip].

- Na Player je zobrazen odpovídající rámec.

Alternativní postup

- Zobrazují zdrojový klip: [Alt] + [F]



- [Match Frame (Recorder to Player)] provádí souborový rámec na zdrojovém souboru, který je právě zobrazen na Player.
- [Match Frame (Recorder to Source)] zobrazí zdrojový soubor na Player a provede odpovídající rámec.
- Klip lze zobrazit na Player kliknutím a výběrem klipu na časové ose a provedením následující operace.

- Klikněte na [Clip] na menu a klikněte na [Show in Player].
 - Zobrazují vybraný klip na Player: [Shift] + [Y]
 - Ve scénách nastavených s přechodem, 2 klipy překrývají jeden druhého na stejné trati. Chcete-li provést funkci shodného rámu na překrývání klipů, můžete nastavit klip získat časovou hodnotu před klipem nebo po klipu.
- "[Match Frame]" (→ strana 114)**

Synchronizace Player a časové řady (Gang Mode)

Přepněte do režimu gang pro synchronizaci kurzorových pozic nebo In and Out bodů Player a časové osy.

Poznámka

- Zdroje zobrazené v palubním režimu nelze synchronizovat.

Přepínání na režim Gang

1) Klikněte na [Set Gang Mode] na Player.

- Každé kliknutí zapne a vypne režim.



- Ve výchozím nastavení se nezobrazuje [Set Gang Mode]. Před provedením operace se nastavují tlačítka na Player.
- "Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)**

Synchronizace kurzorových pozic

1) Přesuňte posuvník na Player do pozice, která má být synchronizována.

2) Přesuňte kurzor časové osy na pozici, která má být synchronizována.

3) Klikněte na tlačítko [Set Gang Mode] seznamu na Player.



4) Potvrďte, že [Cursor] je kontrolován.

5) Přepněte na režim gangu.

- **"Přepínání na Gang Mode" (→ strana 283)**
- Kurzory Player a časová osa jsou synchronizovány na základě aktuální polohy kurzoru. Kurzorové pozice, které mají být synchronizovány, lze změnit následující operací. Po odebrání kontroly [Cursor] a přesunu kurzoru Player nebo časové osy, zkontrolujte [Cursor] znovu.

Synchronizace bodů dovnitř a ven

1) Nastavte In (Out) bod na Player na pozici, která má být synchronizována.

2) Nastavte In (Out) bod na časové ose na pozici, která má být synchronizována.

3) Klikněte na tlačítko [Set Gang Mode] seznamu na Player.



4) Klikněte na [In] ([Out]) pro kontrolu položky.

5) Přepněte na režim gangu.

• "Přepínání na Gang Mode" (→ strana 283)

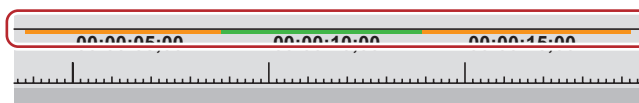
• In (Out) body Player a časová osa jsou synchronizovány na základě aktuální pozice In (Out). In (Out) bodů, které mají být synchronizovány, lze změnit o následující operaci. Po odškrtnutí [In] ([Out]) a změně In (Out) bodu Player nebo časové osy, zkontrolujte [In] ([Out]) znovu.

Hladké přehrávání

Pokud bylo přidáno více efektů a titulů, zpracování v reálném čase nemusí dohnat přehrávání časové linie. Toto zpracování v reálném čase je odloženo kvůli těžkým datům načteným na operaci přehrávání. Při přehrávání se provádí přehrávání, řádky částí, kde je vyžadováno vykreslování, jsou zobrazeny v červené (přetížené) nebo oranžové (naložené). Provedení renderování umožňuje hladší přehrávání.

Barevný kód časové stupnice

Realtime zpracování někdy nemůže držet krok při přehrávání zpět časovou osu. Řádek části považované za vyžadující vykreslování při přehrávání zpět změni barvu. Barva řádku indikuje následující stavy.



Barva čáry	Časový stav
Žádná čára	Žádný klip neexistuje.
Modrá	Je umístěn klip odpovídající nastavení projektu.
Světle modrá	Playback je držen krok. (Rendering je někdy nutné.)
Oranžová	Volba přečítání (oblast zatížení)
Červená	Vyžaduje se předjíždění (oblast přetížení).
Růžová	Pronájem práce již byl registrován na Render Service, nebo renderování je v procesu v pozadí.
Zelená	Už se stalo.



• Promítání je hodnoceno na základě zbývajících bufferů nastavených [Application] v [System Settings] → [Render], a červená čára je zobrazena pro oblasti přetížení, pokud je zbývajících buffer menší než přednastavená hodnota.

"[Render]" (→ strana 100)

• Pokud jsou data, jako je CG animace, umístěna na časové ose jedním rámečkem v době po sobě jdoucích statických snímků, ztvárnění rozsahu nezlehčí zatížení zpracování přehrávání. V tomto případě použijte položku [Render and Add to Timeline], která bude nahrazena exportovaným klipem.

"Exporting Video klips from Timeline" (→ strana 287)

- Rendering je povolen, i když se klip stane mimo-of- pozici například odstraněním vlnitosti.
- V následujících případech se barva řádku časové stupnice vrátí do stavu před zahájením procesu vykreslování.
 - Výkres byl zrušen operací GV Job Monitor.
 - Proces ztvárnění selhal.

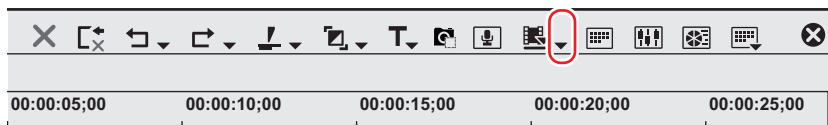
Poznámka

- Stopy s nĚmým nastavením na části videa nelze vykreslet.
- Pokud potřebujete použít tavené klipy, doporučujeme soubor exportovat pomocí vývozce.
- **"Exportování ve formátu souboru" (→ strana 412)**
- Dočasné soubory vytvořené v době vykreslování jsou uloženy v následující složce dočasně. Ujistěte se, že existuje dostatek místa na disku pro soubory před startem vykreslování. "vykreslená" složka ve složce určené [User Settings] → [Application] → [Project] → [Rendered File]
- **"Ručně vymazání dočasných souborů" (→ strana 288)**
- Soubory generované [Render and Add to Timeline] jsou uloženy v následující složce. Ujistěte se, že je dostatek místa na disku pro soubory před zahájením vykreslování. Složka "RenderAndPaste" ve složce uvedené ze [User Settings] → [Application] → [Project] → [Rendered File]
- **"Exporting Video klips from Timeline" (→ strana 287)**

Překládka přetěžující plochy celého sekvence

Procenit všechny oblasti, které jsou považovány za přetížení (červená) v celé sekvenci.

1) Klikněte na tlačítko [Render In/Out (Render Overload Area)] seznam v časové ose.



2) Klikněte na [Render Sequence] → [Render Overload Area].

• Realizační práce bude registrována na Render Service, a barva řádku časové stupnice se změní na růžové. Registrované renderovací práce jsou zpracovávány v pozadí v pořadí podle předem stanovené priority. Pokrok renderování procesu lze zkontrolovat na GV Job Monitor.

"GV Job Monitor" (→ strana 318)

• I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.

• Po dokončení procesu vykreslování se barva čáry časové stupnice změní na zelenou.

Alternativní postup

- Klikněte na [Render] v menu a klikněte na [Render Sequence] → [Render Red Area].
- Přetížení oblastí na celé sekvenci: [Shift] + [Ctrl] + [Q]



- Přetížení (červené) a zatížení (oranžové) plochy na celé sekvence může být zobrazeno v čase následující operací.
 - Klikněte na tlačítko [Render In/Out (Render Overload Area)] seznamu a klikněte na [Render All] → [Render Loaded Area].
 - Klikněte na [Render] v menu a klikněte na [Render Sequence] → [Render Orange Area].
- Načítání (oblasti zatížení) na celé sekvenci: [Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Q]
- Když jsou body In a Out stanoveny na časové ose, pouze rozsah mezi body In a Out mohou být uvedeny.
- **"Rendering Overload Areas between In and Out Points" (→ strana 286)**
- Po spuštění procesu renderování, je-li projekt upraven tak, aby se rozsah, který má být proveden, změnil, bude renderování práce zrušena.

Přečerpávání oblastí v celém projektu

Prodejte všechny oblasti, které jsou považovány za přetížení (červená) v celém projektu, který obsahuje více sekvencí.

1) Klikněte na [Render] na menu a klikněte na [Render Entire Project] → [Render Red Area].

• Realizační práce bude registrována na Render Service, a barva řádku časové stupnice se změní na růžové. Registrované renderovací práce jsou zpracovávány v pozadí v pořadí podle předem stanovené priority. Pokrok renderování procesu lze zkontrolovat na GV Job Monitor.

"GV Job Monitor" (→ strana 318)

• I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.

• Po dokončení procesu vykreslování se barva čáry časové stupnice změní na zelenou.



- Přetížení (červená) a zatížení (žlutá) oblastí v celém projektu může být provedeno najednou. Klikněte na [Render] na menu baru a klikněte na [Render Entire Project] → [Render Orange Area].
- Po spuštění procesu renderování, je-li projekt upraven tak, aby se rozsah, který má být proveden, změnil, bude renderování práce zrušena.

Pouze přečerpávací / ložné plochy

Rozdělte pouze oblasti, které jsou považovány za přetížení (červené) nebo zatížení (oranžové).

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na linii přetížení (červená) nebo zatížení (oranžová) na časové stupnici a klepněte na [Render].

- Realizační práce bude registrována na Render Service, a barva řádku časové stupnice se změní na růžové. Registrované renderovací práce jsou zpracovávány v pozadí v pořadí podle předem stanovené priority. Pokrok renderování procesu lze zkontrolovat na GV Job Monitor.

"GV Job Monitor" (→ strana 318)

- I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.

- Po dokončení procesu vykreslování se barva čáry časové stupnice změní na zelenou.



- Po spuštění procesu renderování, je-li projekt upraven tak, aby se rozsah, který má být proveden, změnil, bude renderování práce zrušena.

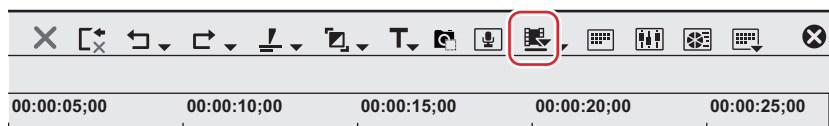
Přečerpávání oblastí mezi místy dovnitř a ven

Prodloužené plochy považované za přetížení (červené) mezi In a Out body na časové ose.

1) Nastavení bodů v a ven na časové ose

- "Nastavení bodů a umístění klipů" (→ strana 215)

2) Klikněte na [Render In/Out (Render Overload Area)] na časové ose.



- Realizační práce bude registrována na Render Service, a barva řádku časové stupnice se změní na růžové. Registrované renderovací práce jsou zpracovávány v pozadí v pořadí podle předem stanovené priority. Pokrok renderování procesu lze zkontrolovat na GV Job Monitor.

"GV Job Monitor" (→ strana 318)

- I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.

- Po dokončení procesu vykreslování se barva čáry časové stupnice změní na zelenou.

Alternativní postup

- Klikněte na [Render] v menu a klikněte na [Render In/Out] → [Render Red Area].
- Klikněte na tlačítko [Render In/Out (Render Overload Area)] seznamu a klikněte na [Render In/Out] → [Render Overload Area].
- Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Render In/Out] → [Render Overload Area].
- Překrývající se oblasti mezi místy uvnitř a vně: [Ctrl] + [Q]



- Všechny oblasti, které se považují za červené, oranžové a světle modré mezi In a Out body, mohou být uvedeny v následující operaci.

- Klikněte na [Render] v menu a klikněte na [Render In/Out] → [All].
- Klikněte na tlačítko [Render In/Out] seznamu a klikněte na [Render In/Out] → [All].
- Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Render In/Out] → [All].
- Zařazení mezi In a Out body (všechny): [Shift] + [Alt] + [Q]
- Přetížení (červená) a zatížení (oranžová) oblasti mezi In a Out body mohou být v době následující operace.
 - Klikněte na [Render] v menu a klikněte na [Render In/Out] → [Render Orange Area].
 - Klikněte na tlačítko [Render In/Out (Render Overload Area)] seznamu a klikněte na [Render In/Out] → [Render Loaded Area].
 - Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Render In/Out] → [Render Loaded Area].
- Promítání mezi In a Out body (oblast zatížení): [Ctrl] + [Alt] + [Q]
- Po spuštění procesu renderování, je-li projekt upraven tak, aby se rozsah, který má být proveden, změnil, bude renderování práce zrušena.

Projíždění kolem časové osy kurzorové pozice

Nastavte pouze oblasti přetížení (červené) nebo oblasti zatížení (oranžové) kolem časové polohy kurzoru.

1) Přesuňte časový kurzor do oblasti, která má být vykreslena.

2) Klikněte na [Render] na menu a klikněte na [Render Cursor Area].

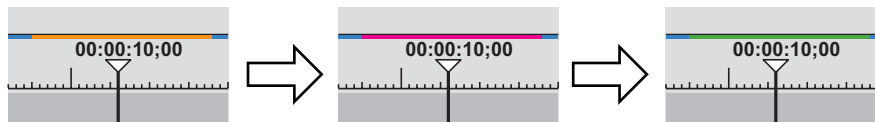
• Realizační práce bude registrována na Render Service, a barva řádku časové stupnice se změní na růžové. Registrované renderovací práce jsou zpracovávány v pozadí v pořadí podle předem stanovené priority. Pokrok renderování procesu lze zkontrolovat na GV Job Monitor.

"GV Job Monitor" (→ strana 318)

• Oblasti stejné barvy na časové stupnici jsou vykresleny kolem časové polohy kurzoru. Pokud je přechod v same- barevné čáře, vykreslená plocha se stává oblastí až do dovnitř nebo ven bodu přechodu.

• I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.

• Po dokončení procesu vykreslování se barva čáry časové stupnice změní na zelenou.



• Po spuštění procesu renderování, je-li projekt upraven tak, aby se rozsah, který má být proveden, změnil, bude renderování práce zrušena.

Vyrovnávací klapky / přechody

Provedte vykreslování v jednotlivých klipech nebo přechodových jednotkách.

Poznámka

- Pokud provedete vykreslování klipu na klipu s alfa efektem, alfa informace již nebudou aplikovány.
- Klíče, průhlednost nebo přechody mezi kolejemi (efekty stanovené v oblasti míchačky) nelze vytvořit. V tomto případě se použije alternativní metoda, aby se část časové osy.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip, který má být vystaven, a klikněte na [Render].

• Chcete-li provést přechod, pravým tlačítkem myši na přechod a klepněte na [Render].

• Realizační práce bude registrována na Render Service, a růžové linky se objeví na klipu. Když byl proveden přechod, linky v centru přechodu se změní na růžové. Registrované renderování pracovních míst jsou zpracovávány v pozadí v pořadí podle předem stanovené priority. Pokrok procesu renderování lze zkontrolovat na GV Job Monitor.

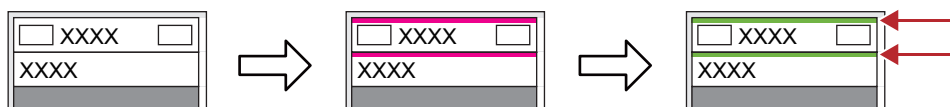
"GV Job Monitor" (→ strana 318)

• I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.

• Když je proces vykreslování dokončen, linky na klipu se změní na zelenou. Když byl proveden přechod, čáry ve středu přechodu se změní na zelenou.

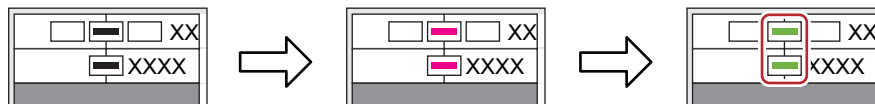
Příklad:

Když se vytiskne klip



Příklad:

Když byla provedena klipová změna



Alternativní postup

- Klikněte na [Render] na menu a klikněte na [Render selected clip/transitions].
- Překládací klipy / přechody: [Shift] + [G]



• Pokud je klip nebo přechod, který má být proveden, upraven po spuštění procesu renderování, může být renderování zrušeno.

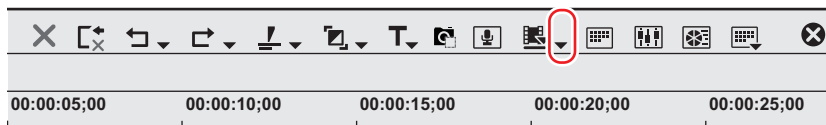
Exportování video klipů z časové řady

Render mezi In a Out body na časové ose, a exportovat pouze videoklipy jako soubor ve formátu AVI. Exportované klipy jsou umístěny na stopě V / VA.

1) Nastavte rozsah klipu pro export z časové osy s body In a Out.

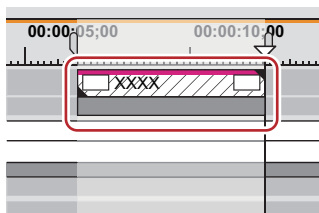
- "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)

2) Klikněte na tlačítko [Render In/Out (Render Overload Area)] seznam v časové ose.



3) Klikněte na [Render and Add to Timeline].

- Výkres práce bude registrován na Render Service. Offline klip je umístěn na stopě V / VA na časové ose, a růžová linka se objeví na klipu. Pokud není místo pro umístění klipu na stopě, je přidána nová V stopa.



- Registrované renderovací práce jsou zpracovávány v pozadí v pořadí podle předem stanovené priority. Pokrok při renderování lze zkontrolovat na GV Job Monitor.

"GV Job Monitor" (→ strana 318)

- I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.

- Po dokončení procesu vykreslování se offline klip změní na online klip a růžová linka na klipu zmizí.

Alternativní postup

- Klikněte na [Render] na menu a klikněte na [Render and Add to Timeline].
- Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Render and Add to Timeline].
- Exportování videoklipů z časové osy: [Shift] + [Q]



- Exportované klipy jsou uloženy ve složce "RenderAndPaste" ve složce projektu ve výchozím nastavení. Když se složka "RenderAndPaste" zvýší ve velikosti, smažte soubory ručně.

- Můžete nastavit místo uložení exportovaných souborů z [User Settings] → [Application] → [Project] → [Rendered File].

- Jakmile proces renderování začne, renderovací práce nebude zrušena, i když je projekt upraven. Chcete-li zrušit renderování práce, použijte GV Job Monitor.

"GV Job Monitor" (→ strana 318)

Poznámka

- Title track clips and the track areas set with the mute are export as black clips.
- Pokud se exportovaný klip umístí na časovou osu a ve složce "RenderAndPaste" bude editován jakýkoli referenční soubor, stane se klipem offline.

"Obnovení zdrojového odkazu" (→ strana 90)

- Ujistěte se, že je dostatek místa na disku pro soubory před zahájením vykreslování.

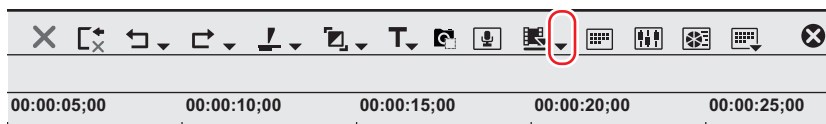
- Chcete-li použít exportované klipy v jiných projektech, zkopírujte soubory do jiné složky.

Ručně smazání dočasných souborů

Ručně smazat dočasné soubory, které jsou vytvořeny během vykreslování. Ve výchozím nastavení se dočasné soubory pro vykreslování dočasně ukládají do složky "derated" vytvořené ve složce projektu. Dočasné soubory, které nejsou odkazovány v projektu, se automaticky vymažou, když projekt skončí, je však doporučeno ručně smazat, když se složka "derated" zvětšuje ve velikosti.

- Můžete nastavit cíl uložení dočasných souborů z [User Settings] → [Application] → [Project] → [Rendered File].

1) Klikněte na tlačítko [Render In/Out (Render Overload Area)] seznam v časové ose.



2) Zvolte [Delete Render Files] a klikněte na [Files that are not Used] nebo [All Files].

Alternativní postup

- Klikněte na [Render] v menu a klikněte na [Delete Temporary Render Files] → [Files Not Used] nebo [All Files].
- Odstranění nepoužitých souborů: [Alt] + [Q]

3) Klikněte na [Yes].



- Nastavte, kdy automaticky smazat neplatné vykreslovací soubory (tj. soubory neodkazované projektem) na [Application] v [System Settings] → [Render].

"[Render]" (→ strana 100)

- Dočasný soubor je vytvořen v těchto případech:
 - Když byl klip vyvezen z časové osy
 - Když byla vytvořena celá časová osa nebo její část
- Když se vytiskne klip
- Soubory vytvořené [Render and Add to Timeline] a uložené ve složce "RenderAndPaste" nebudou smazány, i když se provede [Delete Render Files]. V případě nedostatku kapacity složky "RenderAndPaste", smažte soubory ručně.

Poznámka

- Dočasné soubory vytvořené ve složce "vykresleno" mohou být provozovány (např. přejmenováno, smazáno nebo zkopírováno). Dočasné soubory z projektu, jako je [Render In/Out], však nelze provozovat.

Exportovat ještě obrázky klipů z časové linie

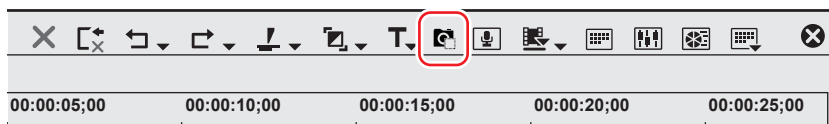
Videobrázky ve zvoleném okně náhledu (Player / Recorder) lze exportovat jako statické klipy a registrovat se na bin.

Příklad:

Exportovat rámeček zobrazený na Recorder jako statický obrázek

1) Na Recorder se zobrazují rámy, které mají být uloženy jako zátíší obrázků.

2) Klikněte na [Create a Still Image (Save as)] na časové ose.



- Objeví se dialogové okno [Save As].

3) Nastavte název souboru, uložte destinaci a [Save as type] a potom klikněte na [Save].

- Zátíší obrázek je uložen v zadané složce a klip je registrován do okna Bin.

Alternativní postup

- Exportování statických klipů z časové osy: [Ctrl] + [T]
- Klepněte na [Clip] na menu a klikněte na [Create a Still Image]. Stále uložený obrázek je ve stejné složce jako projekt a klip je stále zapsán do okna Bin.



- Video z paluby může být také uloženo jako klipy na obrázky.
- Poměr stran stále obrázky někdy je výstup odlišný od výstupu původního obrazu v závislosti na velikosti rámečku. Na výstup správně nastavte pro opravu poměru stran. Nastavení statických obrázků k exportu lze změnit [Importer/Exporter] v [System Settings] → [Still Image].

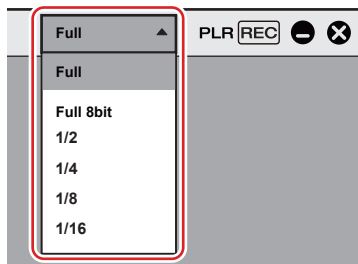
"[Still Image]" (→ strana 103)

Návrhy náhledu

Snížení rozlišení obrazu nebo bitové hloubky pro náhled zlepšuje výkon přehrávání v reálném čase. I když kvalita obrazu se snižuje, snižuje se zatížení na PC a můžete upravit data pohodlně. Využijte tuto funkci při použití těžkých efektů zatížení, jako jsou [Mask] a [Layouter], nebo při přehrávání časové osy, kde jsou umístěny klipy s vysokým rozlišením, jako je 4K.

1) Klikněte na [Preview Quality] v menu a vyberte položku.

- Kvalita obrazu pro náhled se změní podle vybrané položky.



[Full]	Náhled videa bez změny rozlišení a hloubka bitu.
[Full 8bit]	Náhled videa s původním rozlišením zachován, ale s bitovou hloubkou změněnou na 8 cd. To je zobrazeno pouze pro projekty s video kvantifikací datový tok 10 cd bit.
[1/2]	Náhled videa v 1 / 2 původního rozlišení.
[1/4]	Náhled videa v 1 / 4 původního rozlišení.
[1/8]	Náhled videa v 1 / 8 původního rozlišení.
[1/16]	Náhled videa v 1 / 16 původního rozlišení.



- Klikněte na [Settings] na menu, projděte [User Settings] → [Preview] → [Playback], a přidejte kontrolní značku pro [Show full quality when Paused], která umožní náhled v původní kvalitě obrazu při přerušení přehrávání.
- Pokud zahájíte střih s proxy soubory při nastavení [Preview Quality] na [Full] nebo [Full 8bit], nastavení se automaticky změní na [1/2]. Pokud je při zahájení střihu s proxy soubory [Preview Quality] nižší než [1/2], nastavení zůstane zachováno. Po dokončení střihu s proxy soubory se [Preview Quality] nastaví na [Full] bez ohledu na původní hodnotu.

Poznámka

- V závislosti na nastavení [Preview Quality] nemusí být zobrazen časový údaj nebo úroňový měřič v oblasti stavu.

RP Přehrávání Back Video s efekty aplikované hladké

Pokud jsou na klipu aplikovány efekty těžkého zatížení, jako je [Mask] nebo [Layouter], zpracování v reálném čase nemusí dohnat a časová osa nemusí být přehrávána hladce. Návrhy náhledu lze použít v takovém případě. I když kvalita obrazu se sníží, netrvá čas na konverzi rozlišení nebo hloubku bitu, a časová osa může být přehrána zpět rychle. Pokud potřebujete zkontrolovat údaje o obrazech, přidání kontrolní značky pro [Show full quality when Paused] může nechat zkontrolovat obraz v původní kvalitě, když přehrávání je zastaven.

RP přehrávání zpět 4K video hladké

Nákres náhledu je účinný při přehrávání časové osy, kde je množství dat velké z důvodu například těžkého používání vysoce kvalitních 4K obrazových klipů. Například, když je [1/2] vybrán pro [Preview Quality], 4K (3840x2160) video je zobrazen v kvalitě obrazu odpovídající Full HD (1920x1080). Pokud editujete video na notebooku, výběr [1/4] a preview na celé obrazovce může udržet odpovídající kvalitu obrazu. Pomocí návrhu náhledu, můžete zvládnout vysoce kvalitní obrazové zdroje bez ohledu na výkon vašeho PC.

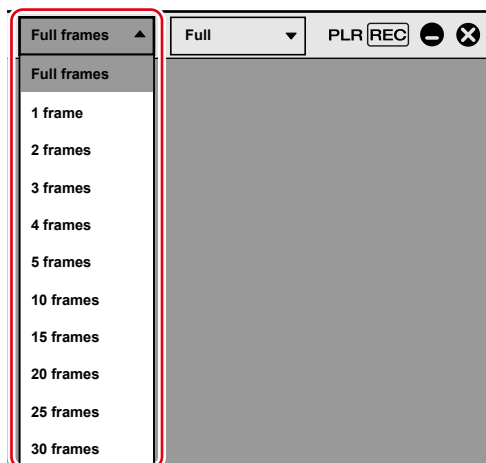
- Návrh funkce náhledu efektivně v následujících běžně používaných formátech. Sony RAW, Cinema RAW, Cinema RAW Light, Avid DNxHD / Avid DNxHR, Apple ProRes, RED, Motion JPEG, JPEG, Grass Valley HQX

Přeskočit přehrávání

Ztenčením rámců pro náhled se výkon přehrávání v reálném čase zlepšuje. Využijte tuto funkci při použití efektů těžkého zatížení, jako jsou [Mask] a [Layouter], nebo při přehrávání časové osy, kde jsou umístěny datové klipy RAW.

1) Klikněte na [Skipped Frames] v menu a vyberte položku.

- Kvalita obrazu pro náhled se změní podle vybrané položky.



[Full frames]	Není tenké rámy pro náhled.
[1 frame] - [30 frames]*1	Ztenčuje stanovený počet snímků pro náhled. Zvyšováním počtu tenod- out snímků bude zatížení na PC během přehrávání menší.

* 1 Vyberte [1 frame] - [5 frames] pro určení by1-frame jednotky, nebo vyberte [10 frames] - [30 frames] pro určení pomocí 5-frame jednotky.



- [Skipped Frames] v multicam režimu může mít specifické nastavovací hodnoty, které se liší od hodnot v normálním režimu a ostatních režimech.
- Pokud je [Skipped Frames] nastaveno na jinou možnost než [Full frames], čas, uzavřené titulky a další informace, které mají být zobrazeny v okně náhledu se také zobrazí snížený podle počtu tennedout rámečků.
- Pokud klip, na který se vztahuje [Motion Blur], je přehráván přeskočením snímku, nebude použit pohyb v tennedout rámečcích.

Sekvence

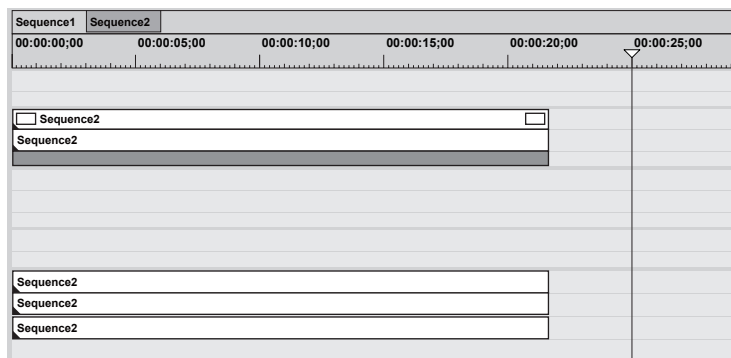
Vytvoření nové sekvence

Co jsou sekvence?

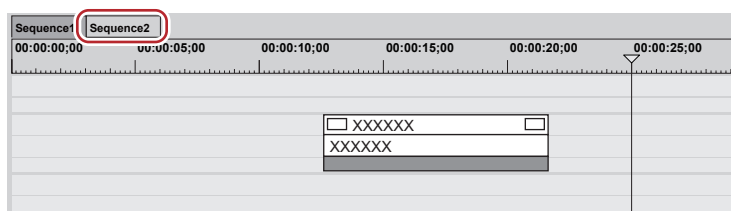
Jedna časová osa zahrnutá do projektu se nazývá "sekvence". Jeden projekt může být složen z více sekvencí, a sekvence může být vybrán a upraven kliknutím na kartu sekvence. Sekvence jsou registrovány jako "TL (časová osa) sekvence klip" na bin a mohou být editovány jako klipy. Nest sekvence je funkcí pro umístění určité sekvence v rámci jiných sekvencí stejným způsobem jako klip pro editaci.

Příklad:

Když je "sekvence 2" umístěna v 1VA stopě sekvence 1



Můžete otevřít a upravit klip v "Sekvence 2", který je umístěn v sekvenci 1, v časové ose okna.



• Pravým tlačítkem myši na záložku sekvence zobrazíte menu pro změnu nastavení sekvence nebo uzavření sekvence. Pravým tlačítkem myši na záložku posloupnosti, která má být nastavena.

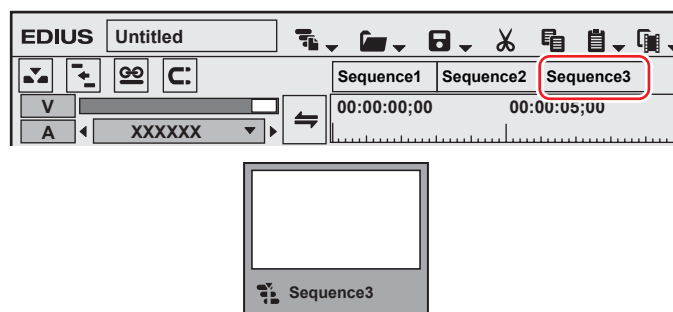
Vytvoření nových sekvencí

Vytvořit novou sekvenci.

1) Klikněte na [Create New Sequence] časové osy.



• V okně časové osy je vytvořena prázdná posloupnost a zároveň je do okna Bin registrován i klip časové posloupnosti.



• Chcete-li vybrat sekvenci, klikněte na záložku sekvence.

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [New] → [Sequence].
- Vytvoření nové sekvence: [Shift] + [Ctrl] + [N]



- Můžete změnit nastavení sekvence.
- **"Nastavení sekvence" (→ strana 68)**
- Pořadí sekvenčních karet můžete seřadit tak, že je přetáhnete a stáhnete.
- Můžete přejmenovat sekvence pravým - double- kliknutím na záložku sekvence.

Úpravy sekvencí

Otevírání sekvence do editace

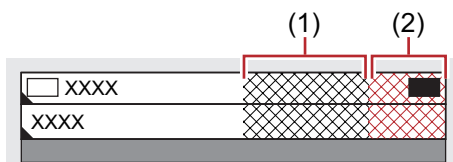
Otevřete a upravte časová posloupnost klipů v okně časové osy.

1) Double- klepněte na tlačítko časové posloupnosti v okně Bin nebo na časové ose.

- Záložka sekvence se zobrazí v okně časové osy. Kliknutím na záložku sekvence vyberte sekvenci pro úpravu.



- Edity se odrážejí v časové posloupnosti v místě určení, když je editována časová posloupnost klip. Ne však, že by délka časové posloupnosti v místě určení zůstala nezměněna. Zobrazení se změní takto, pokud není dostatek délky klipu po editaci:



- (1) je šedá a žádné klipy jsou přítomny v celkové délce posloupnosti. (2) je šedá a žádné klipy jsou přítomny rozšíření po celkové délce sekvence.

- Celková délka může být změněna v pořadí nastavení.

"Nastavení sekvence" (→ strana 68)

- Můžete importovat časové posloupnosti vytvořené v jiných projektech.

"Importing Sequence (Sequence Import)" (→ strana 75)

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši na časovou posloupnost klip v okně Bin a klepněte na [Open Sequence].

Závěrečné sekvence

1) Pravým tlačítkem myši klepněte na kartu sekvence a klikněte na [Close This Sequence].

Alternativní postup

- Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Close Sequence] → [Active Sequence].



- Můžete uzavřít všechny kromě jedné z aktuálně zobrazených sekvencí následující operací.
 - Pravým tlačítkem myši klepněte na kartu sekvence, abyste ji opustili, a klikněte na [Close All Other Sequences].
- Klepněte na záložku sekvence, abyste ji opustili, a klikněte na [View] → [Close Sequence] → [All Sequences except Active Sequence] v menu.
- Nemůžete zavřít všechny sekvence zobrazené v okně časové osy.

Efektivní editace klipů pomocí funkce sekvence hnízda

Registrační klipy na časové ose do okna Bin jako sekvence

Můžete zaregistrovat klipy mezi In a Out body umístěné na časové ose do okna Bin. Můžete také vybrat klip zaregistrovat do okna Bin jako časová posloupnost klipu.

1) Nastavení bodů v a ven na časové ose

- "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)
- Vyberte klip při registraci klipu na časové ose do okna Bin jako časovou posloupnost klipu.

2) Klikněte na [Edit] na menu a klikněte na [Add Sequence to Bin] → [In/Out] nebo [Selected Clip].

- Když kliknete na [In/Out], rozsah mezi In a Out body je registrován na bin jako časová posloupnost klip, a když kliknete na [Selected Clip], zvolený klip se zaregistruje.



- Můžete převést video klip mezi In a Out bodů na časové ose do posloupnosti umístit na stopě. Po nastavení In a Out body na časové ose, klepněte na [Edit] na menu baru, a klikněte na [Set Between In/Out as Sequence]. Klip mezi In a Out bodů je umístěn na stopě jako sekvence, a časová posloupnost klip je registrován také bin ve stejnou dobu. Pokud není místo pro umístění klipu na stopě, nová V stopa je přidána.

- Aktivní sekvence v okně časové osy mohou být zaregistrovány do okna Bin jako časová posloupnost klipy následující operací.
 - Pravým tlačítkem myši klepněte na kartu sekvence a klikněte na [Add to Bin].
 - Klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Add Sequence to Bin] → [All].

Vytváření slepých časových sekvencí klipů na stopách

Můžete umístit prázdný časová posloupnost klip v předstihu na pozici sekvence vložit.

1) Přesuňte kurzor časové osy na pozici a vytvořte klip časové posloupnosti.

2) Pravým tlačítkem myši na stopu vytvořit sekvenci v, A klepněte na [New Sequence].

- Na trati je umístěn prázdný klip časové posloupnosti s polohou časového kurzoru nastaveného jako In point. Zároveň je registrován i do okna Bin.

Duplikační sekvence

Můžete duplikovat časové posloupnosti klipy v bin. Vytvořte sekvenci se stejným obsahem, ale pomocí jiného názvu.

1) Pravým tlačítkem myši na časovou posloupnost klip v okně Bin, a klikněte na [Duplicate Sequence].

- Duplikované klipy jsou pojmenovány po originálních klipech a jsou doplněny sekvenční číslem.

Umístění sekvencí v rámci ostatních sekvencí (sekvence hnízda)

Můžete umístit časovou posloupnost do jiné časové posloupnosti.

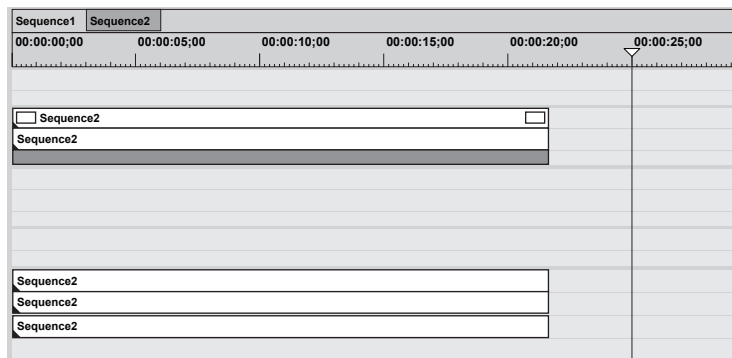
1) Nastavte mapování zdrojového kanálu.

- "Nastavení mapování kanálu" (→ strana 210)

2) Přesuňte kurzor časové osy na pozici, kde klip umístíte.

3) Pravým tlačítkem myši na časovou posloupnost klip v okně Bin, a klepněte na [Add to Timeline].

- Časová posloupnost klip (šedá) v okně Bin je umístěna na druhé sekvenci.



Alternativní postup

- Přímo přetáhnout a hodit časovou posloupnost klip do okna Bin na časovou osu.
- Přehrajte klip časové posloupnosti na Player a klikněte na [Insert to Timeline] nebo [Overwrite to Timeline].



- Značky klipu a pořadové znaky nastavené na časovou posloupnost budou zobrazeny také v cílovém pořadí. Funkce stisku je k dispozici stejným způsobem jako pro běžné znaky klipu nebo pořadové markery. Tyto markery lze editovat i v cílovém pořadí, ale upravený obsah nebude aplikován na původní sekvenci.
- Informace o vlnách (vlnové reprezentaci zvuku) časové posloupnosti klipu se zobrazí také v cílové sekvenci.

Střih z více kamer

V multicam editaci, můžete umístit klipy včetně videí zaznamenaných více fotoaparáty na časové ose spolu s časovou osou a provést střihání editace přepínáním scén při přehrávání současně. Můžete přehrávat a editovat videa více klipů až 16 na obrazovce současně. Po provedení střih editace, můžete také umístit pouze vybrané klipy na jednu stopa.

- V režimu multicam lze provést editaci Multicamu.

Nastavení synchronizovaného bodu na místo klipů

Můžete si vybrat synchronní bod jako referenční bod, který se použije při umístění více klipů, a pak umístit klipy na časovou osu. Synchronní bod lze vybrat z [Timecode], [Audio], [Clip Marker], [Clip In], atd. Pokud má být synchronizovaný klip umístěn, můžete zvolit buď vytvořit novou sekvenci, nebo použít aktuálně aktivní sekvenci.

- Chcete-li umístit klip do okna Bin do aktuálně aktivní sekvence, klikněte na záložku sekvence, která má být synchronizována, aby byla aktivována předem.
- Chcete-li spustit [Audio (Around the Marker)] nebo [Clip Marker] pro [Sync Point], nastavit ukazatel klipu na každém klipu v předstihu. Chcete-li umístit klip do okna Bin do aktuálně aktivní sekvence, nastavte značku sekvence na posloupnost, která má být synchronizována předem.

1) Vyberte a klikněte pravým tlačítkem myši na více klipů v okně Bin a klikněte na [Multicam Sync].

- Objeví se dialogové okno [Multicam Sync].
- "[Multicam Sync] Dialogové okno" (→ strana 297)
- Když umístíte klip do okna Bin do aktuálně aktivní sekvence, můžete v tomto kroku zvolit pouze jeden klip.

2) Zvolte referenční synchronizační bod ze seznamu [Sync Point].

- Když zvolíte [Audio (Around the Marker)] nebo [Clip Marker], nastavte [Marker].

3) Vyberte [New sequence] nebo [Active Sequence] pro [Target Sequence] [Output].

- Vyberte sekvenci, na které mají být synchronizované klipy umístěny. Výběr [New sequence] vytvoří novou sekvenci v souladu s aktuálním nastavením projektu. Výběr [Active Sequence] bude synchronizovat aktuální aktivní sekvenci s klipem zvoleným v bin. Klipy budou přidány do aktuální aktivní sekvence.
- Když zvolíte [New sequence], nastavte [Sequence Name] a [Audio Channel].

4) Klikněte na [OK].

- Klip bude umístěn na časovou osu.
- Pokud byl pro [Sync Point] vybrán [Audio] nebo [Audio (Around the Marker)], spustí se analýza zvukových dat kliknutím na [OK]. Zobrazí se postup analýzy a po dokončení analýzy budou umístěny klipy.
- Sekvence, na které jsou klipy umístěny se liší v závislosti na nastavení [Target Sequence].
- Když byl pro [Target Sequence] vybrán [New sequence], je do sekvence nastaven multicam režim.
 - Klipy umístěné na časové ose jsou zobrazeny na obrazovce s více kamerami na Recorder. Počet obrazovek s více kamerami na Recorder se určuje automaticky podle počtu klipů vybraných v okně Bin.
- "Změna počtu obrazovek" (→ strana 301)
- Spínací bod fotoaparátu je automaticky nastaven na body uvnitř a vně každého klipu. Chcete-li změnit spínací bod fotoaparátu, přepište ho.
- "Nastavení přepínacího bodu kamery během přehrávání" (→ strana 303)



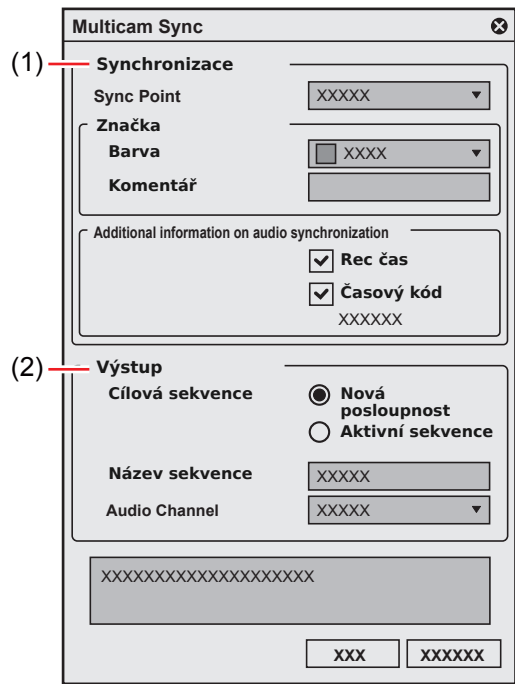
• Aktuálně aktivní posloupnost a sekvenční klip zvolený v okně Bin lze synchronizovat. Všimněte si, že následující sekvence klipů nelze synchronizovat s aktuálně aktivní posloupností.

- Klapka sekvence, která je shodná s aktuálně aktivní sekvencí
- Pořadové klip, který obsahuje aktuálně aktivní sekvenci

Poznámka

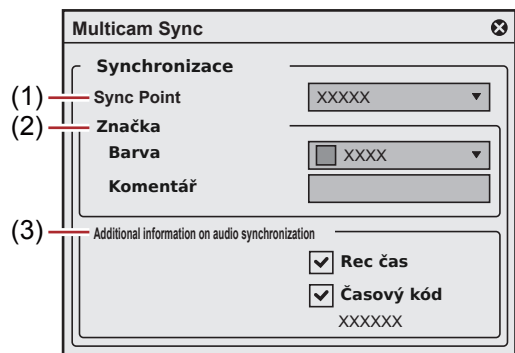
- Když umístíte klip na časovou osu pomocí operace drag and drop, nebo když vpravo kliknete na klip v okně Bin a pak klepnete na [Add to Timeline], klip nelze umístit pomocí synchronizačního bodu jako referenční bod.
- Volba [Active Sequence] pro [Target Sequence] bude synchronizovat aktuální aktivní posloupnost s klipem zvoleným v bin. Pokud je klip vybraný v bin umístěn na časové ose, pozice klipů, které již byly umístěny na časové ose jsou zachovány. Proto, klip vybraný v bin může být vystřižen na In point side, nebo klip nemusí být umístěn.

[Multicam Sync] Dialogové okno



(1)	[Sync setting]	Nastaví synchronizační bod nebo značku jako referenci pro synchronizaci. "[Sync setting]" (→ strana 297)
(2)	[Output]	<p>Nastavuje sekvenci, na kterou mají být synchronizované klipy umístěny.</p> <p>[Target Sequence]</p> <ul style="list-style-type: none">• Po výběru [New sequence] je vytvořena nová sekvence v souladu s aktuálním nastavením projektu. Multicam režim bude nastaven na vytvořenou sekvenci.• Při výběru [Active Sequence] se synchronizuje aktuální aktivní sekvence a klip vybraný v bin. Synchronizované klipy budou přidány do aktuálně aktivní sekvence. Režim posloupnosti (standardní režim / multicam režim) se nezmění. <p>g Na prázdnou sekvenci nelze umístit klip.</p> <p>g Pokud byl pro [Sync Point] vybrán [Audio (Around the Marker)] nebo [Clip Marker], bude referenční body pro synchronizaci indikátorem klipu zvoleného v bin a značkou sekvence nastavenou na sekvenci.</p> <p>[Sequence Name] Zadejte název sekvence.</p> <p>[Audio Channel] Zvolte audio kanál [Monaural] a [Stereo].</p>

[Sync setting]



(1)	[Sync Point]	<p>Vyberte synchronizační bod jako referenční bod pro umístění klipů.</p> <p>[Timecode] Umístí klipy na časovou osu podle času spuštění každého klipu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klipy bez informací o čase jsou z analytického cíle vyloučeny. <p>[Rec Time] Umístí klipy na časovou osu podle doby záznamu každého klipu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klipy bez zaznamenávání informací o čase jsou z analytického cíle vyloučeny. <p>[Audio] Analyzuje audio data každého klipu a automaticky určuje optimální synchronizační bod. Klipy jsou umístěny na časové ose podle těchto synchronizačních bodů.</p> <p>"Audio Sync" (→ strana 298) [Audio (Around the Marker)] Analyzuje audio data každého klipu v rozsahu 10 sekund před a po značce klipu nastavené na každém klipu, a určuje optimální synchronizační bod automaticky. Klipy jsou umístěny na časové ose podle těchto synchronizačních bodů. Omezením oblasti analýzy na rozsah kolem značky, čas pro analýzu bude výrazně zkrácen. Značka, která má být referenční bod lze nastavit [Marker].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pokud byl [Active Sequence] vybrán pro [Target Sequence], bude ukazatel klipu zvolený v zásobníku a ukazatel posloupnosti nastavený na sekvenci referenčními body pro analýzu. • Pokud klip nebo sekvence nemá značku, která by měla být předmětem synchronizace, celý klip nebo sekvence bude analyzován. <p>"Audio Sync" (→ strana 298) [Clip Marker] Umístí klipy na časovou osu podle polohy každého klipu. Značka, která má být referenčním bodem, může být nastavena [Marker].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pokud byl [Active Sequence] vybrán pro [Target Sequence], bude ukazatel klipu zvolený v okně Bin a ukazatel posloupnosti nastavený na sekvenci referenčními body pro synchronizaci. <p>[Clip In] Umístí klipy na časové ose podle In Pointu klipu. Pokud klip nemá žádný V bodě, horní část klipu bude referenční bod.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pokud byl [Active Sequence] vybrán pro [Target Sequence], bude v bodě posloupnosti referenční bod pro synchronizaci. <p>[Clip Out] Umístí klipy na časovou osu podle Out pointu klipu. Pokud klip nemá žádný Out point, konec klipu bude referenční bod.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pokud byl [Active Sequence] vybrán pro [Target Sequence], bude odstupným bodem posloupnosti referenční bod pro synchronizaci.
(2)	[Marker]	<p>Nastaví [Color] a [Comment] značky klipu nebo sekvenci značky jako referenční bod pro synchronizaci.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Značka se stejnou barvou jako zvolená v [Color] a textový řetězec, jak je nastaven v [Comment], budou předmětem synchronizace. • Nastavení lze změnit výběrem [Audio (Around the Marker)] nebo [Clip Marker] v [Sync Point]. <p>[Color] Zvolte barvu značky jako referenční bod pro synchronizaci.</p> <p>[Comment] Zadejte textový řetězec, který se přesně shoduje s textovým řetězcem [Comments] pro značku jako referenční bod pro synchronizaci.</p>
(3)	[Additional information on audio synchronization]	<p>Nastaví data pro analýzu audio synchronizace.</p> <p>[Rec Time] Zaškrtněte tuto položku pro použití [RecDate/Time] dat klipu v analýze.</p> <p>[Timecode] Zaškrtněte tuto položku pro použití [Start TC] dat klipu v analýze. Toto nastavení je aplikováno na klipy svobodného zdroje. Nicméně, pokud [Start TC] z klipu svobodného zdroje je "00: 00: 00; 00", klip je považován za zdroj rec run, a jeho [Start TC] data se v analýze nepoužívají.</p>

Synchronizace podle zvuku

Funkce audio synchronizace analyzuje audio data, jako je video klip a audio klip, a automaticky určuje optimální synchronizační bod pro jejich synchronizaci. Existují dvě hlavní metody audio synchronizace, [Audio] a [Audio (Around the Marker)]. [Audio] analyzuje audio data každého klipu. [Audio (Around the Marker)] analyzuje audio data každého klipu v rozsahu 10 sekund před a po značce klipu nastavené na každém klipu. Omezením oblasti analýzy na rozsah kolem markeru, čas pro analýzu bude výrazně zkrácen.

Příprava

Pro spuštění [Audio (Around the Marker)] v [Sync Point] nastavte značku klipu na každém klipu předem. Pozice značky funguje jako referenční bod pro rozsah analýzy zvukových dat. Analýza se provádí v rozsahu 10 sekund před a po značce.



- Je-li klip v okně Bin umístěn na aktuálně aktivní sekvenci, bude ukazatel klipu zvolený v okně Bin a ukazatel posloupnosti nastavený na sekvenci referenčními body pro analýzu.

Příklad:

Nastavit ukazatel klipu jako referenční bod pro analýzu

1) Nastavte ukazatel klipu na klip pro multicam editaci.

- Nastavte ukazatel klipu na pozici charakteristického zvuku, který je běžně součástí všech klipů, jako je začátek hudby. **"Nastavení značky klipu" (→ strana 266)**

2) Nastavte [Color] a [Comments] pro značku klipu každého klipu.

- Nastavte [Color] a [Comments] značky klipu jako referenční bod analýzy. Značka klipu s přesně stejným nastavením jako pro [Marker] v dialogovém okně [Multicam Sync] bude analyzována. **"Změna barvy Clip Marker" (→ strana 270) "Zadání komentáře k Clip Markers" (→ strana 269)**
- I když nebude zadán [Comments], provede se synchronizace.



- Chcete-li umístit klip do okna Bin na aktuálně aktivní sekvenci, nastavte sekvenční značku na posloupnost, která má být synchronizována předem, a pak nastavte [Color] a [Comments].

"Změna barvy pořadí marker" (→ strana 275) "Zadání komentáře k pořadí markerů" (→ strana 275)

Synchronizace pomocí audio synchronizace

Tento oddíl popisuje, jak synchronizovat klipy pomocí funkce audio synchronizace.

- Chcete-li umístit klip do okna Bin do aktuálně aktivní sekvence, klikněte na záložku sekvence, která má být synchronizována, aby byla aktivována předem.
- Chcete-li spustit [Audio (Around the Marker)] v [Sync Point], nastavte ukazatel klipu na každém klipu předem. Chcete-li umístit klip v bin do aktuálně aktivní posloupnosti, nastavte značku sekvence na sekvenci, která má být synchronizována v předstihu.

1) Vyberte a klikněte pravým tlačítkem myši na více klipů v okně Bin a klikněte na [Multicam Sync].

- Objeví se dialogové okno [Multicam Sync]. **"[Multicam Sync] Dialogové okno" (→ strana 297)**
- Když umístíte klip do okna Bin do aktuálně aktivní sekvence, můžete v tomto kroku zvolit pouze jeden klip.

2) Zvolte [Audio] nebo [Audio (Around the Marker)] ze seznamu [Sync Point].

- Pokud povedete [Audio], přejděte k kroku 4).

3) Pro [Marker], nastavte [Color] a [Comment] značky jako referenční bod pro analýzu.

- Nastavte [Color] a [Comment], které přesně odpovídají těm, které značky set pro každý klip předem.

4) U [Additional information on audio synchronization] zkontrolujte údaje, které mají být použity při analýze.

5) Vyberte [New sequence] nebo [Active Sequence] pro [Target Sequence] [Output].

- Vyberte sekvenci, na které mají být synchronizované klipy umístěny. Volba [New sequence] vytvoří novou sekvenci v souladu se současnými nastaveními projektu po dokončení analýzy audio dat. Výběr [Active Sequence] synchronizuje výstupní zvuk v aktuálně aktivní sekvenci s klipy zvolenými v bin. Klipy budou přidány do aktuální aktivní sekvence.
- Když zvolíte [New sequence], nastavte [Sequence Name] a [Audio Channel].

6) Klikněte na [OK].

- Analýza audio dat se spustí. Bude zobrazen průběh procesu analýzy a klipy budou umístěny na sekvenci po dokončení analýzy.



- Po volbě [Audio (Around the Marker)] pro [Sync Point], nemá-li klip nebo sekvence žádnou značku, která by byla předmětem synchronizace, bude analyzován celý klip nebo sekvence.
- Pokud počet audio kanálů překročí maximální limit výstupních kanálů v nastavení projektu, přebytek zvukových kanálů nebude umístěn v pořadí. Pokud počet audio kanálů v klipu překročí maximální limit, který lze umístit, objeví se zpráva před zahájením analýzy zvukových dat. Klikněte na [Continue] pro odstranění zvukových kanálů, které překračují maximální limit výstupu, a pak umístěte klip do sekvence.

RD Automaticky rozlišovat různé scény a oddělené sekvence

Pokud byl pro [Sync Point] vybrán [Audio] nebo [Audio (Around the Marker)], může být vytvořeno několik sekvencí, v takovém případě, kdy je při analýze zvukových dat detekováno více skupin s různými synchronizačními body. Například, pokud je výkon pásma zaznamenán v multikamerovém záznamu třemi kamerami, ve kterých jsou prováděny čtyři skladby a nahrávání se zastavuje na každé kameře pokaždé, když je song dokončen. Pokud jsou nahraná data dovážena do EDIUS, bude 12 klipů registrováno do okna Bin. Pokud zvolíte všech 12 klipů v bin a spustíte audio synchronizaci, provede se automatické rozlišení scén na základě synchronizačních informací získaných z analýzy. Po dokončení analýzy budou vytvořeny čtyři sekvence, každý včetně tří klipů.



- Klipy, které mají stejný název válce, nebudou analyzovány pro sebe. Klipy se stejným názvem válce jsou umístěny na stejné trati na posloupnosti.
- V případě vytvoření více sekvencí jsou názvy sekvencí uvedeny následovně. Níže jsou uvedeny příklady tří sekvencí vytvořených při nastavení [Sequence Name] [Output] na "Multicam1" v dialogovém okně [Multicam Sync].

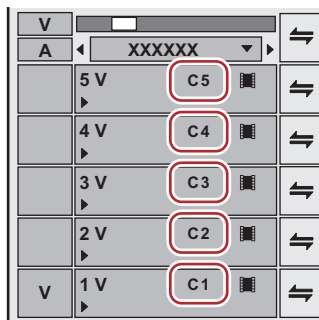
- Název první sekvence: "Multicam1"
- Název druhé sekvence: "Multicam1 (2)"
- Název třetí sekvence: "Multicam1 (3)"

Přepínání do režimu Multicam

Režim aktuálně aktivní sekvence můžete přepnout na režim multicam.

1) Klikněte na [Mode] na menu a klikněte na [Multicam Mode].

- Okno náhledu přepne ze standardního režimu do multicamu.
 - Když je okno náhledu zobrazeno v duálním režimu, levá strana je dělitelná obrazovka odpovídající počtu kamer a pravá strana je master (zvolená kamera).
 - Když je okno náhledu zobrazeno v jediném režimu, obrazovka je dělená obrazovka odpovídající počtu kamer. Obrazovka může být také nastavena tak, aby zobrazovala pouze master.
- "Nastavení Multicam displeje" (→ strana 301)**
- [Camera mapping] je zobrazen na panelu trati v okně časové osy.



Alternativní postup

- Přepínání na multicam režim: [F8]



- Když je režim přepnut do multicam režimu s klipy umístěnými na časové ose, je automaticky nastaven spínací bod fotoaparátu v bodech In a Out každého klipu. Chcete-li změnit spínací bod fotoaparátu, přepište jej.
- **"Nastavení přepínacího bodu kamery během přehrávání" (→ strana 303)**
- Když je okno náhledu zobrazeno v jediném režimu, lze přepínat displej mezi zvoleným displejem fotoaparátu a rozdělenou obrazovkou. Klikněte na [Mode] na menu a klikněte na [View Multicam] → [Show Only the Selected Camera in Single Monitor Mode].
- Režim multicam lze přepnout do standardního režimu následující operací.
 - Klikněte na [Mode] v menu a klikněte na [Normal Mode] nebo [Multicam Mode].
 - [F8] opět stiskněte na klávesnici.
- Přepnutí na standardní režim: [F5]
- Operace na klípech nebo kolejkách v režimu multicam jsou stejné jako ve standardním režimu, ale zkratky se liší od těch ve standardním režimu.

Poznámka

- Režim multicam končí a režim se mění ve standardní režim, když jsou během editace multicamu prováděny následující operace.
 - Přepínání na Player během úpravy v jednotném režimu
 - Zobrazení klipů na Player při editaci v duálním režimu
 - Otevření dialogového okna efektu nebo laického nastavení

Změna počtu obrazovek

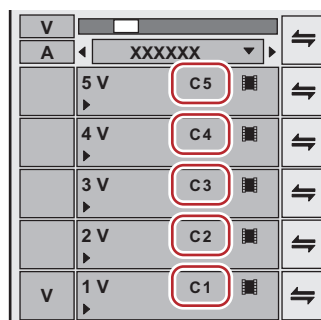
Na Recorder můžete přepnout počet multicamerových obrazovek.

1) Klikněte na [Mode] v menu a klikněte na [Number of Cameras] → položku.

Změna přidělené kamery

Můžete změnit fotoaparát přiřazený ke každé trati. Když jsou klipy umístěny na časové ose v režimu multicam, kamery jsou přiřazeny v pořadí čísel stopy V / A obsahující klipy.

1) Klikněte na [Camera mapping] na panelu trati V / A.



2) Kliknutím na fotoaparát přiřadíte zvolenou stopu.

- Kliknutím na [Unmap] uvolníte sadu přiřazení na zvolenou stopu.
- Klepněte na [Default] a inicializujte všechny úkoly kamery nastavené na koleje. Kamery budou přeřazeny v pořadí podle čísel trati V. Přidělení kamery na stopu A bude uvolněno.



- [Camera mapping] se zobrazí pouze v multicam režimu.
- Stopy, které nejsou přiřazeny kameře, nejsou zobrazeny v multicam režimu.
- Během editace můžete změnit zadání fotoaparátu.
- Můžete přepínat nastavení displeje / skryje pro název stopy v levé horní části každé obrazovky multicamu režimu. Klepněte na [Mode] v menu a klikněte na [View Multicam] → [Display Track Name] pro odškrtnutí položky.

Nastavení displeje Multicam

Nastavit zobrazení náhledu během editace v režimu multicam.

1) Klikněte na [Mode] v menu a klikněte na [View Multicam] → položku.

- Na položky jsou zkontrolovány.

[Apply Video Filter]	Batch- vypněte vypnuté (zapnuté) / zapnuté (vypnuté) nastavení videofiltru aplikovaného na klipy. Dočasné vyřazení video filtru může během přehrávání snížit zatížení systému.
[Display Track Name]	Přepněte nastavení show / hide pro názvy track přiřazené k dělenému displeji.
[Display Only the Selected Camera on Full Screen Preview (Auto)]	Je-li tento prvek zapnut, zobrazí se pouze video zvolené kamery (master) na displejích, jejichž celé nastavení obrazovky je nastaveno na [Auto]. Když je tento prvek vypnutý, zobrazí se dělená obrazovka. "[Monitor]" (→ strana 117)
[Output the Selected Camera to External Monitor]	Když je tento prvek zapnutý, zobrazí se na externím monitoru pouze video zvolené kamery (master). Když je tento prvek vypnutý, zobrazí se dělená obrazovka.

[Show Only the Selected Camera in Single Monitor Mode]

Tento prvek je zapnut, když je okno náhledu v jediném režimu. Když je tento prvek zapnutý, zobrazí se pouze video zvolené kamery (master).



• Pokud proces přehrávání nemůže držet krok s rychlostí přehrávání v takovém případě, jako když je velký počet přiřazení fotoaparátu, rámy lze tenčit pro náhled pomocí [Skipped Frames]. Režim multicam může držet specifické nastavovací hodnoty odlišné od hodnot běžných a jiných režimů.

"Frame Skip Playback" (→ strana 290)

Nastavení přepínacího bodu fotoaparátu a volba kamery

Nastavte spínací bod fotoaparátu jako spouštěč pro přepínání kamer a vyberte klipy, které mají být použity.

• Přepněte režim do režimu multicam předem.

"Přepínání do režimu Multicam" (→ strana 300)

Nastavení stopy, která má být ovládána přepínačem kamery

Můžete nastavit stopy, které budou ovládány přepínačem fotoaparátu v režimu multicam.

• S touto funkcí lze ovládat operace pro přidání, pohyb a smazání přepínacího bodu fotoaparátu, jakož i přepínání zvolené kamery.

1) Klikněte na [Mode] v menu a klikněte na [Multicam Switching] → položku.

[Cut Video]	Nastavte stopa, která má být ovládána pouze přepínačem kamery na stopu V.
[Cut Audio]	Nastavte stopa, která má být ovládána pouze přepínačem kamery na stopu A.
[Cut Video and Audio]	Nastavte stopa, která má být ovládána přepínačem kamery, jak na stopách V, tak na kolejích A.

• Aktuální režim je zobrazen na stavové liště časové osy.



• [Cut Video] je nastaveno ve výchozím nastavení.

• Pokud přidáte tlačítka [Multicam Switching], která mají být zobrazena na tyči módu a časové ose jako provozní tlačítka, můžete přepínat stopa, která má být ovládána přepínacím bodem fotoaparátu, jednoduše kliknutím na tlačítko.

"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)

• Pokud přiřadíte klávesovou zkratku ke každé položce [Multicam Switching], můžete snadno změnit stopa, která má být ovládána přepínačem fotoaparátu.

"Změna klávesnice Shortcut Asparts" (→ strana 150)

Nastavení přepínacího bodu kamery

Nastavte spínací bod kamery jako spoušť na přepnutí kamer.

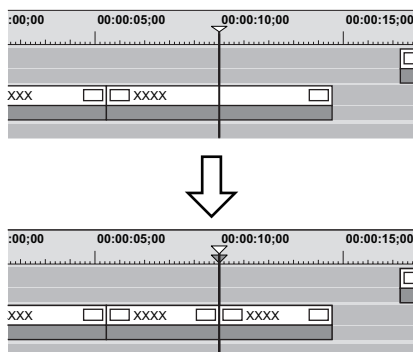
• Před provedením operace zkontrolujte nastavení [Multicam Switching]. V [Multicam Switching] můžete zadat stopa (koleje), která má být ovládána přepínačem kamery.

"Nastavení stopy, která má být ovládána přepínačem kamery" (→ strana 302)

1) Přesuňte kurzor časové osy do polohy, abyste nastavili spínací bod kamery.

2) Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Add Cut Point/Clear Cut Point (Toggle)].

• Spínací bod kamery je nastaven v časové ose kurzorové polohy a do klipu na přepínači se přidá řezný bod.



- Opakovat kroky 1) a 2), nastavit spínací bod kamery. Povolit / zakázat nastavení klipů, které mají být použity, lze nastavit přepnutím zvoleného fotoaparátu.

"Switching the Selected Camera" (→ strana 304) "Clip Enable / Disable" (→ strana 230)

Alternativní postup

- Dvakrát klepněte na časové měřítko v poloze pro nastavení přepínače fotoaparátu.
- Double- klepněte na video fotoaparátu každé trati.
- Nastavení přepínače kamery: [0]



- Stejně operace lze provádět i během přehrávání.
- Koleje, které se mají při zapnutí fotoaparátu přepínat, se určí podle čísel kamer uvedených na stopách V a A.

Nastavení přepínacího bodu kamery během přehrávání

Přepínač fotoaparátu můžete nastavit během přehrávání. Operace přehrávání jsou stejné jako ve standardním režimu. Následující vysvětlují operace na rozdělené obrazovce v multicam režimu. Když je nastaveno zobrazení pouze vybrané kamery v jediném režimu, obsluhujte pomocí číselné klávesnice na klávesnici.

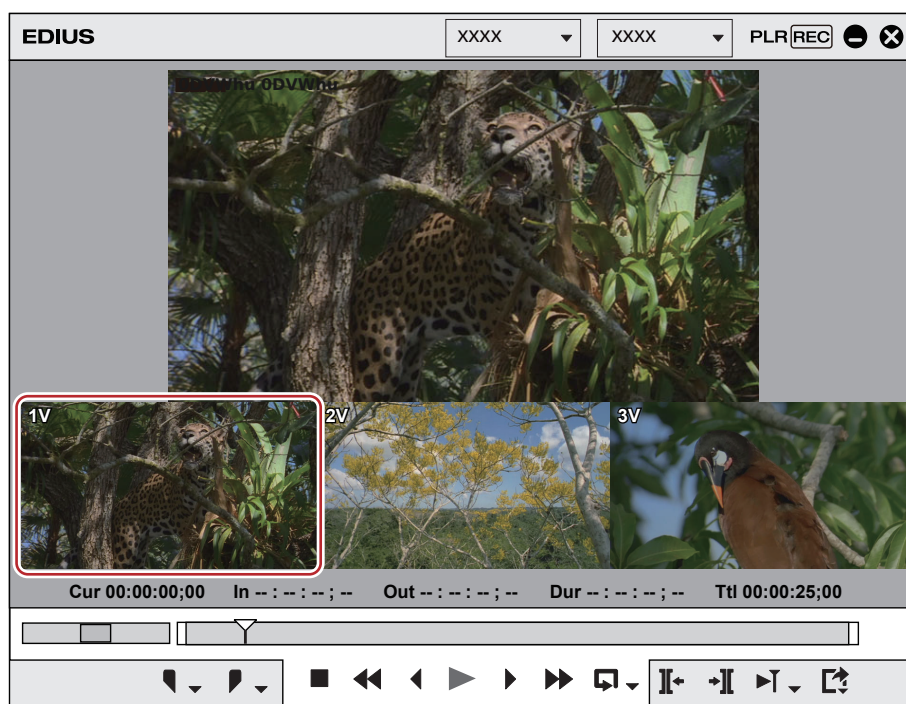
"Multicam Editing by Shortcut Keys" (→ strana 305)

- Před provedením operace zkontrolujte nastavení [Multicam Switching]. V [Multicam Switching] můžete zadat stopa (koleje), která má být ovládána přepínačem kamery.

"Nastavení stopy, která má být ovládána přepínačem kamery" (→ strana 302)

1) Přesuňte kurzor časové osy na pozici a spusťte přehrávání.

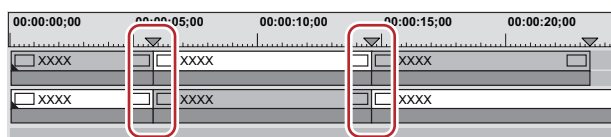
2) Klepněte na video z fotoaparátu klipu, které má být zapnuto jako první.



3) Klikněte na [Play] na Recorder.

4) Klikněte na video klipu, které má být zapnuto v pozici přepínání videa.

- Přepínač kamery je nastaven na časovou pozici kurzoru. Po ukončení přehrávání se do klipu na přepínači fotoaparátu přidá rezný bod.





- Jakýkoli přepínač kamery, který je umístěn mezi prvním až do bodu ukončení přehrávání, se vymaže.
- Při nastavování přepínacího bodu fotoaparátu během přehrávání můžete nastavit, že nebudete smazat přepínací body fotoaparátu, kterými přehrávání prošlo. Klikněte na [Mode] v menu a klikněte na [Overwrite Cut Point] pro odškrtnutí položky.

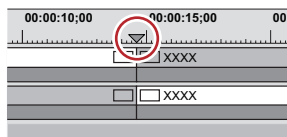
Pohybující se body přepínače kamery

Můžete smazat přepínací body kamery.

- Před provedením operace zkontrolujte nastavení [Multicam Switching]. V [Multicam Switching] můžete zadat stopa (koleje), která má být ovládána přepínačem kamery.

"Nastavení stopy, která má být ovládána přepínačem kamery" (→ strana 302)

1) Přetáhněte přepínač kamery.



- Při přetahování jsou na fotoaparátu příslušné trati na Recorder zobrazeny obrázky předchozího a dalšího rámu přepínače kamery.

Alternativní postup

- Klepněte na tlačítko hranice, a provést slide trim.
- **"Trimming Operation Methods" (→ strana 259)**
- Umístěte kurzor myši na Recorder se [Shift] na klávesnici držené dolů a otočte volantem myši. Master v poloze přepínače kamery se pohybuje a video každé stopy je zobrazeno na Recorder. Zkontrolujte video a uvolněte [Shift] na pozici, aby umístil přepínač fotoaparátu bod na místo určení pohybu.



- Pokud jste se přesunuli přes jiné body přepínače kamery, body přepínače kamery mezi nimi jsou smazány.
- Přesuňte přepínač kamery nastaven na Out Point klipu k zastřižení klipu.

Smazání bodů přepínače fotoaparátu

Můžete smazat přepínací body kamery.

- Před provedením operace zkontrolujte nastavení [Multicam Switching]. V [Multicam Switching] můžete zadat stopa (koleje), která má být ovládána přepínačem kamery.

"Nastavení stopy, která má být ovládána přepínačem kamery" (→ strana 302)

1) Přesuňte kurzor časové osy na místo přepínače fotoaparátu, aby se odstranil.

2) Pravým tlačítkem myši klepněte na časové měřítko a klikněte na [Add Cut Point/Clear Cut Point (Toggle)].

- Spínač fotoaparátu je smazán a klipy jsou sloučeny. Nastavení zapnutí / vypnutí klipů při vymazání přepínače kamery závisí na předchozím klipu. Spínač kamery nemůže být smazán, pokud je bod přepínače fotoaparátu nastaven na body uvnitř a vně klipu, který nemá žádný okraj.

Alternativní postup

- Klikněte pravým tlačítkem myši na přepínač fotoaparátu a klikněte na [Add Cut Point/Clear Cut Point (Toggle)].
- Dvakrát klepněte na přepínač kamery.



[28] Příklad v příloze

- Chcete-li smazat body přepínání fotoaparátu mezi body In a Out na časové ose, klikněte pravým tlačítkem myši na časový rozsah a klikněte na [Delete Cut Points between In/Out].

Přepínání vybrané kamery

Po nastavení přepínacích bodů fotoaparátu můžete měnit klipy. Následující vysvětlují operace na sdílené obrazovce v režimu multicam. Když je nastaveno zobrazení pouze vybrané kamery v jediném režimu, použijte číselnou klávesnici na klávesnici.

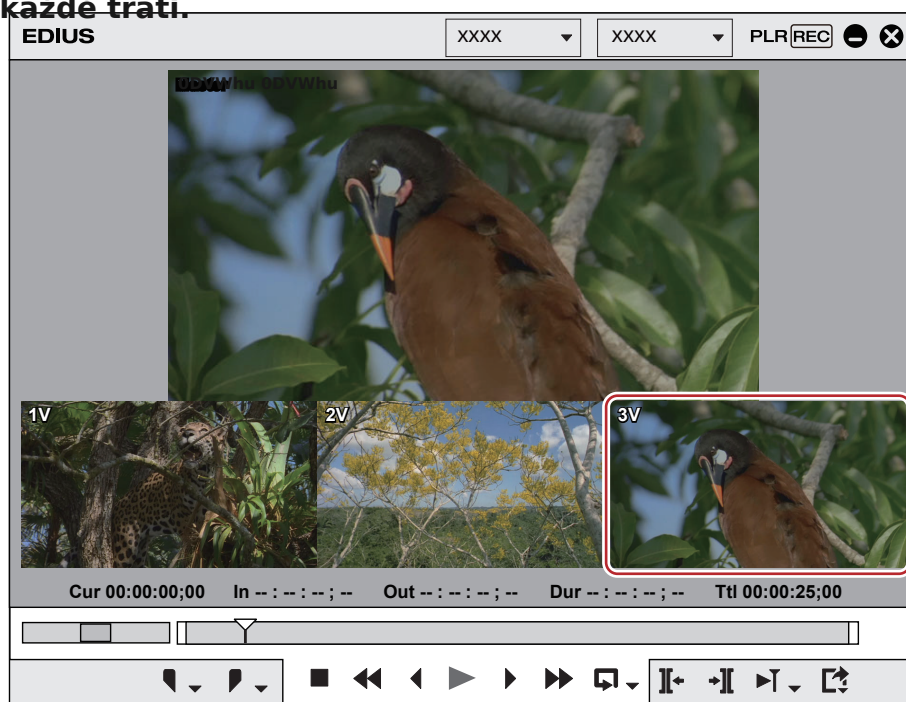
"Multicam Editing by Shortcut Keys" (→ strana 305)

- Před provedením operace zkontrolujte nastavení [Multicam Switching]. V [Multicam Switching] můžete zadat stopa (koleje), která má být ovládána přepínačem kamery.

"Nastavení stopy, která má být ovládána přepínačem kamery" (→ strana 302)

1) Přesuňte kurzor časové osy na klip a přepněte zvolenou kameru, dokud je časová osa zastavena.

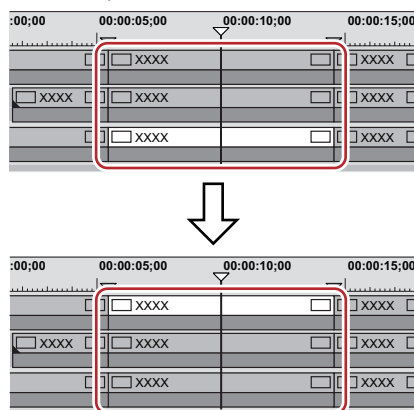
2) Kliknutím na video fotoaparátu nastavíte zvolenou kameru z videa fotoaparátu každé trati.



- Klipy vybraného fotoaparátu jsou zapnuty a ostatní jsou vypnuty.

Příklad:

Při přepínání zvoleného fotoaparátu klipu na časové pozici kurzoru [C1] na [C3]



- Když je časový kurzor přesunut přes klip, aby se přepnula zvolená kamera, a na Recorder je dvojnásobně zobrazen videozáznam každé trati, lze nastavit spínací bod fotoaparátu a současně přepnout zvolenou kameru.

Střih z více kamer pomocí klávesových zkratk

Můžete nastavit spínací bod fotoaparátu a zvolit fotoaparát pomocí číselné klávesnice. Pokud se zobrazí pouze zvolená kamera v jediném režimu, provede se multicam editace pomocí zkratk kláves. Následující ukazuje zkratky a čísla fotoaparátů přiřazená každému klíči.

Kamera č.:	Odpovídající operace číselného klávesnice
1	[1]
2	[2]
3	[3]
4	[4]
5	[5]
6	[6]
7	[7]
8	[8]

Kapitola 8 Úpravy - Multicam Editing

Kamera č.:	Odpovídající operace číselného klávesnice
9	[9]
10	[Alt] + [0]
11	[Alt] + [1]
12	[Alt] + [2]
13	[Alt] + [3]
14	[Alt] + [4]
15	[Alt] + [5]
16	[Alt] + [6]

Přepínání zvolené kamery současně s nastavením přepínacího bodu kamery

• Před provedením operace zkontrolujte nastavení [Multicam Switching]. V [Multicam Switching] můžete zadat stopa (koleje), která má být ovládána přepínačem kamery.

"Nastavení stopy, která má být ovládána přepínačem kamery" (→ strana 302)

1) Přesuňte časový kurzor k bodu přepínání fotoaparátu.

2) Stiskněte číselnou klávesnici odpovídající fotoaparátu pro přepnutí na [Ctrl] na klávesnici držené dole.

Přepnutí zvolené kamery současně s nastavením přepínacího bodu kamery během přehrávání

1) Přehrajte časovou osu a stiskněte číselnou klávesnici odpovídající zvolené kameře v době přepínání.

• Přepínač kamery je nastaven na časový kurzor a video fotoaparátu je zapnuté.

Přepínání vybrané kamery

1) Přesuňte časový kurzor přes klip a přepněte zvolenou kameru.

2) Stiskněte číselnou klávesnici odpovídající fotoaparátu k přepnutí na.

Přehrávání Zpět kolem přepínače kamery

Můžete přehrávat kolem přepínače fotoaparátu pro potvrzení videa. Můžete také potvrdit video stejným způsobem pravidelným provozem přehrávání.

1) Klikněte na tlačítko [Play the Current Area] seznamu na Recorder.



2) Klikněte na metodu přehrávání.

[Play around Cut Point]	Přehrajte si kolem přepínače kamery, který je nejbližší a umístěný před časovým kurzorem.
[Play around Cut Point (1 Sec)]	Přehrajte si zpět pro zadanou délku.
[Play around Cut Point (2 Sec)]	
[Play around Cut Point (3 Sec)]	
[Play around Cut Point - Show only Selected Camera]	Zobrazovat pouze videa vybraného fotoaparátu. Přehrajte si zpět kolem přepínače fotoaparátu, který je nejbližší a umístěný před časovým kurzorem.

[Play around Cut Point (1 Sec) - Show only Selected Camera]	Zobrazovat pouze videa vybraného fotoaparátu. Přehrát zpět pro zadanou délku.
[Play around Cut Point (2 Sec) - Show only Selected Camera]	
[Play around Cut Point (3 Sec) - Show only Selected Camera]	

- Opakovaně si můžete přehrávat kolem přepínače fotoaparátu.



- Předběžný provozní čas (Přeroll) můžete nastavit na [Preview] v [User Settings] → [Playback].
- **"[Playback]" (→ strana 116)**
- Nelze nastavit spínací bod fotoaparátu při přehrávání kolem přepínacího bodu fotoaparátu. Nastavit spínací bod fotoaparátu pravidelným přehráváním.
- **"Nastavení přepínacího bodu kamery během přehrávání" (→ strana 303)**

Kopírování Pouze vybrané klipy ke sledování

Seskupit klipy vybraného fotoaparátu a zkopírovat je na jednu stopu. Extrahovat zapnuté klipy z dráhy, kde je kamera přiřazena, a zkopírovat je na zadanou stopu.

- Přepněte režim do režimu multicam předem.
- **"Přepínání do režimu Multicam" (→ strana 300)**

1) Klikněte na [Mode] na menu a klikněte na [Compress to a Single Track].

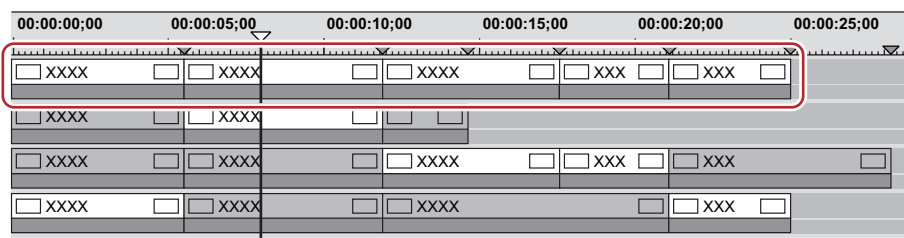
- Objeví se dialogové okno [Compress selected clips].

2) Zvolte stopy pro zkopírování vybraných klipů ze seznamu [Select output track].

- Zaškrtněte [Apply between In/Out] pro získání vybraných klipů mezi In a Out body na časové ose.

3) Klikněte na [OK].

- Vybrané klipy se zkopírují na zadanou stopu. Pokud jsou na zadanou část již umístěny jiné klipy, zvolte, zda přepsat klipy.



- Pokud je mezi body přepínače kamery umístěno více zapnutých klipů, dává se přednost bodu fotoaparátu s větším číslem.

Proxy editace

Editace pomocí proxy souborů

V tomto režimu se používají proxy data, která byla optimalizována pro editaci, například snížením kvality obrazu z původních dat s vysokým rozlišením. S editací můžete postupovat bez námahy, protože zatížení umístěné na CPU během editace může být zesvětleno. Pokud se pro úpravu pole checkout automaticky otevře pouze proxy nebo zdroj včetně proxy, projekt se automaticky otevře v proxy režimu.

"Upravování projektu" (→ strana 87)



- [System Settings] → [Application] → [Proxy], můžete nastavit velikost proxy souborů, které mají být vytvořeny v době checkout.

"[Proxy]" (→ strana 99)

Přepínání na Proxy režim

1) Klikněte na [Mode] na menu a klikněte na [Proxy Mode].

- Je-li zapnut proxy režim, zobrazí se na položce menu kontrolní značka a na stavové liště časové osy se zobrazí "proxy mode".
- Ve výchozím nastavení, když je režim přepnut na proxy režim, bude vytvořen proxy pro každý klip použitý na aktuálním projektu v pozadí. Proxy je pojmenován "klip name including extension.proxy.mov", a je uložen ve stejném adresáři jako zdrojový soubor. Proxies jsou vytvořeny pomocí služby Render. Registrované renderování jobs jsou zpracovávány v pozadí v pořadí předem stanovené priority. Pokrok procesu vykreslování lze zkontrolovat na GV Job Monitor.
- **"GV Job Monitor" (→ strana 318)**
- I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.

- Nastavení, které zabrání automatickému generování proxy, může být změněno [Application] v [User Settings] → [Proxy Mode].

"[Proxy Mode]" (→ strana 114)

- V proxy režimu, klipy reference proxy. Když je proxy přesunuto do jiného adresáře, klip se stane offline klipem.



- Výchozí nastavení proxy režimu je vypnuto.
- Pokud proxy nelze uložit do stejného adresáře jako zdrojový soubor při generování proxy, bude uloženo do složky "Převáděno" pod složkou projektu.
- Když je režim přepnut na proxy režim, klipy, které již mají proxy použití, že proxy a nový proxy není generován.
- Režim proxy lze jednoduše přepnout na zobrazení provozního tlačítka [Proxy Mode] na časové ose nebo v řádku módu.

"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)

Vytváření proxy souborů

Vytvořte proxy z klipů (high- resolution) v okně Bin nebo na časové ose.

Poznámka

- Proxies následujících klipů nelze vytvořit:
 - Klipy jiné než videoklipy
 - Zátíší
 - Přístroje pro záznam nebo reprodukci zvuku
 - Kapesní klipy
 - Klipy již obsahující proxy
 - Klipy s alfa kanálem
 - Částečně přenášené klipy



- Při zachycení lze nastavit proxy soubor. Nastavte [Proxy File] na [Hires and Proxy files] na [Input H/W, Format Settings] v přednastaveném zařízení pro zachycení.

"[Input H/W, Format Settings] Screen" (→ strana 130)

1) Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Create Proxy] → položku.

2) Klikněte na [Yes].

• Realizační místo bude registrováno na Render Service. Registrované renderovací práce jsou zpracovávány v pozadí v pořadí podle předem stanovené priority. Pokrok renderovacího procesu lze zkontrolovat na GV Job Monitor.

"GV Job Monitor" (→ strana 318)

• I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.

• Proxy je pojmenováno "klip name including extension.proxy.mov" a je uloženo ve stejném adresáři jako zdrojový soubor. Klipy jsou nastaveny na referenční proxies.



• Lze generovat proxy jakéhokoliv klipu, který je v současné době registrován na bin. Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně bin a klikněte na [Create Proxy]. Pokrok tvorby proxy je zobrazen v náhledu proxy.

• Pokud proxy nelze uložit do stejného adresáře jako zdrojový soubor při generování proxy, bude uloženo do složky "Převáděno" pod složkou projektu.

Editace pomocí proxy souborů fotoaparátu

V EDIUS lze použít originální proxy soubory zaznamenané ve fotoaparátu P2 nebo XDCAM. Můžete také použít funkce, jako je "Proxy vytvořil editaci", které umožňují použít nepřeváděný klip nebo dočasný editační klip (zdroj proxy) při editaci a nahrazení aktuálním editačním klipem (zdroj s vysokým rozlišením) před konečným vývozem.



• Formáty, které umožňují přepínání mezi zdroji pro editaci s vysokým rozlišením a proxy, jsou následující.

– Sony: XDCAM, XAVC, XAVC S

– Panasonic: P2

• Nikon: ProRes RAW, N-RAW

• Formáty, které lze použít v editaci iniciované proxy, jsou následující.

– Sony: XDCAM, XAVC, XAVC S

– Panasonic: P2, sub- nahrávání formát Panasonic kamery

• Canon: XF-AVC, kino RAW Light

Editační tok přepínačem mezi vysokým rozlišením a zdroji proxy

1) Ze zdrojového prohlížeče importují zdroje (např. P2 nebo XDCAM) obsahující proxy soubor.

• High- resolution / Proxy se zobrazí v oblasti High- resolution / Proxy bin, protože zdroje mají vlastnost high- resolution a proxy.

"Importování zdrojů P2" (→ strana 164)

2) Přepněte do proxy režimu a upravte.

• **"Přepínání na Proxy Mode" (→ strana 308)**

3) Nahradit proxy zdroj klipem s vysokým rozlišením a exportovat editovaný klip.

Pracovní postup začínající stříhem proxy souborů

Průtok editace iniciované proxy je následující.

1) Importovat proxy zdroje.

• Nepřenášené klipy nebo dočasné editační klipy jsou registrovány v okně Bin.

• **"Importing Proxy Sources" (→ strana 309)**

2) Upravit časovou osu pomocí nepřeváděných klipů nebo dočasných editačních klipů.

• **"Editing Timeline" (→ strana 310)**

3) Vyměňte nepřevedené klipy nebo dočasné editační klipy za aktuální editační klipy.

• **"Nahrazení aktuálním editačním klipem" (→ strana 310)**

Importování zdrojů proxy

Existují dva způsoby, jak importovat proxy zdroje.

- "Importing from Source Browser" (→ strana 310)
- "Importing from [Open] Dialogové okno" (→ strana 310)

ist Importing from Source Browser

1) Připojte média, která obsahují proxy zdroje k PC.

2) V zobrazení adresáře zdrojového prohlížeče klikněte na médium a pak klikněte na disk nebo referenční složku.

- Operace se liší v závislosti na médiu.
- "Importing Source Browser File by Copying" (→ strana 162)
- Zdroje na nosiči jsou zobrazeny v klipu.

3) Pravým tlačítkem myši na proxy zdrojový klip importovat a klepněte na [Add and Transfer to Bin].

- Přenos dat do PC bude spuštěn v pozadí ve stejnou dobu, kdy je klip registrován do okna Bin.
- Klip se stane nepřeváděným klipem a bude uznán jako zdroj, který má pouze proxy data (nikoli přenášena na data s vysokým rozlišením).

ist Dovož z dialogového boxu [Open]

1) Přeneste zdrojové soubory proxy na místní disk na průzkumníka nebo jiným způsobem.

- Následující soubory jsou uznávány jako proxy soubory.
 - P2: MOV a MP4 soubory ve složce "PROXY"
 - XDCAM: MXF soubory ve složce "Sub"
 - XAVC: MP4 soubory ve složce "Sub" (MXF proxy soubory ve formátu MPEG HD422 nelze zpracovávat jako dočasné editační klipy.)
 - XAVC S: MP4 soubory ve složce "SUB"

2) Zaregistrujte proxy zdrojové klipy do okna Bin.

- "Registrace souboru do okna Bin jako klip" (→ strana 157)
- Z klipů se stanou dočasné editační klipy. Jsou uznávány jako zdroje s vysokým rozlišením.

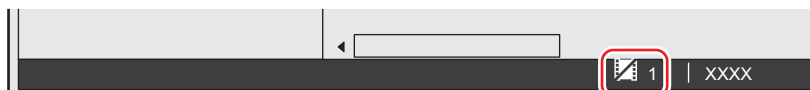
Timeline editace

1) Umístěte importované nepřevedené klipy nebo dočasné editační klipy na časovou osu.

- Na stavové liště okna časové osy se objeví zpráva, která ukazuje, že jsou použity nepřevedené klipy nebo dočasné editační klipy.

Příklad:

Při importu ze zdrojového prohlížeče se zobrazuje ikona označující nepřevedené klipy s číslem.



Příklad:

Při importu z dialogového okna [Open] se zobrazuje ikona označující dočasné editační klipy s číslem.



Nahrazení aktuálním editačním klipem

Nahradit nepřeváděné klipy nebo dočasné editační klipy pomocí aktuálních editačních klipů následovně.

- "Nahrazení pomocí [Transfer HiRes]" (→ strana 311)
- "Nahrazení pomocí dialogového okna [Restore and Transfer Clips]" (→ strana 311)
- "Nahrazení pomocí zdrojového prohlížeče" (→ strana 311)
- "Nahrazení při vývozu (pro nepřeložené klipy)" (→ strana 311)

- "Nahrazení během vývozu (pro dočasné editační klipy)" (→ strana 312)

ist Nahrazení pomocí [Transfer HiRes]

Nahradit nepřeváděné klipy v okně Bin individuálně na aktuální editační klip.

- Tento postup je k dispozici pouze v případě, že byly ze zdrojového prohlížeče importovány proxy zdroje.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip v okně Bin a klikněte na [Transfer HiRes].

- Objeví se dialogové okno [Disc Request - Background Job].

2) Připojte média, která obsahují aktuální editační klipy do PC.

- Přenos dat do složky projektu je spuštěn v pozadí.
- Klip v okně Bin nyní odkazuje na soubor přenesený do složky projektu.

Výměna pomocí dialogového rámečku [Restore and Transfer Clips]

V dialogovém okně [Restore and Transfer Clips] specifikujte skutečné editační klipy pro nepřevedené nebo dočasné editační klipy a nahradte je individuálně.

1) Zobrazit dialogové okno [Restore and Transfer Clips].

- "Obnovení offline klipu" (→ strana 90)

2) Vyberte klip ze seznamu [Clip list] a zvolte buď [Transfer HiRes] nebo [Relink (select file)] ze seznamu [Restoration Method].

- Zvolte [Transfer HiRes] pro nepřeložené klipy nebo [Relink (select file)] pro dočasné editační klipy.

3) V dialogovém okně [Open] zvolte aktuální editační klip a klikněte na [Open].

4) Klikněte na [OK].

- Dialogové okno [Restore and Transfer Clips] se zavře a nepřevedené klipy nebo dočasné editační klipy se nahradí aktuálními editačními klipy.

Nahrazení pomocí zdrojového prohlížeče

1) Připojte média, která obsahují aktuální editační klipy do PC.

2) V zobrazení adresáře zdrojového prohlížeče klikněte na médium a pak klikněte na disk nebo referenční složku.

- Operace se liší v závislosti na médiu.
- "Importing Source Browser File by Copying" (→ strana 162)
- Zdroje na nosiči jsou zobrazeny v klipu.

3) Když se zobrazí zpráva, která ukazuje, že skutečný editační klip odpovídá nepřeváděnému klipu nebo že je nalezen dočasný editační klip, klikněte na [Yes].

- Dialogové okno [Restore and Transfer Clips] se objeví s přednastaveným [Restoration Method] a [Restore file].

4) Klikněte na [OK].

- Dialogové okno [Restore and Transfer Clips] se zavře a nepřevedené klipy nebo dočasné editační klipy se nahradí aktuálními editačními klipy.

ist Výměna při vývozu (pro nepřeložené klipy)

Postup pro nepřevedené klipy dovážené ze zdrojového prohlížeče je následující.

1) Klikněte na [Export] na Recorder.

2) Klikněte na [Print to File].

- Objeví se dialogové okno [Print to File].
- "[Print to File] Dialogové okno" (→ strana 415)

3) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].

4) Nastavit údaje o exportu a potvrdit název souboru, uložení cíle, atd.

- Zdá se, že zpráva ukazuje, že jsou použity dočasné editační klipy.

5) Klikněte na [Yes].

- Objeví se dialogové okno [Restore and Transfer Clips].

6) Klikněte na [OK].

- Objeví se dialogové okno [Disc Request - Background Job].

7) Připojte média, která obsahují aktuální editační klipy do PC.

- Přenos dat do složky projektu je spuštěn v pozadí.
- Opakujte krok 7) podle potřeby. Pokud byly všechny nepřeložené klipy nahrazeny aktuálními editačními klipy, operace export začíná automaticky.

ist Výměna při vývozu (pro dočasné editační klipy)

Postup pro dočasné editační klipy dovážené z dialogového okna [Open] je následující.

1) Klikněte na [Export] na Recorder.

2) Klikněte na [Print to File].

- Objeví se dialogové okno [Print to File].
- "[Print to File] Dialogové okno" (→ strana 415)**

3) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].

4) Nastavit údaje o exportu a potvrdit název souboru, uložení cíle, atd.

- Zdá se, že zpráva ukazuje, že jsou použity dočasné editační klipy.

5) Klikněte na [Yes].

- Objeví se dialogové okno [Restore and Transfer Clips].

6) Zvolte klip ze seznamu [Clip list] a zvolte [Relink (select file)] ze seznamu [Restoration Method].

7) V dialogovém okně [Open] zvolte aktuální editační klip a klikněte na [Open].

8) Opakovat kroky 6) až 7) podle potřeby pro určení aktuálních editačních klipů, které mají být obnoveny.

9) Klikněte na [OK].

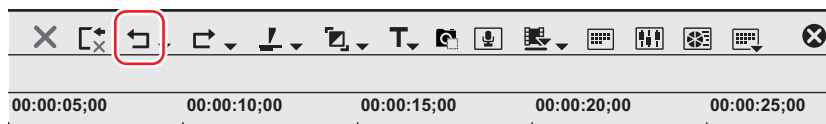
- Dialogové okno [Restore and Transfer Clips] se zavře a dočasné editační klipy se nahradí aktuálními editačními klipy. Exportní operace začíná automaticky.

Zrušené operace / obnovené zrušené operace

Zrušené operace (Zpět)

Můžete zrušit provedené operace, nebo se vrátit k předchozímu stavu.

1) Klikněte na [Undo] časové osy.



- Provedené operace jsou zrušeny a časové kurzor a body In and Out se vrací na původní pozice.

Alternativní postup

- Zrušené operace: [Ctrl] + [Z]



- Kliknutím na tlačítko [Undo] seznam zobrazíte historii dosud provedených operací a zvolte operaci, která bude zrušena. Tato historie je uložena pro každou jednotlivou sekvenci.
- I když počet undos je v podstatě neomezený, historie bude smazána počínaje nejstarší záznam, pokud systém vyčerpá paměť.

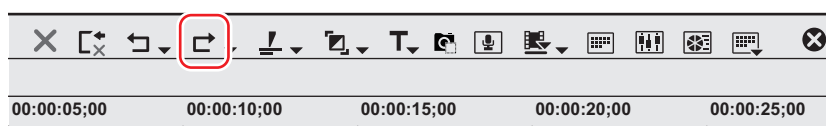
Poznámka

- Operace a nastavení v okně Bin nelze zrušit.

Obnovení zrušených operací (Redo)

Můžete předělat zrušené operace, které byly provedeny zrušením.

1) Klikněte na [Redo] časové osy.



- Provedené operace jsou zrušeny, a časové kurzor a In a Out body jsou přemístěny.

Alternativní postup

- Znovu zrušený provoz: [Ctrl] + [Y], [Shift] + [Ctrl] + [Z]



- Kliknutím na tlačítko [Redo] seznam zobrazíte historii dosud nedokončených operací a zvolte operaci k předělání. Tato historie je uložena pro každou jednotlivou sekvenci.

Kontrolovat barvu

Kontrola barevných dat

Dokonce i video jemně zobrazené na PC monitoru může způsobit problémy, jako je zvýraznění / stín detail ztráta, když se skutečně zobrazí na televizním monitoru. I když nejlepším řešením je upravit video při kontrole prostředí, kde je konečné video screened nebo potvrzení pravidel screeningu, v mnoha případech, editace musí být provedena bez takového prostředí a pravidel. V takových případech, použijte vektorový rozsah, waveform nebo histogram pro kontrolu jasu a barev obrazu zobrazeného v okně náhledu, a provádět proces úpravy.

[Videoscope]

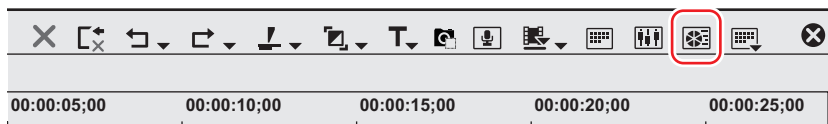
Vektorový rozsah, waveform a histogram lze použít ke sledování jasu a barev, což umožňuje jemné nastavení podrobných částí, které nelze vidět očima.

Příklad:

Zkontrolovat zapisovač obrazu

1) Přesun časového kurzoru k zobrazení obrázku pro kontrolu barevných dat na Recorder.

2) Klikněte na [Toggle Videoscope Display] časové osy.



- Objeví se dialogové okno [Videoscope].
- "[Videoscope] Dialogové okno" (→ strana 314)

Alternativní postup

- Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Videoscope].

Poznámka

- Zobrazení vektorového rozsahu / waveform / histogram zvyšuje zatížení CPU. Zobrazí je pouze v případě potřeby.

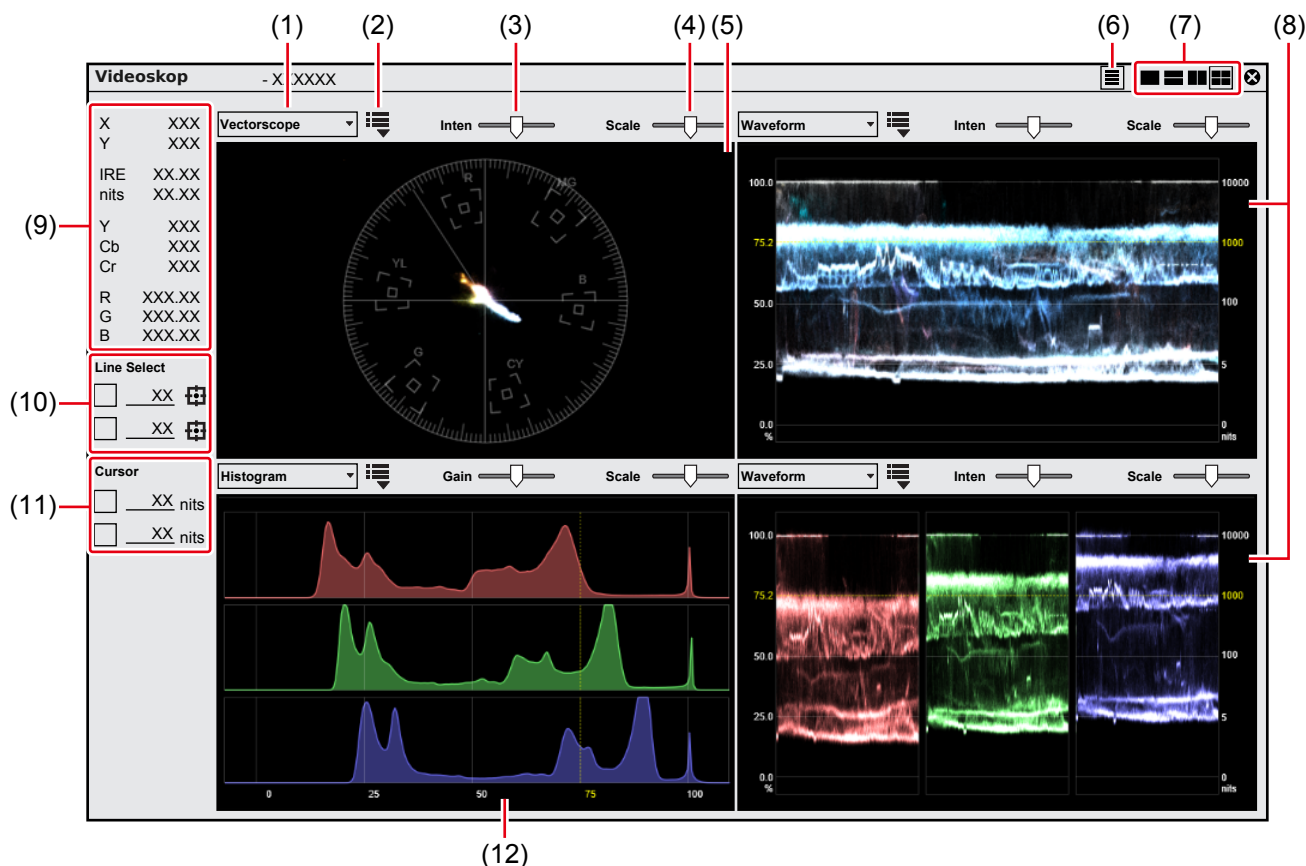
[Videoscope] Dialogové okno

Následující screenshot je příkladem dialogového okna [Videoscope] rozděleného do čtyř oken.

- Konvenční analogový design byl změněn na digitální design.

Kapitola 8 Úpravy - Kontrola barev

- Konvenční funkce [Line] přípravku [Vector Scope/Waveform] byla ukončena.



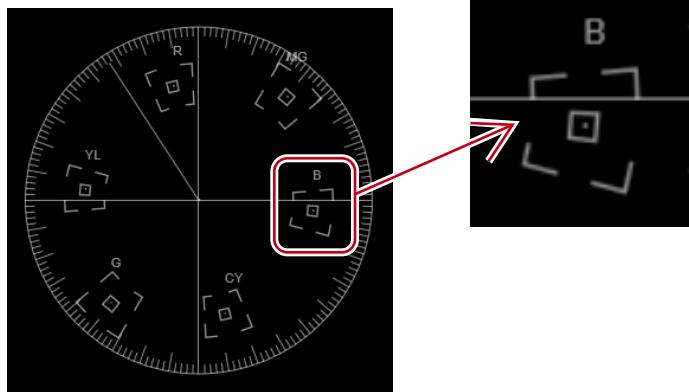
(1)	Přepínání videoskopu	Přepněte pohled mezi vektorovým rozsahem / waveform / histogram.
(2)	Režim zobrazení	Nastavte poměr barev a zoomu zobrazení vektorového rozsahu, režimu vlny (Y / YCbCr / RGB) a barvy displeje (pouze Y). • Není k dispozici pro histogram.
(3)	[Inten] / [Gain]	Upravte jasnost vektorového rozsahu / vlnové formy, a zisk histogramu.
(4)	[Scale]	Upravte jas stupnice.
(5)	Vektorový rozsah	Zobrazení barevného rozložení obrázku zobrazeného na okně náhledu. Kruh představuje barevný kruh a vzdálenost od středu představuje nasycení. Mezi žlutou a červenou čarou se objeví referenční čára pro úpravu barvy pleti.
(6)	[29] Překlad v příloze	Switch show / hide sidebar, který má informační oblast nebo jiné položky včetně [Line Select].
(7)	Zobrazit pohled	Přepněte zobrazení mezi vektorovým rozsahem / waveform / histogram.
(8)	Waveform	Zobrazovat úroveň chromu a jasu obrázku v okně náhledu.
(9)	Informační oblast	Zobrazovat hodnoty souřadnic na obrazovce (X, Y), stejně jako hodnoty IRE, nits, YCbCr a RGB.
(10)	[Line Select]	Zobrazit informace o poloze osy Y- (vertikální). Zkontrolujte, zda tato položka, klepněte na pozici v okně náhledu. Můžete také přímo zadat skenovací řádek. V rámečku je uvedena hodnota souřadnicové Y této pozice, a zobrazení vektorového rozsahu / waveform / histogram jsou upevněny na barevné údaje této pozice. I po odebrání položky se reprodukuje poslední zobrazení vektorového rozsahu / waveform / histogram, když znovu zaškrtnete políčko položky.
(11)	[Cursor]	Přidejte řádek s požadovanou hladinou jasu do křivky a histogramu. Zvolte zaškrtnutí políčko a přímo zadejte úroveň jasu (jednotka: nits). Objeví se žlutá čára.
(12)	Histogram	Zobrazení rozložení jasu obrázku zobrazeného v okně náhledu pomocí RGB. Vodorovná osa označuje jas a svislá osa označuje počet pixelů podle barevného jasu.

Příklad:

Změřte barevnou rovnováhu pomocí vektorového rozsahu. Měřte barevný pruh zaznamenaný ve zdrojovém klipu pomocí dialogového okna [Videscope].

Kapitola 8 Úpravy - Kontrola barev

Pro 75% barevný pruh, pokud tečka indikující rozdělení barev je do značné míry **daleko od centra** režimu zobrazování [Zoom 100%],

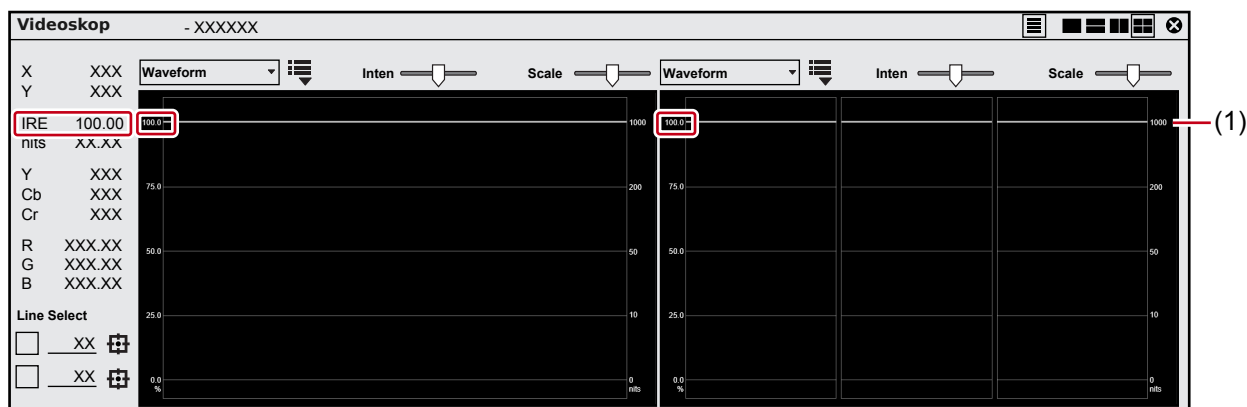


Příklad:

Měřit svítivost s vlnovou délkou, aby se ověřilo, zda je v příslušném rozmezí

- Promoce vlevo od stupnice (%) udává hodnotu IRE. Promoce vpravo od stupnice (nity) udává hodnotu jasu úrovně. Když umístíte bílý barevný matte klip vytvořený v bezpečném barevném rozsahu na časové ose a změříte jej v dialogovém okně [Videoscope], objeví se IRE100. (Pozice (1))

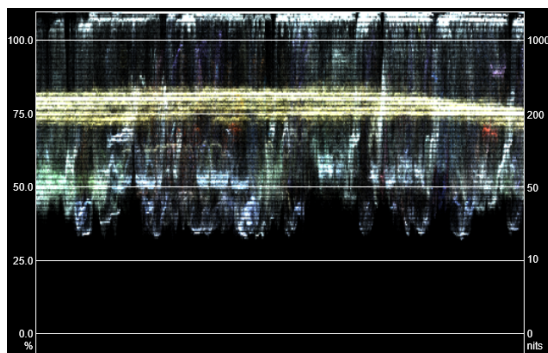
"Umístění speciálních klipů na časové ose" (→ strana 216)



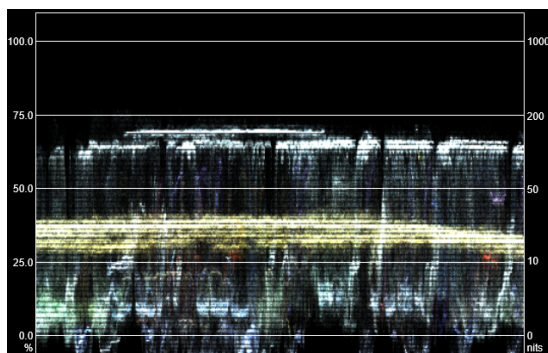
V případě black color matte klipy vytvořené v bezpečném barevném rozsahu, IRE0 se objeví. (v pozici (2)) Úprava není nutná, pokud IRE je minus hodnota.



Pokud je svítivost vysoká, zobrazí se následující obrazovka.



Pokud je svítivost nízká, zobrazí se následující obrazovka.

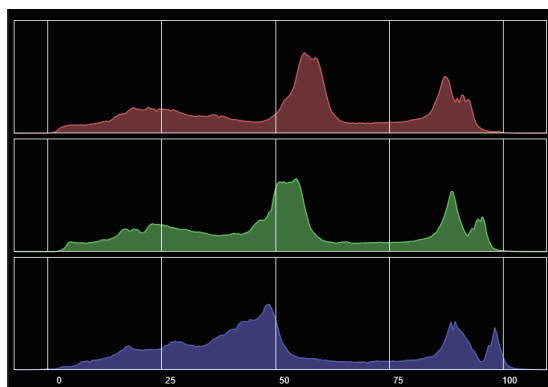


Pokud musí být IRE omezena v rozsahu 0% až 100%, viz "Omezení úrovně video signálu".
"Omezení úrovně video signálu" (→ strana 454)

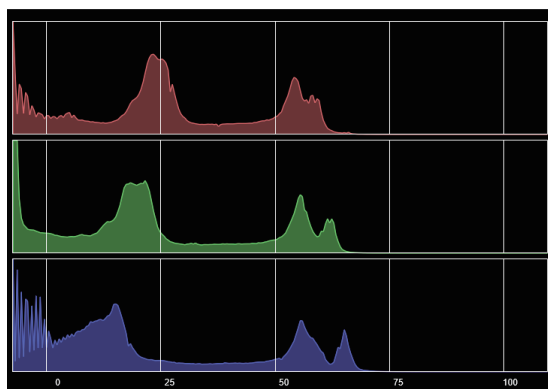
Příklad:

Změřte a zkontrolujte, zda je rozložení jasu vhodné pomocí histogramu

- Odstupňování pod stupnicí indikuje hodnotu IRE. Pixelly široce distribuované bez pravé a levé nerovnoměrnosti značí odpovídající jas.



Pixelly jsou soustředěny vlevo nebo vpravo, pokud dojde ke ztrátě zvýraznění / stínového detailu. Po ilustraci se ukazuje, že pixelly jsou koncentrovány vlevo a ztráta stínového detailu dochází.



GV Job Monitor

V EDIUS, procesy, jako je export souborů, jsou registrovány na Render Service jako renderjobs. Rendering pracovních míst registrovaných na Render Service jsou zpracovávány v pořadí podle předem stanovené priority. Použitím Render Service, můžete pokračovat v jiné editační práci na EDIUS při rendering jobs jsou zpracovávány. Na GV Job Monitor, můžete zkontrolovat pokrok nebo stav těchto rendering procesů, nebo můžete zrušit rendering jobs. Následující procesy jsou registrovány na Render Service jako rening jobs.

- Exportovat soubor
- Vývoz šarží
- Převod souborů
- Částečné vykreslování
- Vykreslování klipů
- Vytvoření informací o vlnách (zobrazení zvukové vlny)
- Vytvoření proxy souborů



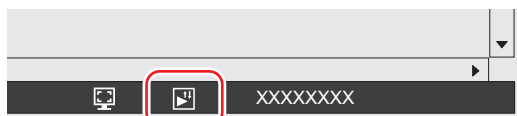
- GV Job Monitor a GV Render Engine (Render Service) se spouští ve stejnou dobu, kdy je spuštěn EDIUS, který se nachází v oznamovací oblasti na tyči úloh.
- Prioritu procesu renderování určuje pořadí registrace do Render Service nebo do etapy [Priority]. Pokud má více renderovacích prací stejnou etapu [Priority], bude upřednostňována jedna registrovaná na Render Service dříve. Nicméně, následující renderovací pracovní místa budou přednostně bez ohledu na pořadí registrace na Render Service nebo na fázi [Priority]. Pokud jsou následující renderační práce registrovány na Render Service, procesy jiných renderovacích pracovních míst budou pozastaveny.
 - Převod souborů
 - Částečné vykreslování
 - Vykreslování klipů
 - Vytvoření informací o vlnách (zobrazení zvukové vlny)
- Vytvoření proxy souborů
- Klepnutím pravým tlačítkem myši na ikonu GV Render Engine v oznamovací oblasti na panelu úloh a potom kliknutím na [Pause], můžete zastavit službu Render. Pokud zastavíte službu Render, zatímco práce je v procesu, práce bude pozastavena, dokud služba nebude znovu zahájena. Chcete-li obnovit službu Render, klikněte pravým tlačítkem na ikonu GV Render Engine a klikněte na [Start].

Poznámka

- Je-li na EDIUS provedena práce na editaci těžkého nákladu, může být vykreslování dočasně pozastaveno.

Význam ikon GV Job Monitor

Ikona GV Job Monitor se neustále zobrazuje na stavové liště okna časové osy.



- Dvojitě kliknutí na ikonu zobrazuje GV Job Monitor (okno [Job]).
- Barva ikony se při exportu souboru změní na fialovou nebo se v současném projektu zpracovává dávkový export. Po dokončení procesu se barva ikony vrátí do původního stavu.

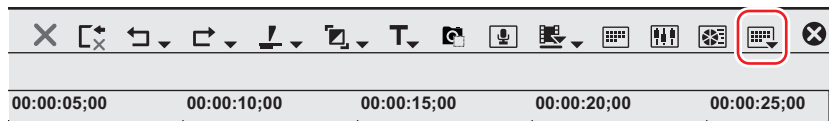
Zobrazuji / skrývám GV Job Monitor

Existují dva způsoby, jak zobrazit GV Job Monitor: okno [Job] a samostatnou aplikaci [GV Job Monitor].

Zobrazení / skrývání okna [Job]

Pro okno [Job] můžete přepnout nastavení show / hide.

1) Klikněte na [Toggle Window Display] časové osy.



2) Klikněte na [Job].

- Zobrazí se okno [Job].
- "[Job] Okno" (→ strana 320)**

Alternativní postup

- Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Window] → [Job].
 - Klepněte na tlačítko [View] na menu a klikněte na [Window] → [Show All] nebo [Hide All], zobrazovat / skrýt všechna okna karty najednou.
 - Zobrazení / skrývání okna karty: [H]
- "Zobrazuji / schovávám paletu [Information]" (→ strana 363) "Zobrazuji / schovávám paletu [Effect]" (→ strana 323) "Zobrazuji seznam [Clip Marker]" (→ strana 264) "Zobrazuji seznam [Sequence Marker]" (→ strana 271)**
- "Zobrazuji / schovávám okno [Mync]" (→ strana 180)**
- Double- klikněte na ikonu GV Job Monitor na stavové liště.
- "GV Job Monitor Icon Indication" (→ strana 318)**



- Při přepínání nastavení show / hide pro okno [Job] je také zapnuto nastavení show / hide pro záložky okna bin, okna zdrojového prohlížeče a okna karty v kombinaci s oknem [Job]. Chcete-li přepnout nastavení show / hide samostatně, uvolněte spojení oken nebo oken karet.

"Kombinace Tab Windows s Bin Window / Source Browser Window" (→ strana 137)

- I po skrytí okna [Job] bude GV Job Monitor pobývat v oznamovací oblasti na panelu úloh.

Zobrazení / skrývání aplikace [GV Job Monitor]

Pokud si zobrazíte aplikaci [GV Job Monitor], je možné zkontrolovat průběh a stav renderovacích úloh i po ukončení aplikace EDIUS.

Zobrazuji aplikaci [GV Job Monitor]

1) Klikněte na [Tools] na menu a klikněte na [GV Job Monitor].

- Zobrazí se aplikace [GV Job Monitor].
- "[GV Job Monitor] Application" (→ strana 321)**

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na ikonu GV Job Monitor v oznamovací oblasti na panelu úloh a klikněte na [Open GV Job Monitor].
- Zobrazte úvodní nabídku Windows a klikněte na [Grass Valley] → [GV Job Monitor].

Ukončení aplikace [GV Job Monitor]

1) Klikněte na [x] aplikace [GV Job Monitor].

- Aplikace [GV Job Monitor] je uzavřena.
- I po uzavření aplikace [GV Job Monitor] bude GV Job Monitor pobývat v oznamovací oblasti na panelu úloh.

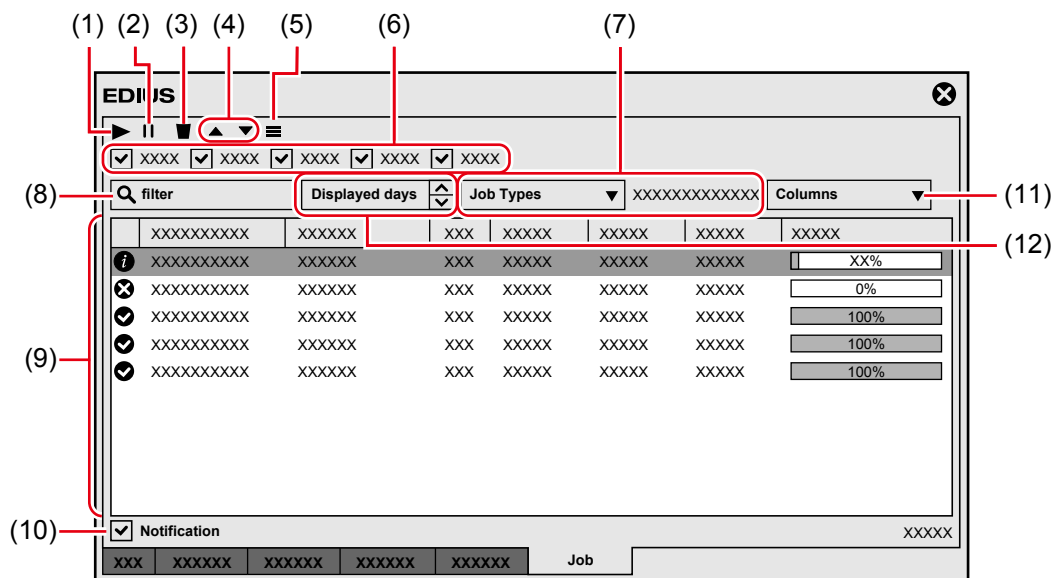


- Alternativně klikněte pravým tlačítkem na ikonu GV Job Monitor v oznamovací oblasti na panelu úloh a klikněte na [Close GV Job Monitor] pro uzavření aplikace [GV Job Monitor]. Tato operace skryje ikonu GV Job Monitor v oznamovací oblasti na panelu úloh.

Nastavení obrazovky GV Job Monitor

Okno [Job]

V okně [Job] můžete zkontrolovat průběh procesu renderování, nebo můžete proces zrušit.



(1)	[Resume]	Obnovit práci zvolenou na seznamu úloh.
(2)	[Pause]	Zrušte práci zvolenou na seznamu.
(3)	[Cancel]	Zrušte práci zvolenou na seznamu.
(4)	[Up] / [Down]	Změňte [Priority] zvoleného úkolu na seznamu úloh. Pro [Priority] lze nastavit tři etapy [High], [Normal] a [Low].
(5)	[Properties]	Zobrazit vlastnosti zvolené práce v seznamu úloh.
(6)	Nastavení zobrazení podle stavu zaměstnání	<p>Zkontrolovat položky stavu pracovního místa pro zobrazení příslušných pracovních míst v seznamu pracovních míst.</p> <p>[In Progress] Zobrazovat pracovní místa, která jsou v procesu renderování.</p> <p>[Finished] Zobrazovat pracovní místa, pro která byly procesy zpracování dokončeny.</p> <p>[Error] Zobrazovat pracovní místa, na kterých došlo k chybám během procesu renderování.</p> <p>[Canceled] Zobrazovat pracovní místa, pro která byly zrušeny renderovací procesy.</p> <p>[Current Project Only] Zobrazovat pouze pracovní místa v právě otevřeném projektu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Položka [Current Project Only] není zobrazena v aplikaci [GV Job Monitor]. • Položka [Sent from this PC] se zobrazí v aplikaci [GV Job Monitor]. Kontrola této položky zobrazuje úlohy, které byly provedeny na použitém PC.
(7)	[Job Types]	<p>Zaškrtněte položku typu práce pro zobrazení příslušných pracovních míst v seznamu pracovních míst.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pomocí zaškrťovacího políčka, které se objeví v horní části seznamu, můžete vybrat / zrušit všechny položky. <p>[Export/Batch Export] Zobrazovat exportní nebo dávkové úlohy.</p> <p>[Waveform Cache] Zobrazovat informace o vlnách (waveform representation of audio) generování pracovních míst.</p> <p>[Proxy] Zobrazovat pracovní místa pro tvorbu proxy souborů.</p> <p>[Convert File] Zobrazovat úlohy pro konverzi souborů.</p> <p>[Partial Rendering] Zobrazit částečnou renderovací práci.</p> <p>[Clip Rendering] Zobrazení klipů na vykreslování.</p>
(8)	[filter]	Zadejte klíčové slovo pro provedení vyhledávání ze všech pracovních míst. Seznam pracovních míst zobrazí pracovní místa, která odpovídají zadanému klíčovému slovu. Klíčové slovo je vyhledáváno ze všech informací o pracovních místech na pracovním seznamu, jako jsou [Job Name] a [Export File Path].

(9)	Seznam pracovních míst	<p>Zobrazení pracovních míst registrovaných na Render Service jako renderování pracovních míst. Pokrok a stav procesu renderování každého pracovního místa lze zkontrolovat. Ikony pracovních míst ukazují následující stavy.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✔: Úspěšná renderovací práce ✘: Práce, při které došlo k chybě ⓘ: Job in the waiting state of rendering process / job in rendering process, canceled job f <ul style="list-style-type: none"> • Každé kliknutí prvku přepne pořadí třídění mezi vzestupem a sestupem. Některé položky nepodporují třídění ve vzestupném / sestupném pořadí. • Pořadí položek můžete třídít tak, že je přetáhnete a upustíte. Můžete také změnit šířku displeje prvku přetažením jeho hranic. Po změně se zachová pořadí třídění a šířka zobrazení. • Pravým tlačítkem myši na práci zobrazí menu, se kterým můžete zobrazit soubor zpracované práce na Player nebo přidat soubor do okna Bin. Můžete také spustit Explorer zobrazovat úspornou cílovou složku souboru. Výběr více úloh a pravým kliknutím na ně se zobrazí také menu, které můžete použít k provádění dávkové operace na vybraných práci. f • Historie je udržována po dobu 7 dní.
(10)	[Notification]	<p>Zaškrtněte tuto položku pro zobrazení oznámení při spuštění nebo ukončení práce nebo dojde k chybě.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pokud se oznámení neobjeví ani po zaškrtnutí této položky, zkontrolujte konfiguraci Windows.
(11)	[Columns]	Nastavte položky k zobrazení v seznamu pracovních míst.
(12)	[Displayed days]	Zobrazovat pracovní místa pro stanovený počet dní.



- Pracovní místa v seznamu pracovních míst lze přetáhnout a shodit na časové ose, bin a Player. Použitelná pracovní místa jsou následující.
 - Exportovat soubor
 - Vývoz šarží
 - Převod souborů
- Vytvoření proxy souborů
- Stisknutím [F5] na klávesnici se aktualizuje zobrazení GV Job Monitor.

[GV Job Monitor] Aplikace

Konfigurace obrazovky aplikace [GV Job Monitor] je stejná jako u okna [Job], s výjimkou některých částí. Podrobnosti o konfiguraci obrazovky aplikace [GV Job Monitor] viz "[Job] Okno".

"[Job] Okno" (→ strana 320)



- Když EDIUS není spuštěn, část funkcí je vypnuta.

Kapitola 9

Účinek

Tato kapitola vysvětluje, jak aplikovat různé účinky, včetně filtrů a přechodů.

Paletta [Effect]

Účinek

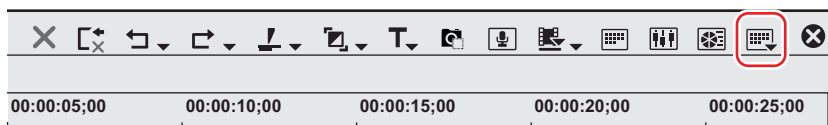
Palety [Effect] zobrazují účinky, které můžete použít.

- Po instalaci OpenFX modulu jsou do palety [Effect] přidány "OFX Plugins" a "OFX Transitions".

Zobrazení / skrývání palety [Effect]

Můžete zobrazit nebo skrýt paletu [Effect].

1) Klikněte na [Toggle Window Display] časové osy.



2) Klikněte na [Effect].

- Objeví se palety [Effect].
- "[Effect] Paletta" (→ strana 324)**

Alternativní postup

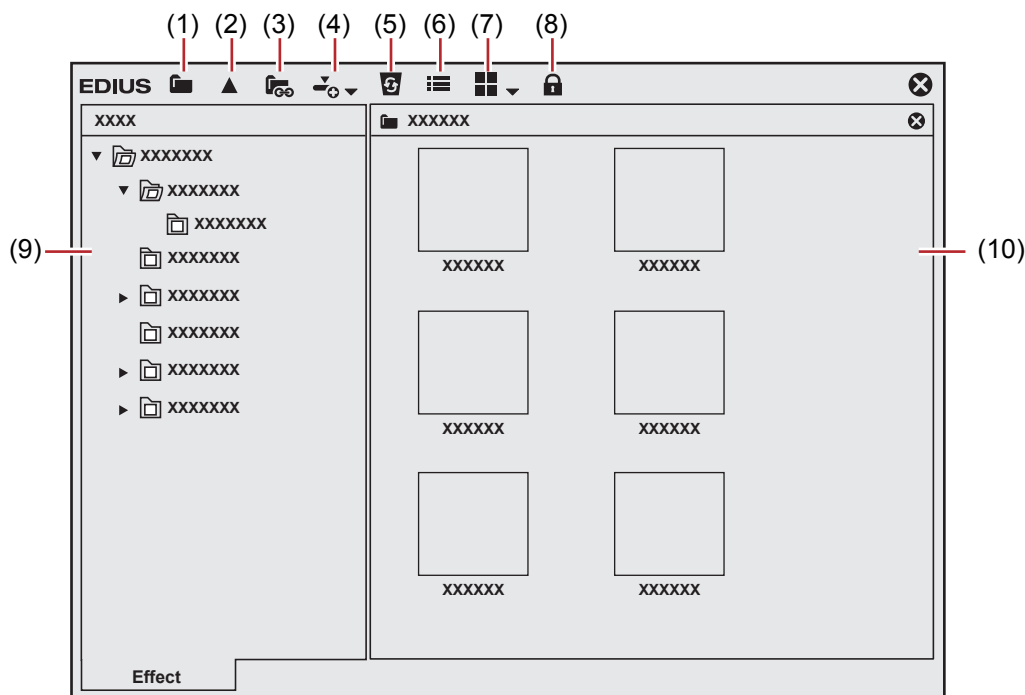
- Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Window] → [Effect].
 - Klepněte na tlačítko [View] na menu a klikněte na [Window] → [Show All] nebo [Hide All], zobrazovat / skrýt všechna okna karty najednou.
 - Zobrazení / skrývání okna karty: [H]
- „Zobrazení/skrytí palety [Information]“ (→ strana 363) „Zobrazení seznamu [Clip Marker]“ (→ strana 264)**
„Zobrazení seznamu [Sequence Marker]“ (→ strana 271) „Zobrazení/skrytí okna [Mync]“ (→ strana 180)
„Zobrazení/skrytí okna [Job]“ (→ strana 318)



- Při přepínání nastavení show / hide pro paletu [Effect] je zapnuto nastavení show / hide pro karty okna Bin, okna zdrojového prohlížeče a okna karet v kombinaci s paletou [Effect]. Chcete-li přepnout nastavení show / hide samostatně, uvolněte spojení okna nebo okna karty.

"Kombinace Tab Windows s Bin Window / Source Browser Window" (→ strana 137)

Paletta [Effect]



(1)	[Hide Effect View]	Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte pouze zobrazení složky.
(2)	[Move up one folder]	Zobrazit složku v horní úrovni, než je ta zvolená v zobrazení složky.
(3)	[Folder Link]	Nastavit složky efektu často používané k rychlému otevření těchto složek. "Skládací zkratky" (→ strana 371)
(4)	[Add to Timeline]	Přidejte zvolený efekt do klipu na časové ose. Klikněte na tlačítko [Add to Timeline] seznam a můžete také zvolit pozici pro přidání.
(5)	[Delete]	Smazat přednastavený efekt uživatele. "Smazání efektů z palety [Effect]" (→ strana 369)
(6)	[Property]	Zobrazit obsah zvoleného efektu. "Vlastnosti účinků" (→ strana 325)
(7)	[View]	Každé kliknutí změní displej. Kliknutím na tlačítko [View] seznam vyberte metodu zobrazení.
(8)	[lock]	Uzamknout složku efektu, aby nedošlo ke změně struktury adresáře. "Struktura složky palety [Effect]" (→ strana 370)
(9)	Pohled složky	Zobrazit složku efektu ve stromové struktuře.
(10)	Pohled na účinky	Zobrazení obsahu efektů ve zvolené složce. Zvolte efekt s animací pro zobrazení s animací.

Zobrazení / skrývání efektu

Můžete ukázat nebo skrýt výhled efektu.

1) Klikněte na [Hide Effect View] v paletě [Effect].

- Pohled na efekt je skrytý.

Typy účinků

Existují 4 dostupné účinky.

Modul v základním efektu

Základní efekty původně uložené, které nelze smazat z palety [Effect]. Základové efekty Plug-in zahrnují video filtr, audio filtr, přechod, audio cross fade, titulní mixér a klíč.

Efekt přednastaveného systému

Tyto jsou zpočátku uloženy a přizpůsobeny pro základní efekty plug-. Nelze je smazat z palety [Effect]. "S" je zobrazeno na jejich ikonách.



Uživatelský přednastavený efekt

Efekty registrované uživatelem. Tyto efekty lze přizpůsobit (nastavením parametrů, kombinací více efektů nebo přejmenování) a uložit. "U" je zobrazeno na ikonách.

"Registrační efekty na paletu [Effect]" (→ strana 369)



Výchozí efekt

Efekty používané ve výchozím nastavení. Tyto efekty můžete nastavit pouze pro přechod, zvukový kříž a mixér titulků. **"Změna výchozích účinků" (→ strana 352)**



Vlastnosti účinků

Efekt můžete zkontrolovat pomocí animace. Můžete také změnit vlastnost přednastavených efektů uživatele.

1) Zvolte efekt a klikněte na [Property] v paletě [Effect].



- Objeví se dialogové okno [Property].

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši na efekt a klepněte na [Property].



- Přechody v animaci můžete zkontrolovat výběrem efektu v zobrazení efektu.
- Vlastnost přednastavených efektů můžete změnit. Můžete upravovat pouze přednastavené efekty uživatelů.

Jak aplikovat účinky

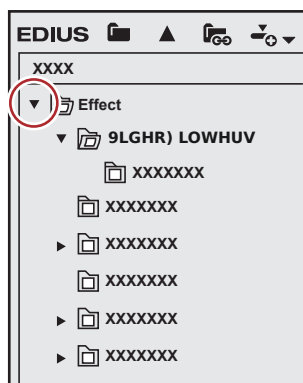
Jednoduše přetáhněte a upustte efekt na paletu [Effect] na klip na časové ose, aby účinek aplikoval. Následující postup vysvětluje, jak použít video filtr jako příklad. Přechody a keyers lze aplikovat stejným způsobem.

Příklad:

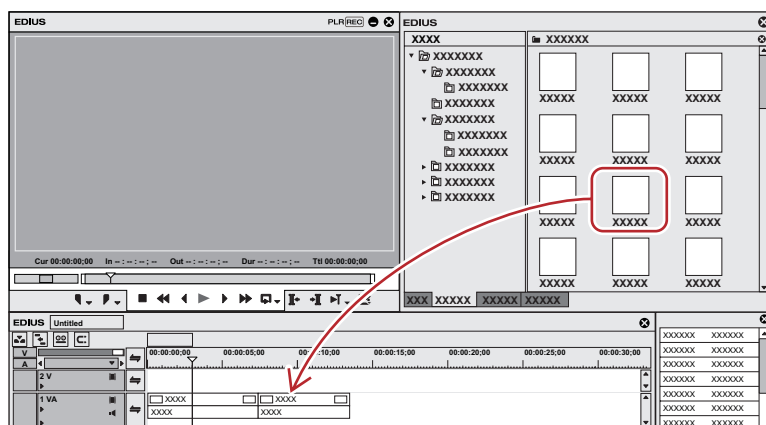
Vybrat [VideoFilters]

1) Zobrazit paletu [Effect].

2) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na strom [Effect] a klikněte na [VideoFilters].



3) Přetáhněte a upusťte účinek, který má být aplikován na klip (video část) na časové ose.



Klipy s aplikovaným filtrem jsou zobrazeny s oranžovou čarou.

Poznámka

- Přetáhněte a upusťte video filtr na video část klipu na stopě V / VA, a přetáhněte a upusťte přechod na část, kde klip posune do jiné nebo mixer části In / Out bodu klipu.
- Přetáhněte a upusťte audio filtr do zvukové části klipu na stopě A / VA, a přetáhněte a upusťte zvukový kříž slábnout do zvukové části, kde klip posune do jiné.
- Přetáhněte a upusťte mixér do míchací části klipu uvnitř / ven na stopě T.
- Přetáhněte a odhodte keyer do míchací části klipu na stopě V / VA.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na efekt v paletě [Effect] a klikněte na [Add to Timeline].
- Zatímco je zobrazení efektu zobrazeno, vyberte klip nebo míchací část na časové ose, vyberte efekt v paletě [Effect] a klepněte na [Add to Timeline] v zobrazení efektu. Pro některé efekty můžete kliknout na tlačítko [Add to Timeline] seznamu pro upřesnění [In], [Out] a [Both].
- Vyberte klip nebo mixér na časové ose a přetáhněte efekt z palety [Effect] a upusťte jej na paletu [Information]. Některé efekty nelze použít.



- Při aplikaci klip přechod nebo audio cross fade, můžete určit pozici pro použití, včetně [In], [Out] a [Both], stejně jako [From], [Center] a [To] pro každý efekt.
- Kliknutím na tlačítko [View] v paletě [Effect] zvolte zobrazovací metodu zobrazení efektu.



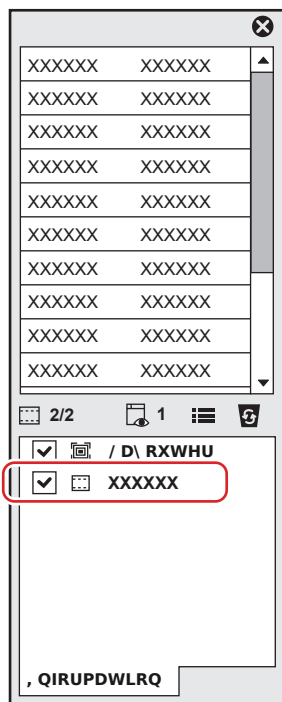
Umístění kurzoru myši nad efektem v zobrazení efektu zobrazuje jednoduchý popis efektu.

Jak upravit účinky

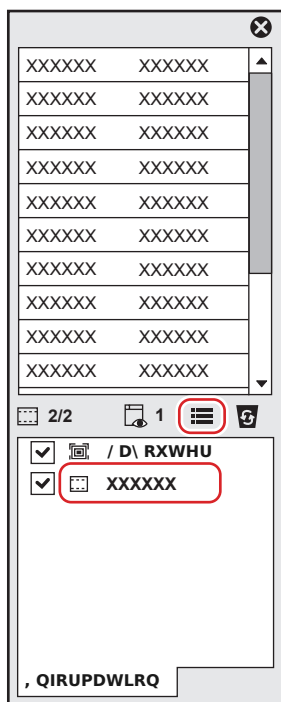
Upravte účinky aplikované na klipy na časové ose z palety [Information].

1) Klikněte na část klipu, kde jsou účinky aplikovány na časové ose.

- Použité účinky jsou zobrazeny v seznamu efektů na paletě [Information].



2) Klikněte na název účinku, který má být upraven na paletě [Information], a klikněte na [Open Setup Dialog].



- Zobrazí se dialogové okno pro detailní nastavení efektu.

Alternativní postup

- Double- klikněte na název efektu v paletě [Information].



- Odškrtnutí zaškrtnutí políčka vlevo od názvu efektu dočasně vyřazuje použitý efekt.

3) Upravit nebo nastavit každou položku.

Nastavení účinků

Nastavení barvy / jas (korekce barev)

Barevný tón můžete upravit tak, aby odpovídal předchozímu / dalšímu videu, nebo jas upravit korekcí barvy odlité, zvýraznit ztrátu detailu a ztrátu stínového detailu. Následující filtry jsou poskytovány pro korekci barev.

ist [3-Way Color Correction]

Správné barvy pro stín (černý), střední (šedý), a zvýraznění (bílý).

"Úprava 3-Way Color Correction" (→ strana 329)

ist [YUV Curve]

Upravte jas (Y), modrý rozdíl barev (U) a červený rozdíl barev (V) na grafu. Můžete provést jemné nastavení vyvážení stínu a zvýraznění. Klíče mohou být přidány pro křivku YUV, ale interpolační animace mezi klávesami není k dispozici.

"Nastavení křivky YUV" (→ strana 330)

ist [Color Balance]

Nastavte chrom, jasnost, kontrast a barevný tón s posuvníkem.

"Nastavení barevné rovnováhy" (→ strana 332)

ist [Color Wheel]

Posuňte ukazatel pro úpravu hustoty barev, nebo otočte kolem pro úpravu barevného tónu.

"Nastavení barevného kola" (→ strana 333)

ist [Monotone]

Udělejte ten videomonoton.

"Nastavení monotonu" (→ strana 334)

ist [Primary Color Correction]

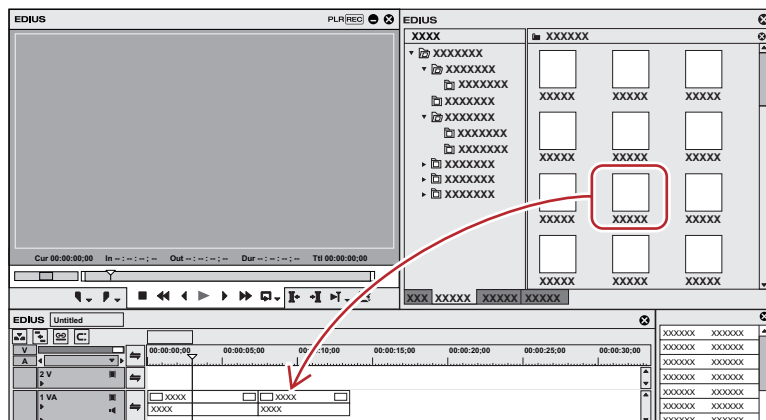
Upravte jas a barvu aplikací třídění barev na klip snímek ve formátu Log.

"Úprava primární barevné korekce" (→ strana 335)

1) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na strom [VideoFilters].

2) Kliknutím na strom [Color Correction] zobrazíte filtry.

3) Přetáhněte a upustěte filtr pro použití do klipu na časové ose.



Alternativní postup

- Vyberte klip na časové ose, pravým klepnutím na filtr v paletě [Effect] a klepněte na [Add to Timeline].
- Pravý - přetáhněte efekt a kapněte ho na klip, a klepněte na [Add].
- Pravý přetáhněte efekt a upustěte jej na klip a klikněte na [Paste] → [All].

Nastavení 3-Way korekce barev

1) Zobrazit paletu [Information] a dvakrát klikněte na [3-Way Color Correction].

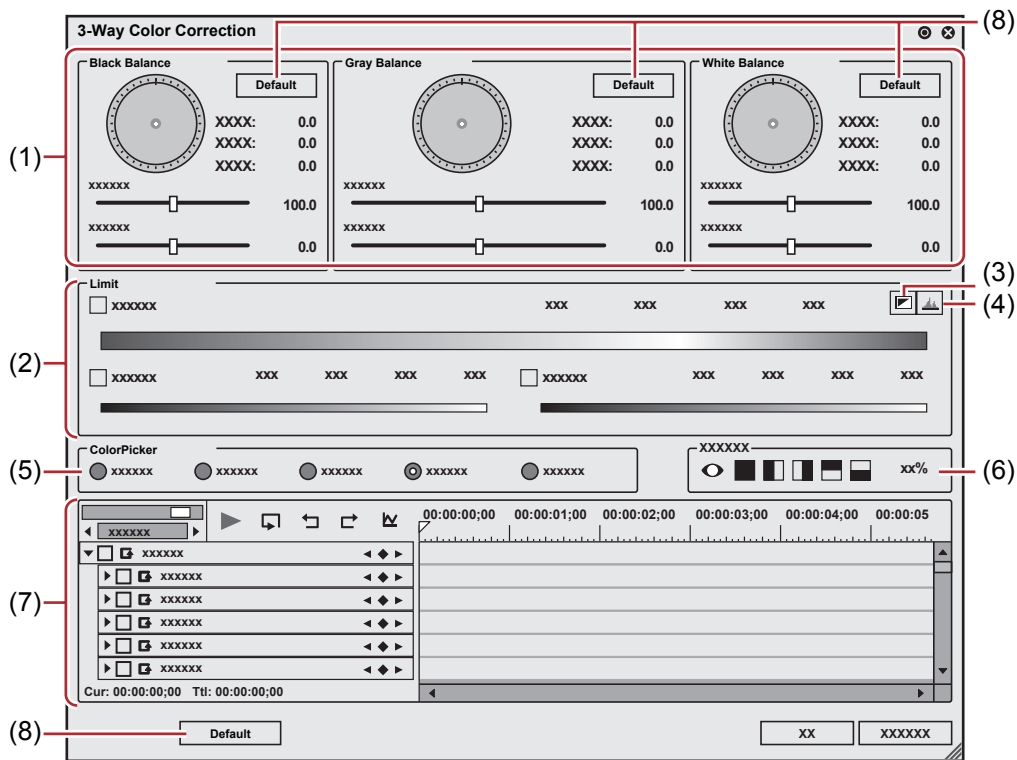
- "Kontrola / úprava efektů" (→ strana 364)
- Objeví se dialogové okno [3-Way Color Correction].
- "[3-Way Color Correction] Dialogové okno" (→ strana 329)

2) Upravte rovnováhu každé barvy a klikněte na [OK].

Poznámka

- Barvy se objevují jinak v závislosti na monitoru. Proto, je-li nutné přesné nastavení barvy, výstup videa na monitor, na kterém je konečné video promítáno.
- Pokud je dokončené video vysíláno v televizi, upravte barvy v rozsahu předpisů.
- Pokud zaškrtnete [Safe Color] v [Color Balance] nebo [Color Wheel] korekce barev, horní nebo dolní mez jasu a barvy lze nastavit v určitém rozsahu.

[3-Way Color Correction] Dialogové okno



(1)	[Black Balance] / [Gray Balance] / [White Balance]	Přetáhněte bod v každé barvě opravit barvy pro stín (černá balance), střední (šedá balance), a zvýraznit (bílá balance). Přetáhněte bod barevného kola upravit odstín, nebo přesunout posuvník upravit nasycení a kontrast.
(2)	[Limit]	Správné barvy v určeném rozsahu. Zkontrolujte [Hue], [Saturation] a [Luminance], abyste určili rozsah pro nastavení. Můžete nastavit rozsah efektu zadáním hodnoty přímo v každém poli nebo přetažením trojúhelníkového posuvníku nebo mřížkování / sklopných částí. <div data-bbox="853 1787 1157 1982" data-label="Diagram"> </div> <p>A: Rozsah pro 100% úpravu B: Rozsah, ve kterém postupně zvyšujete objem nastavení C: Rozsah, ve kterém postupně snižujete objem úpravy</p>

Kapitola 9 Účinek - Nastavení účinků

(3)	[Key display]	Zobrazit, který rozsah je aplikován s účinky nastavením [Limit]. Oblast s účinky aplikované 100% se zobrazí v bílé barvě; 0% v černé barvě.
(4)	[Histogram display]	Zobrazení vypočteného histogramu pro každý odstín, nasycení a jasnost.
(5)	[ColorPicker]	Zvolte barvu z zobrazeného obrázku na Player nebo Recorder.
(6)	Nastavení náhledu	"Nastavení náhledu" (→ strana 331)
(7)	[30] Překlad v příloze	"Nastavení klíčového snímku" (→ strana 332)
(8)	[Default]	Klepněte na [Default] v každém rozhovovém snímku a resetujte pouze parametry související s tímto zůstatkem na jejich výchozí hodnoty. Klepněte na [Default] v dolní části okna pro smazání všech kláves a resetujte parametry na jejich výchozí hodnoty.

Úpravy barev zcela

1) Zobrazit paletu [Information] a dvakrát klikněte na [3-Way Color Correction].

- Objeví se dialogové okno [3-Way Color Correction].
- "[3-Way Color Correction] Dialogové okno" (→ strana 329)

2) Klikněte na barvu opravit z barevný picker.

- Když kliknete na [Black], je provedena úprava tak, aby barva v barevném picker měla být černá. Podobně, úprava je provedena tak, aby to mělo být šedé nebo bílé, když si vyberete [Gray] nebo [White], resp.
- Pokud kliknete na [Auto], barva je určena na základě jasu získané barvy. Například, barva je upravena pro bílé, když je získána světlá barva.

3) Klikněte na část opravit v Recorder.

- Barva je automaticky opravena. Můžete také nastavit barvu pomocí barevného bodu kola, nebo posuvníky nasycení a kontrastu.

Příklad:

Při opravě barvoskvvrněné bílé tabulky Klepněte na [White] v barevný picker, a klikněte na bod na tabulce v obraze.

Oprava pouze jedné části

Můžete definovat rozsah pro použití korekce, při nastavení barevného tónu kůže.

1) Zobrazit paletu [Information] a dvakrát klikněte na [3-Way Color Correction].

- Objeví se dialogové okno [3-Way Color Correction].
- "[3-Way Color Correction] Dialogové okno" (→ strana 329)

2) Klikněte na [Color range] na barevný picker.

3) Klikněte na část opravit v Recorder.

- Klikněte na další body se [Shift] na klávesnici držené dole, aby obsahovaly barvu bodů do aktuálně stanoveného rozsahu.

4) Opravte barvu.

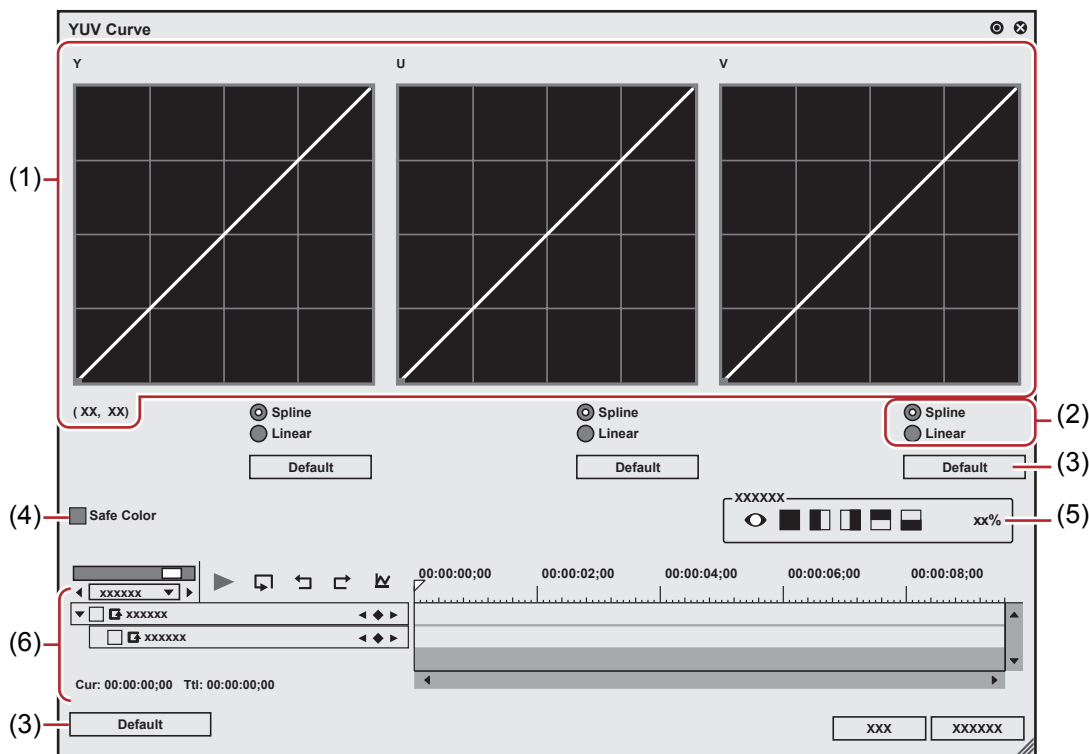
Nastavení křivky YUV

1) Zobrazit paletu [Information] a dvakrát klikněte na [YUV Curve].

- "Kontrola / úprava efektů" (→ strana 364)
 - Objeví se dialogové okno [YUV Curve].
- "[YUV Curve] Dialogové okno" (→ strana 331)

2) Nastavte křivku YUV a klikněte na [OK].

[YUV Curve] Dialogové okno



(1)	Křivka YUV	Přetáhněte přímku na každém grafu pro úpravu Y, U a V. Hodnota vlevo dole křivky Y ukazuje vstupní hodnotu a výstupní hodnotu.
(2)	[Spline] / [Linear]	Vyberte přímku grafu (křivka nebo přímka).
(3)	[Default]	Klepněte na [Default] každého grafu pro obnovení selhání pro každou hodnotu Y, U a V a přidejte je jako klíče. Klepněte na [Default] v dolní části okna pro odstranění všech kláves a resetovat graf na své počáteční hodnoty.
(4)	[Safe Color]	Zaškrtněte tuto položku, aby automatické nastavení udržet video signál v YUV barevném prostoru.
(5)	Nastavení náhledu	"Nastavení náhledu" (→ strana 331)
(6)	Nastavení klíčového rámečku	Upravte křivku YUV grafu pro každý klíčový rám. Volba pole pro klíč bude [Hold] a není povolena žádná změna v časové ose. Pro nastavení klíčového rámu viz "Nastavení klíčového rámu" . "Nastavení klíčového snímku" (→ strana 332)

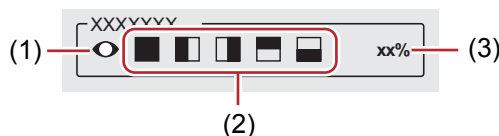


- Přestože Safe Color přepíná rozsah jasu 16-235 a chromu 16-240, a chroma není automaticky zahrnuta v bezpečné oblasti, vypočítá se tak, aby zahrnovala svítivost / chromu uvnitř IRE0-100.

Společná nastavení v korekci barev

Nastavení náhledu

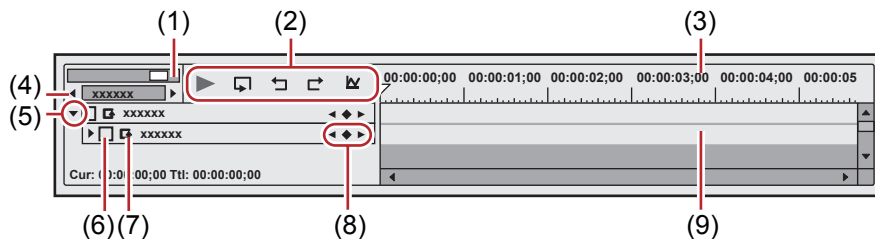
Můžete položit a porovnat použitou korekci barev a původní obrázek.



(1)	[Use current screen to show filter effect]	Při porovnávání efektů filtru opravte obrazovku pomocí časové osy kurzoru.
(2)	[31] Překlad v příloze	Při kontrole výsledku filtru nastavte segmentaci obrazovky.
(3)	Filtr aplikuje poměr obrazovky	Nastavte poměr obrazovky k zobrazení videa s filtrem použitým při porovnávání výsledku filtru.

Rám kláves

Parametry korekce barev můžete měnit podél časové osy a přehrát je pro kontrolu výsledku.



(1)	Posuvník stupnice času	Přetáhněte posuvník doleva a doprava, abyste upravili zobrazovací jednotku v časové stupnici. Přesuňte posuvník doleva, abyste zmenšili zobrazovací jednotku, nebo vpravo, abyste ji zvýšili. Pravým koncem je [Fit].
(2)	Tlačítka Přehrávání / Nástroj	<p>• Přehrát zpět časovou osu na Recorder.: Opakovaně přehrávat zpět klip v současné době editované.: Zrušit operaci.</p> <p>[Ctrl] + [Z]</p> <p>• Zopakujte nedokončenou operaci.</p> <p>[Ctrl] + [Y]</p> <p>• Přepněte změny každého parametru na zobrazení grafu. V zobrazení grafu je časová osa reprezentována zobrazením grafu zvoleného klíče. Parametry lze editovat posunutím kláves nahoru a dolů. Číselné hodnoty a gradiace osy Y lze měnit zadáním číselných hodnot.</p>
(3)	Časová stupnice pro klíčové rámečky	Zobrazení stupnice s jednotkou zvolenou v nastavení časové stupnice na časové ose. Pravým tlačítkem myši na časové měřítko a klepnutím na [Timeline Timecode] zobrazíte časovou osu nebo klepněte na [Zero base Timecode] pro zobrazení času se začátkem klipu jako 0. Pokud je nastavena sekvenční značka pro pozici, kde je klip umístěn, pravým tlačítkem klepněte na časovou stupnici a klikněte na [Go to Previous Sequence Marker] nebo [Go To Next Sequence marker] pro posunutí kurzorem časové osy na předchozí nebo další sekvenci.
(4)	Nastavení časové stupnice	Klikněte zde pro přepnutí zadané zobrazovací jednotky a [Fit]. Klepněte na levou šipku pro snížení zobrazovací jednotky, nebo klikněte na pravou šipku pro zvýšení zobrazovací jednotky.
(5)	Tlačítko rozbalení	Kliknutím na toto tlačítko nastavíte pro každou položku detailní nastavení. Parametry můžete upravit posunutím kurzoru na vstup nebo ovládání hodnoty a přetažením, když se změní tvar kurzoru myši.
(6)	Povolit / zakázat	Odškrtnutí položky vypne nastavení parametru. Chcete-li nakonfigurovat klíčový snímek, zaškrtněte název efektu.
(7)	[Add Default Key]	Kliknutím na tuto položku nastavíte výchozí klíčové rámy každé parametru na časové pozici kurzoru.
(8)	Nastavení klíčového rámečku	[32] v centru nastavit klíčový snímek na pozici časového kurzoru. Pokud časová osa kurzor je na klíčovém rámečku, klávesa bude smazána. Kliknutím na levou a pravou šipku se přesunete k předchozímu a dalšímu klíčovému rámečku.
(9)	Časová osa klíčového snímku	Automaticky přidat klíčový snímek při editaci efektu na časové ose kurzoru. Pokud rozšiřujete každou parametr položky, můžete upravit parametr přetažením klávesy nahoru nebo dolů.

-
- Pravým tlačítkem myši klepněte na časovou osu pro klávesy nebo pro zobrazení menu pro přidávání / smazání kláves nebo přepněte metodu interpolace mezi klíčovými rámečky. Můžete zvolit metodu interpolace od [Hold], [Line] a [Bezier].
 - Když je název položky parametru správně kliknut a kliknut [Clear parameter of (item)], všechny klíčové rámečky pro tuto položku se vymažou.
 - Při stisknutí [Shift] + [V] na klávesnici se ke všem parametrům přidává klíčový rámeček s platným nastavením klíčového rámečku v časové pozici kurzoru.
 - Při stisknutí [V] na klávesnici se do aktuálně vybraného parametru v časové pozici kurzoru přidá klíčový snímek.

Nastavení Barevné rovnováhy

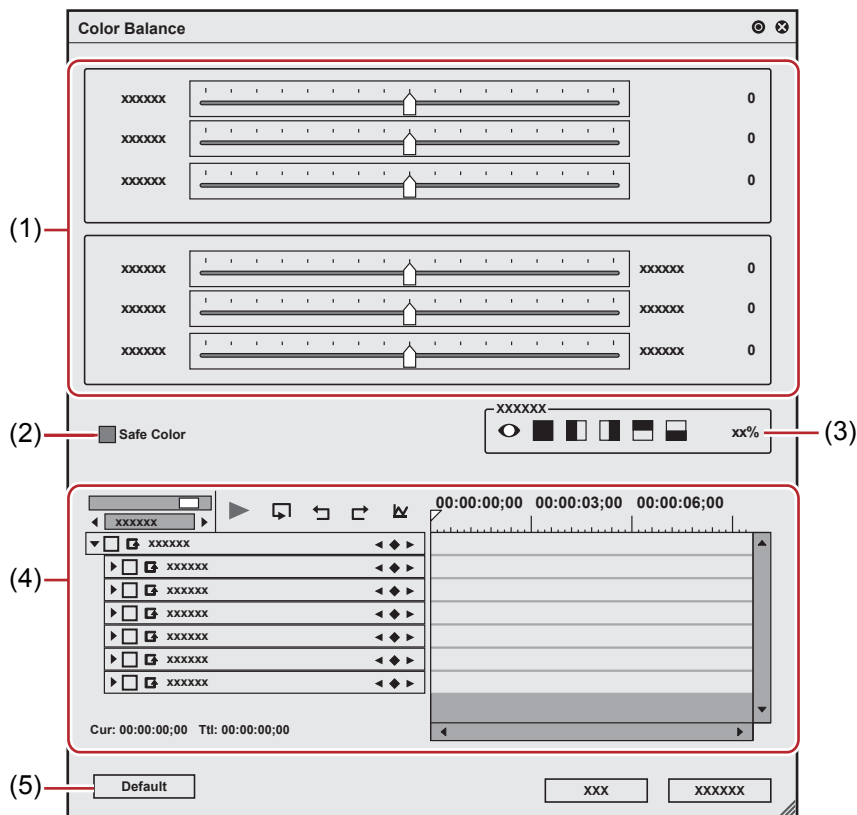
1) Zobrazit paletu [Information] a dvakrát klikněte na [Color Balance].

- "Kontrola / úprava efektů" (→ strana 364)

- Objeví se dialogové okno [Color Balance].
- "[Color Balance] Dialogové okno" (→ strana 333)

2) Nastavte barevnou rovnováhu a klikněte na [OK].

[Color Balance] Dialogové okno



(1)	Posuvníky	Přesuňte posuvníky pro úpravu každé položky.
(2)	[Safe Color]	Zaškrtněte tuto položku, aby automatické nastavení udržel video signál v YUV barevném prostoru.
(3)	Nastavení náhledu	"Nastavení náhledu" (→ strana 331)
(4)	[33] Překlad v příloze	"Nastavení klíčového snímku" (→ strana 332)
(5)	[Default]	Kliknutím na toto tlačítko obnovíte výchozí nastavení pro všechny jezdce.

- Přestože Safe Color přepíná rozsah jasu 16-235 a chromu 16-240, a chroma není automaticky zahrnuta v bezpečné oblasti, vypočítá se tak, aby zahrnovala svítivost / chromu uvnitř IRE0-100.

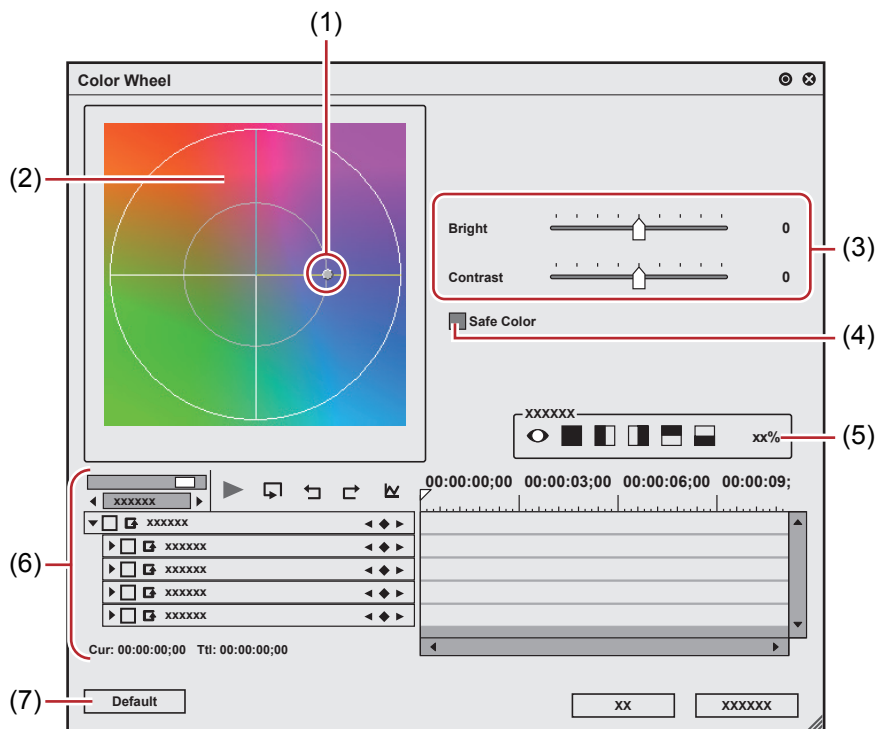
Nastavení barevného kola

1) Zobrazit paletu [Information] a dvakrát klikněte na [Color Wheel].

- "Kontrola / úprava efektů" (→ strana 364)
- Objeví se dialogové okno [Color Wheel].
- "[Color Wheel] Dialogové okno" (→ strana 334)

2) Nastavte barevné kolo a klikněte na [OK].

[Color Wheel] Dialogové okno



(1)	Barevný bod kola	Posuňte tento bod pro úpravu hustoty barev (chroma). Chroma zvyšuje, jak se bod pohybuje do obrysu kruhu.
(2)	Kolo	Přetáhněte a otočte jej pro úpravu barevného tónu.
(3)	[Bright] / [Contrast]	Upravte jasnost a kontrast pohybem posuvníků.
(4)	[Safe Color]	Zaškrtněte tuto položku, aby automatické nastavení udržet video signál v YUV barevném prostoru.
(5)	Nastavení náhledu	"Nastavení náhledu" (→ strana 331)
(6)	[34] Překlad v příloze	"Nastavení klíčového snímku" (→ strana 332)
(7)	[Default]	Kliknutím na toto tlačítko smažete všechny klíče a obnovíte výchozí nastavení pro bod kola a barevného kola.



• Přestože Safe Color přepíná rozsah jasu 16-235 a chromu 16-240, a chroma není automaticky zahrnuta v bezpečné oblasti, vypočítá se tak, aby zahrnovala svítivost / chromu uvnitř IRE0-100.

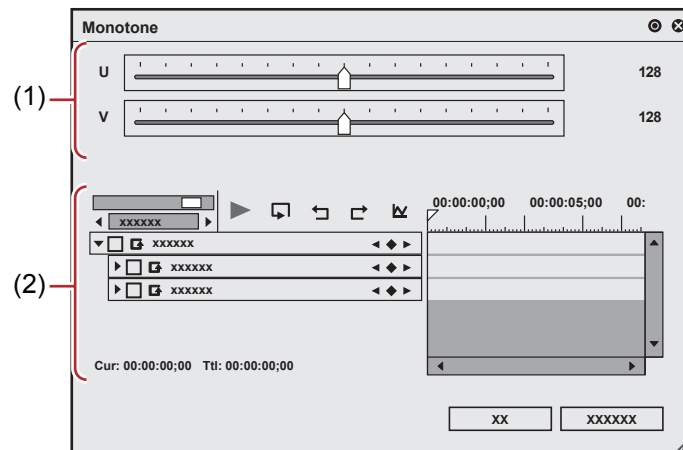
Nastavení monotonu

1) Zobrazit paletu [Information] a dvakrát klikněte na [Monotone].

- "Kontrola / úprava efektů" (→ strana 364)
- Objeví se dialogové okno [Monotone].
- "[Monotone] Dialogové okno" (→ strana 335)

2) Nastavte monoton a klikněte na [OK].

[Monotone] Dialogové okno



(1)	Posuvníky	Upravte barevný tón posuvníkem.
(2)	[35] Překlad v příloze	"Nastavení klíčového snímku" (→ strana 332)

Nastavení primární korekce barev

Můžete nastavit jas a barvu pomocí třídění barev na klipu ve formátu Log. [Primary Color Correction] má předem definované barevné prostorové profily, které podporují formáty záznamu pro každého výrobce fotoaparátu. Pokud klip je uznán jeho metadata jako Log soubor, [Primary Color Correction] filtr automaticky vybere optimální barevnou plochu a upravit jas a barvy. Můžete také vybrat barevný prostor ručně. Alternativně, můžete zaregistrovat LUT soubory (*.krychle) na [Primary Color Correction] a použít na klipy. Můžete získat preferované jasů a barvy jemným nastavením parametrů.

"Co je Log?" (→ strana 335) "Co je LUT?" (→ strana 335)

Poznámka

- Některé formáty záznamu nemusí být podporovány.
- Některé LUT soubory nemusí být podporovány.

Co je to Log?

Log je formát pro fotografování, který může udržovat široký dynamický rozsah. Pro videa natočená ve formátu Log, třídění barev je nezbytné. Tím, že provádí třídění barev na snímku video s nižším kontrastem, širší rozsah barevného tónu lze realizovat reprodukovat realistické obrázky, které jsou blíže tomu, co skutečně vypadá. I za podmínek, kdy zvýraznění / stín detail ztráta je pravděpodobné, že dojde, fotografování ve formátu Log pomůže při opravě podrobností později, aniž by se zhoršila kvalita obrazu.

"Reproduction clouds where highlight Detail Loss Has octles" (→ strana 339) "Upravování jasů osoby, kde Shadow Detail Loss Has Ocenit Vzhledem k podsvícení" (→ strana 339)

Co je LUT?

LUT (Look Up Table) je standardní profil pro konverzi barevného prostoru. Můžete jej použít pro úpravu jasů a barvy na snímku videa ve formátu Log.

Nastavení pomocí [Primary Color Correction]

Příklad:

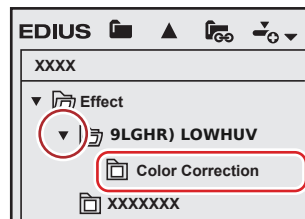
Nastavení jasů a barev snímku zdroje ve formátu Log (zdroj S-Log)

Příprava

- Vytvořit projekt (QFHD 3840x2160 29.97p, 10 cd bit).
- Importovat zdrojový soubor S-Log do zdrojového prohlížeče, zaregistrovat jej do okna Bin a umístit klip na časovou osu.

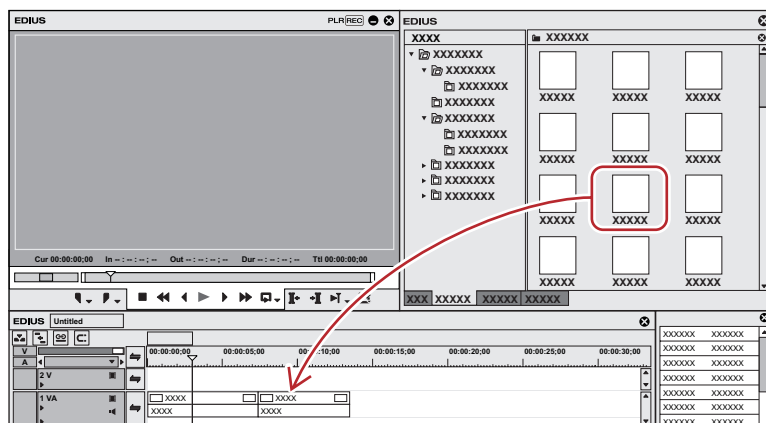
1) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na strom [Effect].

2) Klikněte na strom [VideoFilters] a klikněte na [Color Correction].



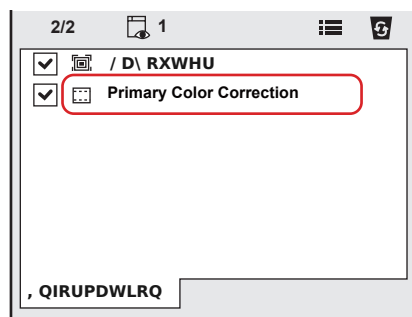
- Seznam efektů [Color Correction] je zobrazen v zobrazení efektu.

3) Přetáhněte a pusťte [Primary Color Correction] na klip (video část) na časové ose.



- Klipy s aplikovaným efektem [Primary Color Correction] (video část) jsou zobrazeny oranžovou čarou.
- Pokud je klip rozpoznán jako soubor Log, bude automaticky použit optimální barevný prostor pro nastavení jasu a barvy. Výsledek aplikovaného barevného prostoru můžete zobrazit v okně náhledu.
- Pokud není barevný prostor aplikován automaticky, můžete otevřít dialogové okno [Primary Color Correction] pro manuální aplikaci barevného prostoru. Chcete-li použít barevný prostor ručně nebo jemně upravit jas a barvy, přejděte k kroku 4).

4) Zobrazit paletu [Information] a dvakrát klikněte na [Primary Color Correction].



- Objeví se dialogové okno [Primary Color Correction].

"[Primary Color Correction] Dialogové okno" (→ strana 337)

5) Klikněte na tlačítko [Source] v [Color Space] a vyberte barevný prostor, který je optimální pro zdrojový snímek ve formátu Log.

- Pokud byl barevný prostor vybrán automaticky, tato operace není nutná.

6) Při prohlížení videa v okně náhledu proveďte jemné nastavení parametrů.

7) Klikněte na [OK].

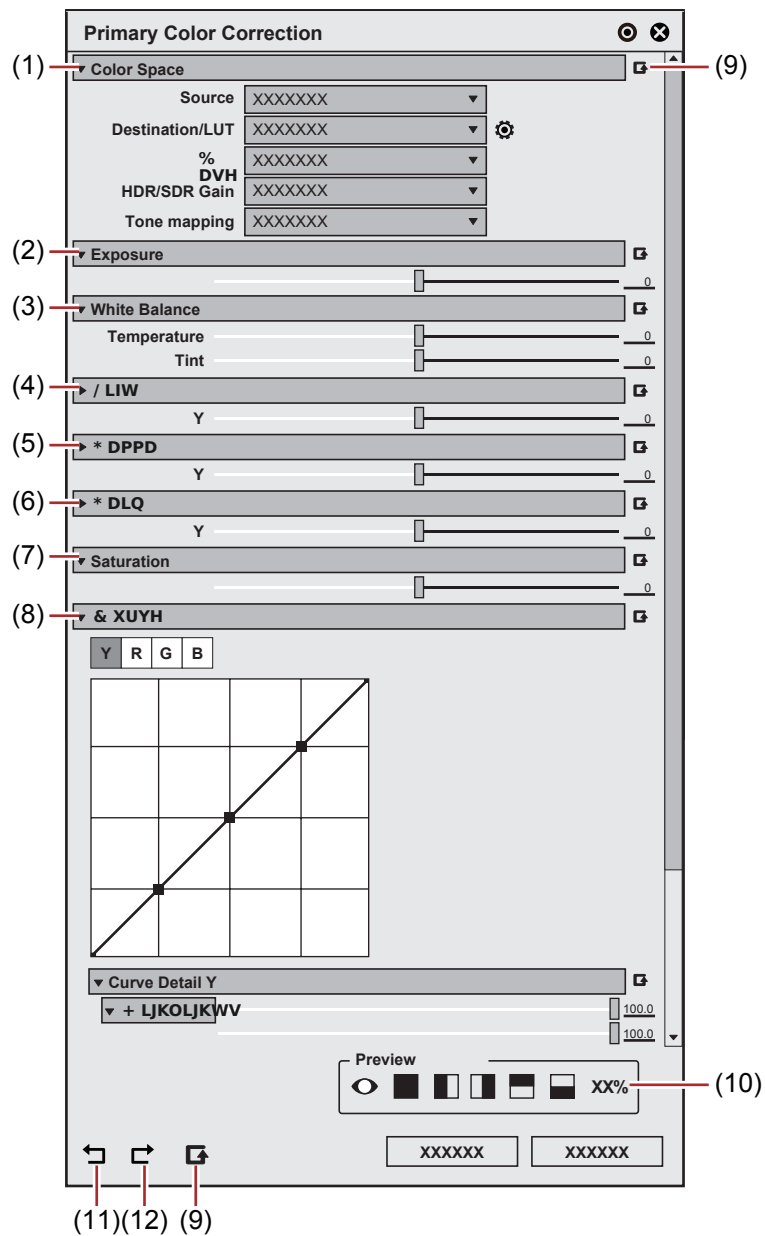
- Dialogové okno [Primary Color Correction] je uzavřeno.



- Pokud je po aplikaci [Primary Color Correction] vypnuto přehrávání v reálném čase, je užitečné použít návrh náhledu nebo přeskočení snímku.

"Návrh náhledu" (→ strana 289) "Frame Skip Playback" (→ strana 290)

Dialog [Primary Color Correction]



Kapitola 9 Účinek - Nastavení účinků

(1)	[Color Space]	<p>[Source] Vyberte barevný prostor, který se aplikuje na klip.</p> <p>[Destination/LUT] Vyberte barevný prostor nebo LUT pro použití při vývozu. Klikněte na [LUT Settings] na pravé straně [Destination/LUT] pro zobrazení dialogového okna [LUT Settings]. Nastavit nastavení LUT, jako je registraci / odregistrování LUT.</p> <p>"Registering LUT" (→ strana 340) [Base] Povolit nastavení formátu pro konverzi barevného prostoru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je-li zvoleno [Display light] Tento konverzní formát nemění tón videa zobrazeného na displeji po konverzi. [Display light] je nastaveno default. f • Pokud je zvolena [Scene light] Tento konverzní formát byl použit pro verzi 8.32 nebo starší. Na video se použije tón specifický pro barevný prostor zvolený pro [Destination/LUT]. <p>[HDR/SDR Gain] Nastavte zesílení použité při převodu barevného prostoru mezi HDR a SDR. Za určitých podmínek se jas referenční bílé HDR může lišit od SDR. Video převedené z HDR do SDR se pak jeví světlejší a video převedené z SDR do HDR tmavší. Nastavení [HDR/SDR Gain] použije při převodu zvolenou hodnotu zesílení a zabrání změnám jasu. Nastavte zesílení podle převodní hodnoty jasu displeje. Vyberte z možností [Disable], [Current project setting], [0.00 dB], [3.00 dB], [6.00 dB], [6.15 dB], [9.00 dB] a [12.00 dB]. Pro soulad s ITU-R BT.2408 vyberte [6.15 dB]. Hodnota [Current project setting] se řídí nastavením [HDR/SDR gain] v nastavení projektu. Hodnotu můžete také zadat přímo v rozsahu od „0.00“ do „20.00“ dB.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Current project setting] je nastaveno ve výchozím nastavení. • Pokud je LUT vybrán pro [Destination/LUT], toto nastavení se nepoužije. • Informace o [HDR/SDR gain] budou zveřejněny v FAQ na našich webových stránkách. <p>"Naše webové stránky" (→ strana 478) [Tone mapping] Toto nastavení se vztahuje na konverzi, při níž se dynamický rozsah barevného prostoru zmenšuje, například když se jako SDR používá zdroj HDR. Nastavení [Disable] nebude používat tónové mapování. Oblasti s jasnem, který překračuje rozsah jasu SDR, budou nahrazeny na 100% bílou. Nastavení [Soft Clip] stlačí oblasti s vysokou svítivostí tak, aby v nastaveních projektu nebyly jednoduše nastaveny. Obsah v [Current project setting] bude určen v souladu s nastavením [Tone mapping].</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Current project setting] je nastaveno ve výchozím nastavení. • Pokud je LUT vybrán pro [Destination/LUT], toto nastavení se nepoužije.
(2)	[Exposure]	Nastaví jas. Zvýšení nebo snížení číselné hodnoty o 25 se zvýší nebo sníží jas odpovídající 1 stop v aperture.
(3)	[White Balance]	<p>[Temperature] Nastaví teplotu barev.</p> <p>[Tint] Upravuje odstín.</p>
(4)	[Lift]	Zablokuje oblast zvýraznění a upraví jas stínové oblasti.
(5)	[Gamma]	Upravuje jas mezitónové oblasti.
(6)	[Gain]	Zablokuje stínovou oblast a upraví jas oblasti zvýraznění.
(7)	[Saturation]	Upravuje nasycení.
(8)	[Curve]	<p>Nastaví odstín a nasycení pomocí tónových křivek.</p> <p>[Curve Detail] Pohybuje se pět bodů [Curve] nastavené na úrovni jasu svisle a horizontálně pro úpravu jasu.</p>
(9)	[Set default parameters]	Klikněte na [Set default parameters] na pravé straně každé položky pro obnovení výchozího nastavení položky. Klikněte na [Set default parameters] v dolní části dialogového okna pro obnovení výchozího nastavení pro všechny položky.
(10)	Nastavení náhledu	Srovnává video klipu, na který se aplikuje primární korekce barev a ostatní klipy porovnat barvy.
(11)	[Undo]	Zruší operaci.
(12)	[Redo]	Znovu provede nedokončenou operaci.



- Typy a pořadí barevných prostorů, které jsou zobrazeny při kliknutí na tlačítko [Source] / [Destination/LUT] v [Color Space], mohou být změněny v [Application] v [System Settings] → [Color Space].
- "[Color Space]" (→ strana 97)

Příklad při aplikaci [Primary Color Correction]

Reproduction clouds Where highlight Detail Loss has ocases

Pro fotografování krajiny, "zvýraznit detail ztráty" může způsobit, že modrá obloha se objeví ve všech bílých nebo mraky a vzdálené hory, aby se spojily navzájem. Standardní formát snímání má omezený dynamický rozsah ve srovnání s tím, že ve formátu Log. S nesprávným nastavením expozice, zvýraznit detail ztráta, způsobí, že barevné tóny překračující horní mez dynamického rozsahu se ztratí a všechny nahrazeny bílým. Tak, video snímek ve standardním formátu nemusí být schopen reprodukovat realistickou kvalitu obrazu textury materiálu, atd. i když se použije post-shooting korekce barev, protože světelný stav je upraven a zaznamenán v době fotografování. Formát záznamu má širší dynamický rozsah a umožňuje záznam rozsahu pro tón světla, který by mohl být normálně zaznamenán jako bílá ve standardním snímání. Tím, že provádí třídění barev na zdroj záznamu, barevný tón oblastí, kde zvýraznění detaily byly ztraceny, může být reprodukován a video s realistickými detaily, jako je film obrázky lze získat.

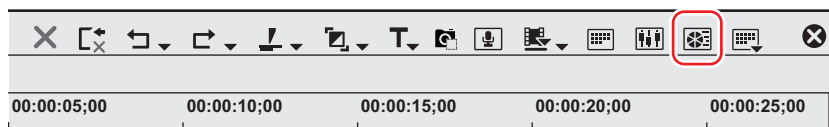
- Následující postup ukazuje příklad primární korekce barev.

1) Provedte kroky 1) až 5) v "Nastavení pomocí [Primary Color Correction]".

- "Nastavení pomocí [Primary Color Correction]" (→ strana 335)

2) Klikněte na [Toggle Videoscope Display] na časové ose.

- Objeví se dialogové okno [Videoscope].

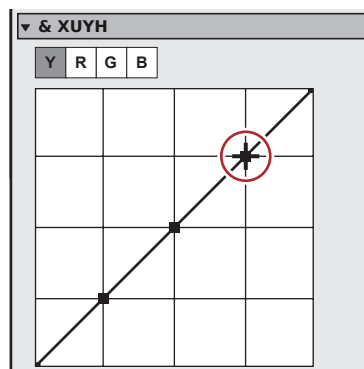


3) Při prohlížení vlnové formy upravte [Gain] v dialogovém okně [Primary Color Correction] v minus směru.

- Při uzamykání stínové oblasti upravte jas zvýrazněných oblastí.

4) V [Curve], přetáhněte druhý bod z pravé horní k jemnému nastavení jasu oblasti zvýraznění.

- Přesuňte kurzor myši na bod, dokud bod nezčervená, pak můžete nastavit pozici bodu.



• Upravování jasu osoby, kde ztráta stínového detailu vzniká v důsledku podsvícení

Při snímání se západem slunce nebo světlo v pozadí, obraz osoby ve video může být tmavý, protože podsvícení, což vede k "ztrátě stínů detailu." Stejně jako "zvýraznit detail ztráty", post-fotografování korekce barvy takového videa nemusí být možné, jak bylo zamýšleno. Pokud zdroj je natočen ve formátu záznamu, barevný tón oblastí, kde stínové detaily byly ztraceny, může být reprodukován provedením třídění barev.

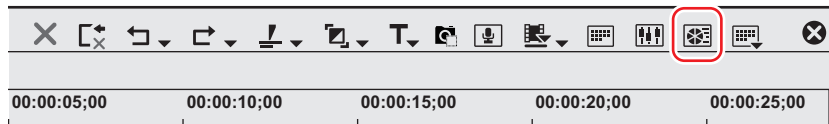
- Následující postup ukazuje příklad primární korekce barev.

1) Provedte kroky 1) až 5) v "Nastavení pomocí [Primary Color Correction]".

- "Nastavení pomocí [Primary Color Correction]" (→ strana 335)

2) Klikněte na [Toggle Videoscope Display] na časové ose.

- Objeví se dialogové okno [Videoscope].

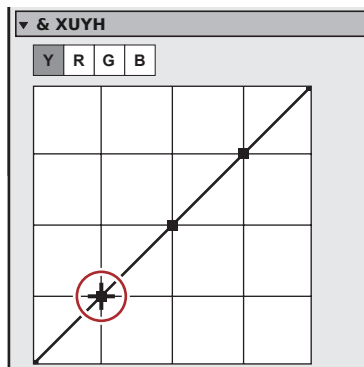


3) Při kontrole vlnové formy upravte [Lift] v dialogovém okně [Primary Color Correction] ve směru plus.

- Při uzamčení oblasti zvýraznění, upravte jas stínových oblastí.

4) V [Curve], přetáhněte druhý bod ze spodního levého k jemnému nastavení jasu stínové oblasti.

- Přesuňte kurzor myši na bod, dokud bod nezčervená, pak můžete nastavit pozici bodu.



Registrační číslo LUT

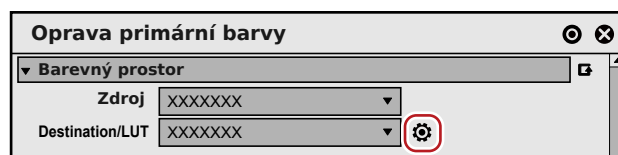
Soubory LUT (*.krychle), které poskytují výrobci fotoaparátů, lze zaregistrovat na [Primary Color Correction] pro použití na klipy.

- Připravte si LUT soubory (*.krychle) na PC předem.

1) Zobrazit dialogové okno [Primary Color Correction].

- Aplikujte [Primary Color Correction] na klip na časové ose a dvakrát klikněte na [Primary Color Correction] v paletě [Information].

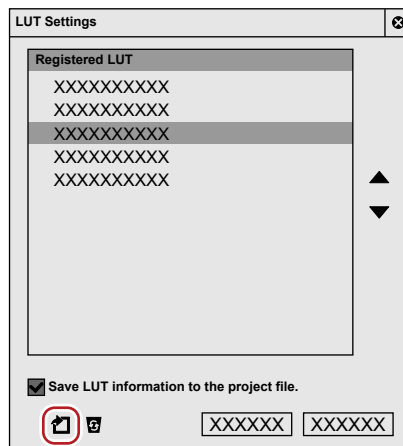
2) Klikněte na [LUT Settings] vpravo od [Destination/LUT].



- Objeví se dialogové okno [LUT Settings].

"[LUT Settings] Dialogové okno" (→ strana 341)

3) Klikněte na [Register new LUT].



- Objeví se dialogové okno [Open].

4) Pro registraci vyberte LUT soubor a klikněte na [Open].

- Objeví se dialogové okno [Setting for LUT].

5) Nastavte rozsah LUT pro [Input] / [Output].

- Zvolte rozsah, do kterého má být LUT připojen v době vstupu nebo výstupu ze [Full] nebo [Video].

[Full]	Připojit hodnotu RGB 0 až 100% LUT k celé škále včetně super černé a super bílé.
[Video]	Připojit hodnotu RGB 0 až 100% LUT k rozsahu referenční černé k referenční bílé video (video rozsah).

Poznámka

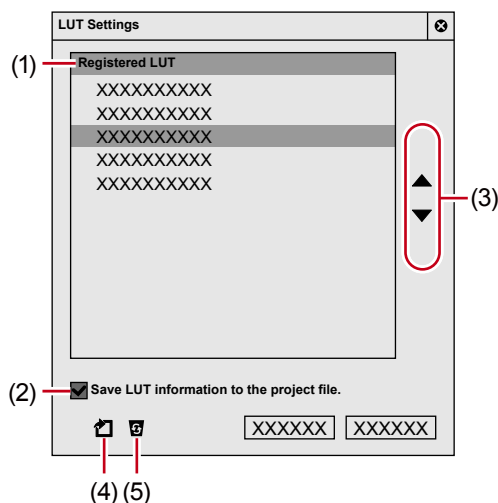
- Nastavení rozsahu se liší v závislosti na souboru LUT. Podrobnosti naleznete u poskytovatele vašeho souboru LUT.

6) Klikněte na [OK].

- Zvolený LUT se přidá do [Registered LUT] v dialogovém okně [LUT Settings]. Hodnoty nastavení rozsahu zvolené v 5) se zobrazí na pravé straně názvu LUT.

7) Klikněte na [OK].

Dialog [LUT Settings]



(1)	[Registered LUT]	Zobrazí seznam registrovaných LUT.
(2)	[Save LUT information to the project file.]	Zaškrtněte tuto položku pro uložení informací o souboru LUT do projektového souboru. I když je soubor projektu importován v jiném prostředí, než kde byl soubor vytvořen, může být použit s registrovaným LUT.

Kapitola 9 Účinek - Nastavení účinků

(3)	[Move up] / [Move down]	Sorts LUT. Výběr LUT z [Registered LUT] a klepněte na tlačítko [Move up] nebo [Move down] pohybovat nahoru nebo dolů zvoleného LUT.
(4)	[Register new LUT]	Kliknutím na tuto položku zobrazíte dialogové okno [Open], které umožňuje zaregistrovat LUT soubor.
(5)	[Remove LUT from list]	Odregistruje LUT vybraný v [Registered LUT].



- Pokud je soubor projektu importován a používán v jiném prostředí, doporučuje se zkontrolovat [Save LUT information to the project file.]. Pokud není zaškrtnut, použitý soubor LUT musí být registrován, když je soubor projektu importován v jiném prostředí. Ujistěte se, že zkontrolovat, kdy externí vykreslovací motor je používán v systému Chorus Hub.
- LUT proces v [Primary Color Correction] je založen na vstupu LUT.

- Formát LUT souboru podporovaný v [Primary Color Correction] je pouze "No shaper LUT" ve formátu *.krychle DaVinci Resolve.
- Výsledky se mohou lišit mezi tím, kdy je barevný prostor převeden na [Primary Color Correction] a kdy je použit rovnocenný LUT soubor poskytnutý výrobcem fotoaparátu, protože výrobci fotoaparátů provádějí vlastní úpravy v souboru. Podrobnosti o nastavení LUT souboru budou zveřejněny v FAQ na našich webových stránkách.

"Naše webové stránky" (→ strana 478)

- Celá data LUT importovaná ze souboru nejsou uložena v přednastaveném efektu. Proto nemůže být LUT odkazováno (není-li LUT registrován nebo uložen v projektovém souboru), nebude provedena řádná operace, která způsobí, že se klipy na časové ose objeví v červené a černé.

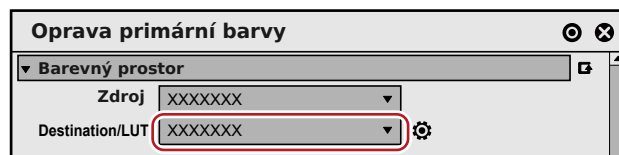
Uplatňování LUT

Aplikujte registrovaný LUT na klipy.

1) Zobrazit dialogové okno [Primary Color Correction].

- Aplikujte [Primary Color Correction] na klip na časové ose a dvakrát klikněte na [Primary Color Correction] v paletě [Information].

2) Klikněte na tlačítko [Destination/LUT] seznamu v [Color Space] a klepněte na tlačítko LUT.



- LUT je aplikován, a jas a barva jsou upraveny. Můžete zobrazit výsledek použité LUT v okně náhledu. Přesuňte časový kurzor ukázat rámec, který obsahuje výsledek nastavení.
- Jemně upravte parametry podle potřeby.

3) Klikněte na [OK].

- Dialogové okno [Primary Color Correction] je uzavřeno.

Video filtr

Můžete přidat takové efekty, jako je snížení blikání nebo aby obraz stereoskopické jako litografie do celého videa.

1) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na strom [VideoFilters] a zobrazte filtry.

- Zkontrolujte údaje filtru v popisu ve vlastnosti, nebo se pokuste filtr použít.

2) Přetáhněte a upustěte filtr pro použití do klipu na časové ose.

Alternativní postup

- Vyberte klip na časové ose. Vyberte efekt v paletě [Effect] a klikněte na [Add to Timeline].
- Vyberte klip na časové ose. Pravým tlačítkem myši na efekt v paletě [Effect] a klepněte na [Add to Timeline].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přetáhněte jej do klipu na časové ose a klikněte na [Add].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přímo jej přetáhněte do klipu na časové ose a klikněte na [Paste] → [All].

Audio filtr

Můžete provést takovou úpravu na zvukovou část jako snížení hluku nebo zdůraznění lidského hlasu.

1) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na [AudioFilters] a zobrazte filtry.

- Zkontrolujte údaje filtru v popisu ve vlastnosti, nebo se pokuste filtr použít.

2) Přetáhněte a upustěte filtr pro použití do klipu na časové ose.

Alternativní postup

- Vyberte klip na časové ose. Vyberte efekt v paletě [Effect] a klikněte na [Add to Timeline].
- Vyberte klip na časové ose. Pravým tlačítkem myši na efekt v paletě [Effect] a klepněte na [Add to Timeline].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přetáhněte jej do klipu na časové ose a klikněte na [Add].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přímo jej přetáhněte do klipu na časové ose a klikněte na [Paste] → [All].

Oprava třepání fotoaparátem

[Stabilizer]

Oprav otřes fotoaparátu pomocí zpracování obrazu.

1) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na strom [VideoFilters] a zobrazte filtry.

2) Přetáhněte a pusťte [Stabilizer] do klipu na časové ose.

- Analýza pohybu videa klipu začíná v pozadí.
"[Background Job]" (→ strana 114)

Alternativní postup

- Vyberte klip na časové ose. Vyberte [Stabilizer] v paletě [Effect] a klikněte na [Add to Timeline].
- Vyberte klip na časové ose. Pravým tlačítkem [Stabilizer] v paletě [Effect] a klepněte na [Add to Timeline].
- Vyberte [Stabilizer] v paletě [Effect], vpravo přetáhněte na klip na časové ose a klikněte na [Add].
- Vyberte [Stabilizer] v paletě [Effect], vpravo přetáhněte ji do klipu na časové ose a klikněte na [Paste] → [All].

3) Přehrajte klip pro kontrolu videa.

- Pro část, kde je provedena analýza, se korekce otřesu fotoaparátu provádí na místě během přehrávání. V případě potřeby se změní nastavení korekce fotoaparátu po kroku 4).

4) Zobrazit paletu [Information] a dvakrát klikněte na [Stabilizer].

- Objeví se dialogové okno [Video Stabilizer].
"[Video Stabilizer] Dialogové okno" (→ strana 343)

5) Nastavení nastavte a klikněte na [OK].

[Video Stabilizer] Dialogové okno

[Smoothness]	Přesuňte posuvník pro úpravu hladkosti pohybu videa. Položky nastavené na [Off] nejsou opraveny. [Translate] Upravte korekční úroveň pro svislé a vodorovné protřepání. [Scale] Upravte korekční úroveň pro zoom- in a zoom- out shake. [2D Rotate] Upravte korekční úroveň pro rotační třes. [3D Rotate] Upravte korekční úroveň pro perspektivní třes. [Rolling Shutter] Upravte korekční úroveň pro zkreslení rotační závěrky.
[Auto Trimming]	Zaškrtněte tuto položku pro automatické zvětšení videa, aby nedošlo k propasti na okraji videa po opravě videa. Můžete také zadat hodnotu pro faktor rozšíření.
[Preview]	Zobrazení korigovaného videa na celé obrazovce nebo na levé / pravé / horní / spodní obrazovce a porovnání s původním videem. Kliknutím na tlačítko vyberte, kde se video zobrazí. Můžete zadat hodnotu pro poměr k zobrazení opraveného videa proti celé obrazovce.

Omezené účinky / Vícenásobné filtry

Můžete kombinovat a nastavit více video filtrů na jeden klip. K dispozici jsou také přednastavené efekty nebo systémové přednastavené efekty.

- [Mask]
- [Chrominance]
- [Combine Filters]
- [Blend Filters] Tento oddíl vysvětluje, jak použít filtr masky například. U ostatních filtrů zkontrolujte údaje o filtru v popisu ve vlastnosti, nebo se pokuste filtr aplikovat.

Filtr masky

Můžete použít video filtr na vnější i vnitřní straně libovolného rozsahu. Můžete také přesunout pozici masky v rámečku klíče podle videa.

1) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na strom [VideoFilters] a zobrazte filtry.

2) Přetáhněte a pusťte [Mask] do klipu na časové ose.

Alternativní postup

- Vyberte klip na časové ose. Vyberte [Mask] v paletě [Effect] a klikněte na [Add to Timeline].
- Vyberte klip na časové ose. Pravým tlačítkem [Mask] v paletě [Effect] a klepněte na [Add to Timeline].
- Vyberte [Mask] v paletě [Effect], vpravo přetáhněte na klip na časové ose a klikněte na [Add].
- Vyberte [Mask] v paletě [Effect], vpravo přetáhněte ji do klipu na časové ose a klikněte na [Paste] → [All].

3) Zobrazit paletu [Information] a dvakrát klikněte na [Mask].

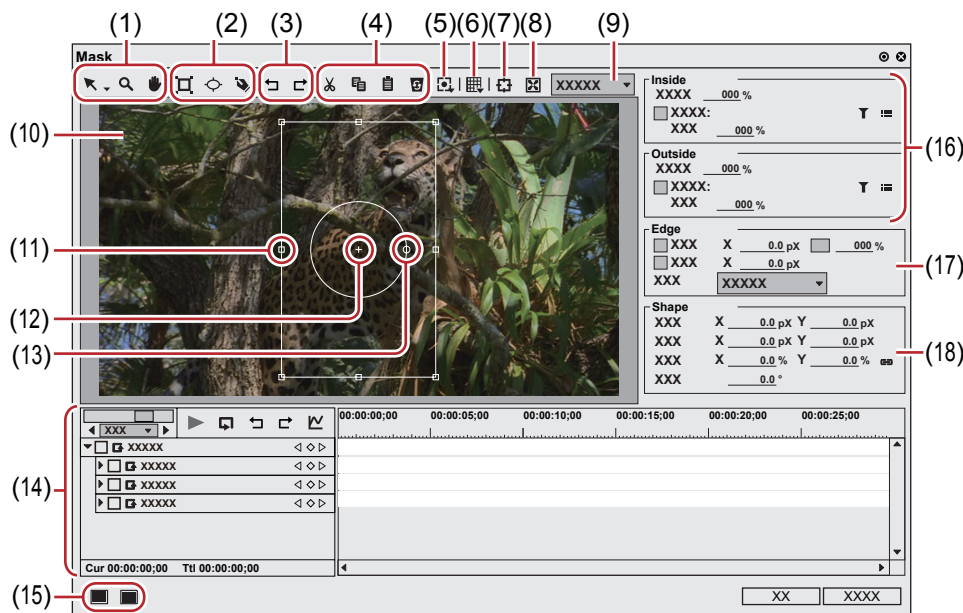
- Objeví se dialogové okno [Mask].

"[Mask] Dialogové okno" (→ strana 344)

4) Nastavte masku a klikněte na [OK].

- Klipy se zadanou maskou jsou zobrazeny oranžovou čarou.

[Mask] Dialogové okno



(1)	Tlačítka na nástroje	<p>☞ : Vyberte nebo přesuňte cestu. Tažením rukojeti můžete přiblížit a ven nebo otočit cestu. Klepněte na tlačítko Seznam a vyberte nástroj úpravy tvaru pro úpravu cesty přetažením vrcholu cesty nebo rukojeti. Přetáhněte myš k rozšíření nebo uzavření obrazovky. Z bodu začátku tahu, přetáhněte doprava k rozšíření obrazovky, a přetáhněte doleva ke smlouvě. Přetáhněte myš k přesunu plochy displeje.</p> <p>☞</p>
-----	----------------------	--

Kapitola 9 Účinek - Nastavení účinků

(2)	Kreslicí knoflíky	 : Přetáhněte myš nakreslit obdélník. Přetáhněte myš s [Shift] na klávesnici držené dolů kreslit čtverec.: Přetáhněte myš nakreslit elipsa. Přetáhněte myš s [Shift] na klávesové desce držel nakreslit kruh.: Nakreslit volný tvar pomocí křivky Bezier. 
(3)	[Undo] / [Redo]	 : Zrušit operaci.: Předělat nedokončenou operaci. 
(4)	Upravit tlačítka	Vystříhnout, zkopírovat, vložit a smazat zvolenou cestu.
(5)	[Tracking]	Vyberte metodu sledování a spusťte sledování. "Sledování více cest" (→ strana 349)
(6)	Nabídka funkcí	[Apply Mask] Přepněte dočasně nastavení zapnuto / vypnuto pro masku. [Background] Přepněte nastavení show / hide pro průhlednou mřížku, je-li nastavena průhlednost pro vnější i vnitřní stranu masky. [Motion Path] Přepněte nastavení show / hide pro cestu, pokud je pozice změněna pomocí rámečku a je zapnuto nastavení. [Grid] Přepněte nastavení show / hide pro mřížku. [Guide] Přepněte nastavení show / hide pro podsken, overscan, titul bezpečné, horizontální / vertikální střední linie.
(7)	[Centering]	Uprostřed zobrazovací plochy, která byla přesunuta nářadím Pan.
(8)	[Fit]	Přiložte rozšířený / smluvní displej do rozsahu displeje náhledu.
(9)	Faktor zoom	Změňte faktor zoom zadáním hodnoty nebo výběrem hodnoty ze seznamu.
(10)	Náhled	Zobrazení náhledu snímku, který je editován. Zvolte cestu pro zobrazení rukojeti nebo kotvy pro změnu cesty.
(11)	Napínací rukojeti	Přesuňte kurzor k ovládacím úchytkám v rozích a ve středu čáry, aby se přiblížil a vybočil z cesty.
(12)	Kotviště	Uvedte referenční bod cesty. Tento bod je vztažným bodem pro rotační centrum a pro protažení. Přetáhněte pomocí [Ctrl] na klávesnici držené dolů pro změnu polohy.
(13)	Rotační rukojeť	Posuňte kurzor a přetáhněte rotační rukojeť k otočení obrázku.
(14)	Časová osa klíčového snímku	Nastavte klíčový rámeček pro použití pohybu na pozici myši. "Nastavení klíčového snímku" (→ strana 332)
(15)	Rozvržení oken	Přepnout rozložení oken mezi [Normal], [Preview] a [Multi]. Zvolte [Preview] pro skrytí parametrů a časové osy rámečků pro zvětšení náhledu. [Multi] pro zobrazení multimonitoru. * Volba [Multi] není zobrazena pro jeden systém monitoru.
(16)	[Inside] / [Outside]	Nastavte video filtry pro vnější i vnitřní cestu. [Opacity] Pomocí těchto nastavení nastavte průhlednost uvnitř i vně cesty. [Filter] Zaškrtněte, aby video filtry nastavili uvnitř i vně cesty.: Kliknutím na toto tlačítko zvolíte video filtr.: Kliknutím na toto tlačítko nastavíte nastavení video filtru pro vnější i vnitřní cestu. [Strength] Lze nastavit sílu efektů video filtru.
(17)	[Edge]	Použijte tato nastavení pro určení barev a rozostření na cestu. Pokud existuje více cest, nastavení hrany jsou aplikovány na všechny cesty. Individuální nastavení není povoleno. [Color] Zaškrtněte tuto položku pro umožnění barevného okraje. Zadejte šířku hrany v [Width] v pixelech. Klikněte na kolonku Barva pro určení barvy hrany. "[Color Select] Dialogové okno" (→ strana 218) Zadejte průhlednost hran v procentech. [Soft] Zaškrtněte tuto položku pro rozmazání okraje. V pixelech zadejte rozostřenou šířku v [Width]. [Side] Aplikujte barvu a měkké (rozmazané) šířky pro vnější a vnitřní (nebo oba) cestu.

(18)	[Shape]	<p>Pro zvolenou cestu změňte různá nastavení včetně pozice zadáním hodnoty. Pro změnu dávky můžete zvolit více cest. Chcete-li zvolit více cest, klikněte na cesty nebo přetáhněte myš s [Shift] na klávesnici držené dolů, aby se cesty uzavřely.</p> <p>[Anchor] Upřesněte vztažnou polohu cesty. S centrem dráhy jako počátkem zadejte pozici kotvy zadáním hodnot na X a Y.</p> <p>[Position] Upřesněte polohu cesty. Se středem rámu jako počátkem uveďte, kde umístit pozici kotvy zadáním hodnot na X a Y.</p> <p>[Scale] Zadejte faktor zoomu pro přiblížení dovnitř a ven.</p> <p>[Rotation] Zadejte úhel pro otáčení obrázku.</p> <p style="text-align: right;"> k zapnutí nebo vyřazení pevného poměru stran.</p>
------	---------	--



- Dialogové okno [Mask] můžete předělat posunutím kurzoru na roh nebo na okraj dialogového okna a přetažením myši, když se změní tvar kurzoru. Pro maximalizaci velikosti okna můžete také kliknout na [Maximize].
- Přesuňte kurzor do dolní části okna náhledu a přetáhněte myš, když se změní tvar kurzoru, abyste upravili plochu displeje.
- Pravým tlačítkem myši na náhled zobrazíte menu pro výběr nástroje nebo změnu faktoru zoomu. Pravým tlačítkem myši na [Zoom] → [Fit] pro umístění rámu do okna náhledu. Když posunete rámeček pomocí nástroje Pan, pravým tlačítkem klepněte na rámeček a klikněte na [Centering] pro umístění rámu do středu.
- Když je zvolená cesta nebo kotva tažena, zatímco [Shift] na klávesnici drží dolů, může být přesunuta s omezením na osu X nebo Y.
- Dvojitě klepněte na náhled a přidejte do časové polohy kurzor klíčový snímek, když je zapnut parametr nastavení rámu klíče.

Sledování pohybu ([Mask])

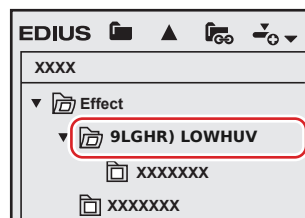
Tato funkce využívá funkci masky k automatickému sledování specifických částí objektu v pohybu a použití efektů [VideoFilters], jako je [Mosaic]. Současně lze sledovat více cest.

Příklad:

Pro aplikaci [Mosaic] na tvář osoby blížící se

1) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na strom [Effect].

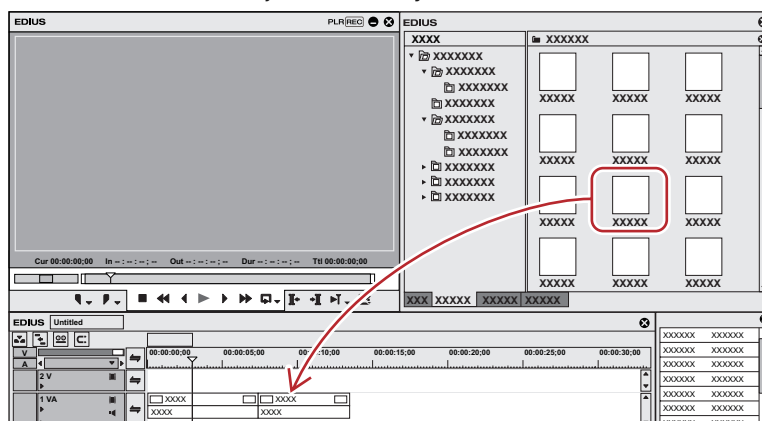
2) Klikněte na [VideoFilters].



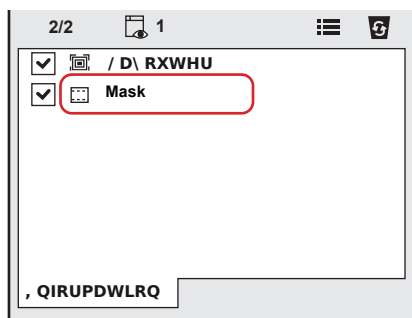
- Seznam efektů [VideoFilters] je zobrazen v zobrazení efektu.

3) Přetáhněte a pusťte [Mask] na klip (video část) na časové ose.

- Klipy s aplikovaným efektem [Mask] (video část) jsou zobrazeny oranžovou čarou.



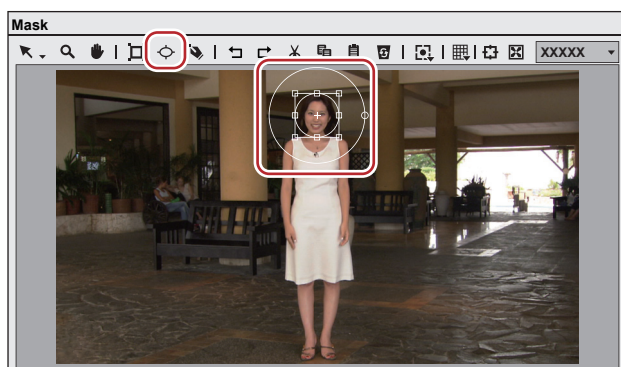
4) Zobrazit paletu [Information] a dvakrát klikněte na [Mask].



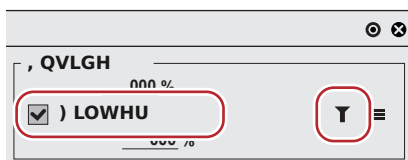
- Objeví se dialogové okno [Mask].
- "[Mask] Dialogové okno (Sledování pohybu)" (→ strana 348)

5) Přesuňte kurzor časové osy na horní rám.

6) Klikněte na tlačítko losování elipsy a obklopte obličej osoby elipsou.

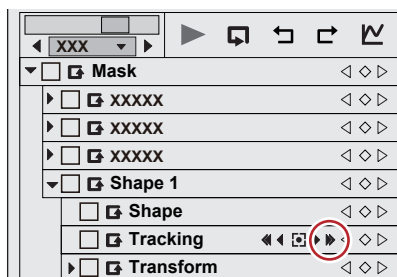


7) Zaškrtněte [Filter] pro [Inside], klikněte na [Y], a zvolte [Mosaic].



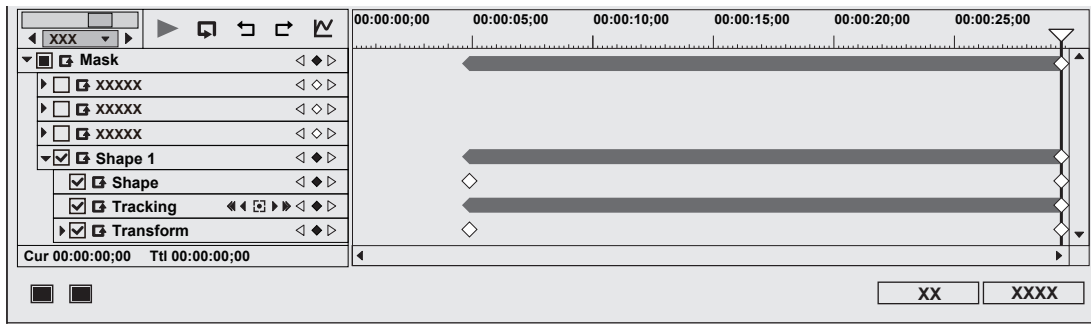
- Klikněte na [Mosaic] nastavit detaily [Mosaic].
- Výsledek aplikovaného video filtru si můžete prohlédnout v okně náhledu.

8) Klikněte na [Track Forward] v [Tracking].



- Sledování ve směru vpřed začíná a bude nastaven klíčový rámeček snímek po snímku. Zobrazí se čára pokroku, která ukazuje průběh analýzy.

- Sledování automaticky skončí při posledním snímku klipu.



9) Přehrajte časovou osu pro zobrazení videa.

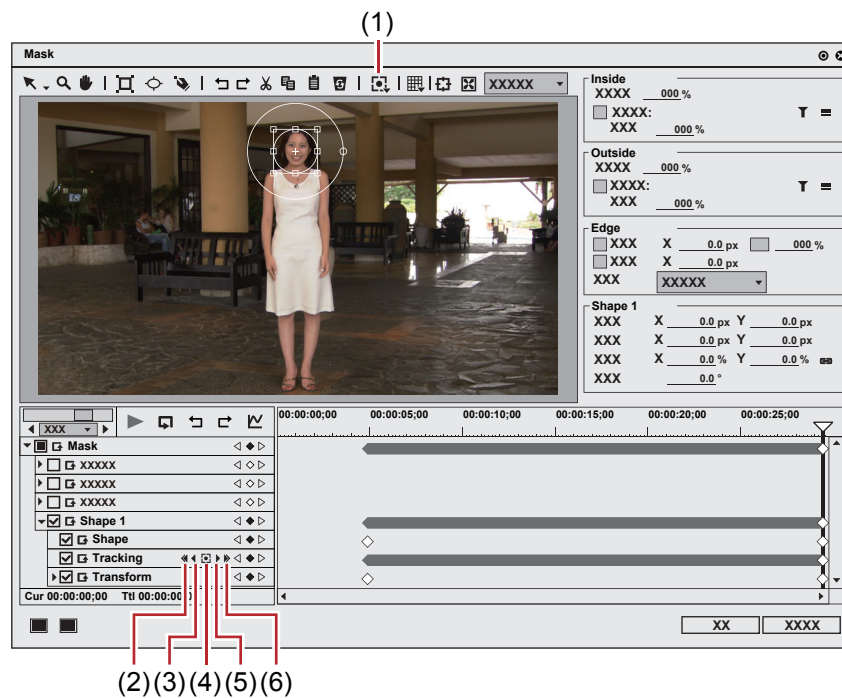
10) Klikněte na [OK].

- Dialogové okno [Mask] je uzavřeno.



- Nastavit klíčové rámečky lze nastavit snímek po snímku.
- Displej časové stupnice v dialogovém okně [Mask] lze nastavit v nastavení časové stupnice nebo posuvníkem časové stupnice.
- Existují dva typy interpolačních metod, [Hold] a [Linear].

[Mask] Dialogové okno (Sledování pohybu)



(1)	[Tracking]	Vyberte metodu sledování a spusťte sledování. Současně lze sledovat více cest. "Sledování více cest" (→ strana 349)
(2)	[Track Reverse]	Stopy v opačném směru od časové polohy kurzoru a nastavuje klíčové rámy. Sledování automaticky skončí na horním rámu klipu. [Ctrl] + [,]
(3)	[Track Previous Frame]	Sleduje jeden snímek v opačném směru z časové polohy kurzoru a nastavuje klíčový rám. [Ctrl] + [.]

(4)	[Tracking Option]	[Position] Sleduje pozici objektu. Výchozí hodnota je ON. [Scale] Sleduje velikost objektu. Výchozí hodnota je ON. [Rotation] Sleduje rotaci objektu. Výchozí hodnota je ON. [Distortion] Sleduje zkreslení objektu (poměr stran a střih). Tato položka může být nastavena pouze tehdy, když jsou zapnuty [Position], [Scale] a [Rotation]. Výchozí hodnota je ON.
(5)	[Track Next Frame]	Sleduje jeden snímek ve směru vpřed z časové polohy kurzoru a nastavuje klíčový rám.
(6)	[Track Forward]	Stopy ve směru vpřed z časové polohy kurzoru a nastavuje klíčové rámy. Sledování automaticky skončí při posledním snímku klipu. [Ctrl] + [.]

Šarže Sledování více cest

Můžete si zároveň vybrat a sledovat více cest.

1) Provedte kroky 1) až 7) v "Motion Tracking ([Mask])".

- "Sledování pohybu ([Mask])" (→ strana 346)
- Nakreslete několik cest dopředu.

2) Při stisknutí [Shift] na klávesnici vyberte více cest.

3) Klikněte na [Tracking] na nástrojovou lištu a klikněte na metodu sledování.



- Sledování více cest začíná najednou a končí automaticky v posledním snímku.

4) Přehrajte časovou osu pro zobrazení videa.

Pokud je automatické sledování přerušeno

Sledování může být přerušeno ve středu, kdy překážka blokuje objekt, který je sledován, nebo když je pohyb příliš rychlý. Tato část vysvětluje, jak nastavit klíčové rámy ručně na rámech z té, kde automatické sledování bylo přerušeno na tu, kde automatické sledování může být obnoveno. Můžete také sledovat v opačném směru pomocí [Track Reverse].

1) Provedte kroky 1) až 8) v "Motion Tracking ([Mask])".

- "Sledování pohybu ([Mask])" (→ strana 346)
- Sledování bylo přerušeno ve středu. Nelze pokračovat v automatickém sledování. Nastavte rámy klíče ručně až do rámu, kde lze automatické sledování obnovit.

2) Nastavte rámy klíče ručně.

- Pro nastavení rámečku klíče po rámečku klikněte na [Track Next Frame]. Upravte polohu cesty a velikost podle potřeby.
- Pro nastavení klíčového rámečku v požadované poloze posuňte časový kurzor na pozici pro nastavení klíčového rámečku a pak upravte polohu a velikost cesty. Klávesa je automaticky přidána, když upravujete cestu. Opakujte tento krok podle potřeby.
- Chcete-li smazat klíčové rámy kolektivně, přetáhněte myší nahoru a vyberte klíčové rámy a stiskněte [Delete] na klávesnici.

3) Přesuňte časový kurzor na pozici pro spuštění automatického sledování a znovu klikněte na [Track Forward].

- Automatické sledování pokračuje.

4) Přehrajte časovou osu pro zobrazení videa.

5) Klikněte na [OK].

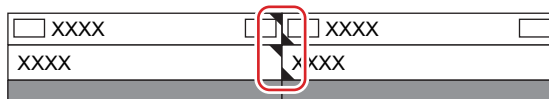
- Dialogové okno [Mask] je uzavřeno.

Přechod

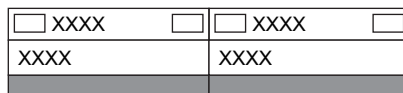
Následující vysvětluje přechod a zvukový kříž tvář mezi klipy.

Rozpětí klipu

Rozpětí klipu je video mimo rozsah mezi In a Out bodů. Černá trojúhelníková značka na obou koncích klipu znamená horní (konec) každého klipu. Když oba klipy nemají okraje



Když je okraj na konci předního klipu a na začátku zadního klipu



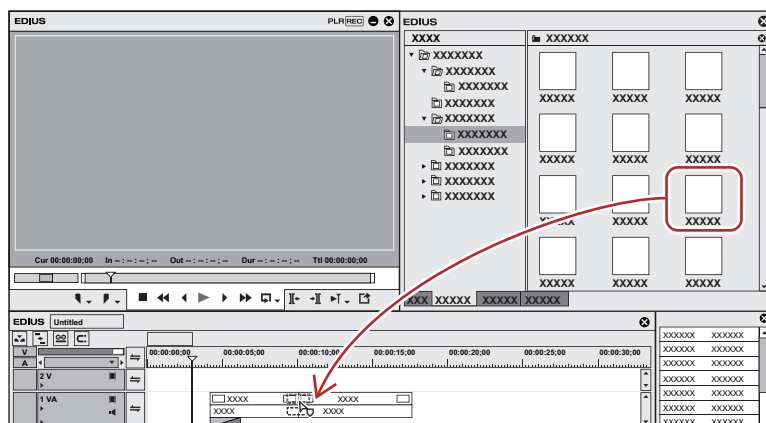
V režimu rozšíření, pro přidání přechodu / audio cross slábne mezi dvěma klipy, oba klipy potřebují okraje. Pokud není žádná marže, přepněte do fixačního režimu nebo vytvořte marže ořezáváním nebo jinými operacemi.

"Extend / Fix mode" (→ strana 207) "Trimming clips" (→ strana 253)

Přechod na klip

Můžete přidat přechod mezi 2 klipy.

1) Vyberte přechod v paletě [Effect] a přetáhněte ho do kloubu klipů.



• Časový displej se změní, jak je uvedeno níže. Současně se přidá výchozí zvukový kříž.

"Změna výchozích účinků" (→ strana 352)



Alternativní postup

- Vyberte klip na časové ose a vyberte přechod z palety [Effect]. Klikněte na tlačítko [Add to Timeline] seznam a klepněte na položku. Pokud kliknete na [Add to Timeline] místo tlačítka seznamu, přechod se použije jak na body In a Out vybraného klipu.
- Vyberte klip na časové ose. V paletě [Effect] klepněte pravým tlačítkem myši na přechod a klikněte na [Add to Timeline] → položku.
- Vyberte přechod v paletě [Effect], doprava přetáhněte na klip na časové ose a klikněte na [Add].
- Vyberte přechod v paletě [Effect], doprava přetáhněte na klip na časové ose a klikněte na [Paste] → [All].
- Vyberte přechod v paletě [Effect], doprava-přetáhněte ji na klip na časové ose a klepněte na [Custom], nastavit délku a pozici pro použití přechodu.



• [Application] v [User Settings] → [Timeline], můžete nastavit tak, aby výchozí audio cross fade neměl být použit při přechodu je aplikován.

"[Timeline]" (→ strana 113)

• V režimu prodloužení se po nastavení přechodu zobrazí hranice klipu jako zelená čára (bod střihu).

"Nastavení režimu rozšíření" (→ strana 208)

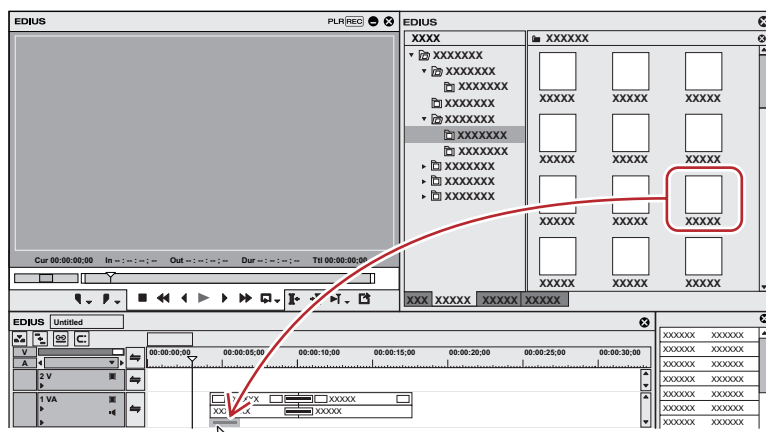
• Přechod klipu na časové ose lze aplikovat na kloub ostatních klipů přetažením a klesáním.

- Použijte GPU vašeho PC k použití složitějších a kvalitnějších GPUfx přechodů. Pokud není zobrazena složka [GPU], podívejte se na chybové informace od [Effect] v [System Settings] → [GPUfx].
"[GPUfx]" (→ strana 110)

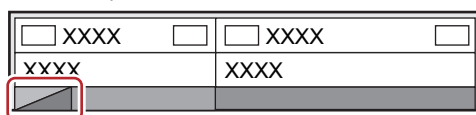
Přechod mezi stopami

Můžete použít přechod na video v části, kde se video přesune na jiný klip na jiné trati.

1) Vyberte přechod v paletě [Effect] a přetáhněte ho do mixéru klipů.



- Efekt je aplikován na začátku (nebo na konci) klipu.



Alternativní postup

- Vyberte mixér klipu na časové ose a vyberte přechod v paletě [Effect]. Klepněte na tlačítko [Add to Timeline] seznam a klepněte na položku. Pokud kliknete na [Add to Timeline] místo na tlačítko seznamu, je přechod aplikován na dovnitř i ven bodů vybraného klipu.
- Vyberte mixér klipu na časové ose. V paletě [Effect] klepněte pravým tlačítkem myši na přechod a klikněte na [Add to Timeline] → položku.
- Vyberte přechod v paletě [Effect], přímo jej přetáhněte do mixéru klipu na časové ose a klikněte na [Add].
- Vyberte přechod v paletě [Effect], vpravo přetáhněte jej do mixéru klipu na časové ose a klikněte na [Paste] → [All].
- Vyberte přechod v paletě [Effect], přímo přetáhněte do mixéru klipu na časové ose a klikněte na [Custom], nastavit dobu a pozici pro použití přechodu.

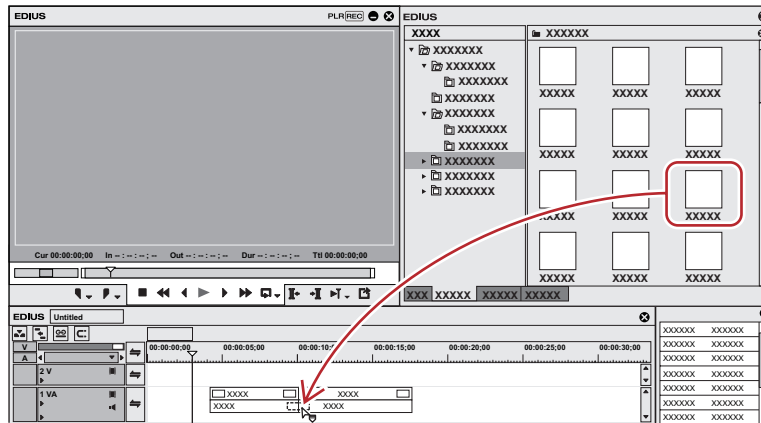


- Přechod koleje na časové ose lze aplikovat na jiné oblasti míchačky přetažením a poklesem míchací plochy.

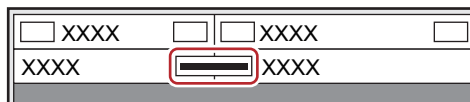
Prolínání zvuku

Můžete přidat zvukový kříž slábnout mezi 2 klipy.

1) Vyberte zvukový kříž slábnout v paletě [Effect], a přetáhněte a kapněte ji do kloubu klipů.



- Zobrazení časové osy se mění tak, jak je znázorněno níže.



Alternativní postup

- Vyberte klip na časové ose a vyberte zvukový kříž slábnout z palety [Effect]. Klikněte na tlačítko [Add to Timeline] seznam a klepněte na položku. Pokud kliknete na [Add to Timeline] místo na tlačítko seznamu, zvukový kříž slábne jak na body In a Out vybraného klipu.
- Vyberte klip na časové ose. V paletě [Effect] klikněte pravým tlačítkem myši na zvukový kříž a klikněte na [Add to Timeline] → položku.
- Vyberte zvukový kříž slábnout v paletě [Effect], právo přetáhnout na klip na časové ose, a klepněte na [Add].
- Vyberte zvukový kříž slábnout v paletě [Effect], právo přetáhnout do klipu na časové ose, a klikněte na [Paste] → [All].
- Vyberte zvukový kříž slábnout v paletě [Effect], právo-přetáhněte ji do klipu na časové ose a klepněte na [Custom], nastavit dobu trvání a pozici pro použití audio cross slábnout.



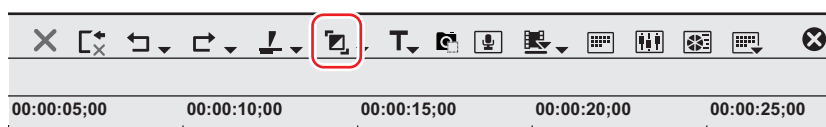
- Můžete nastavit výchozí přechod, který nemá být použit, při aplikaci audio cross fade.
- "[Timeline]" (→ strana 113)**
- V režimu extenze se po nastavení zvukového výpadku zobrazí hranice klipu jako zelená čára (řezaný bod).
- "Nastavení režimu rozšíření" (→ strana 208)**
- Zvukový kříž na časové ose může být aplikován na kloub jiných klipů přetažením a klesáním.

Uplatňování výchozích účinků

Můžete snadno přidat efekty výběrem klipů na časové ose a klepnutím na tlačítko. V tomto případě, efekty nastavené jako výchozí jsou použity. Výchozí efekty jsou nastaveny tak, jak je uvedeno níže. Přechod: Dissolve Audio cross fade: Linear → lineární název mixer: Fade

1) Přesunout časový kurzor do bodu, aby se účinek.

2) Klikněte na [Set Default Transition] časové osy.



- Účinek se uplatní na pozici na časové ose kurzoru.
- Zvolte klip a klepněte na tlačítko [Set Default Transition] seznam a vyberte pozici, ve které aplikujete efekt.

Alternativní postup

- Výchozí nastavení efektu: [Ctrl] + [P]

Změna výchozích účinků

Můžete změnit přechod, audio cross fade, nebo titul mixér, které mají být použity ve výchozím nastavení.

1) Pravým tlačítkem myši na efekt nastavit jako výchozí v paletě [Effect], a klepněte na [Set as Default Effect].

- "D" je zobrazeno na ikonách efektu nastavených jako výchozí.

Změna doby trvání účinku

Můžete změnit dobu trvání efektu. Trvání přechodu a audio cross slábne na časové ose může být změněno zkrácením.
"Trimming clips" (→ strana 253)

Změna doby trvání účinku

Při aplikaci přechodu nebo zvukového křížení můžete nastavit výchozí hodnotu pro dobu trvání.

1) Pravým tlačítkem myši v paletě [Effect], zvolte [Duration] a klikněte na efekt.

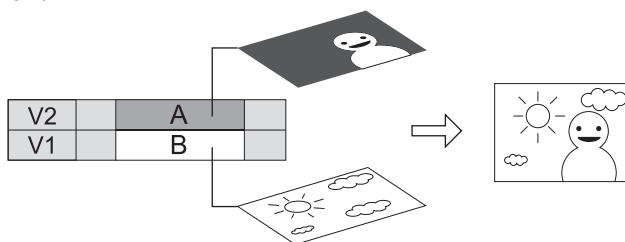
2) Zadejte dobu trvání a klikněte na [OK].

Míchání

Můžete složit více videa překrytím.



- Když složíte videa, jsou videa zobrazena v pořadí zarovnání na stopě. Překryjte stopa s videem tak, aby se použilo složení (A) na stopě s videem, které má být pozadí (B).

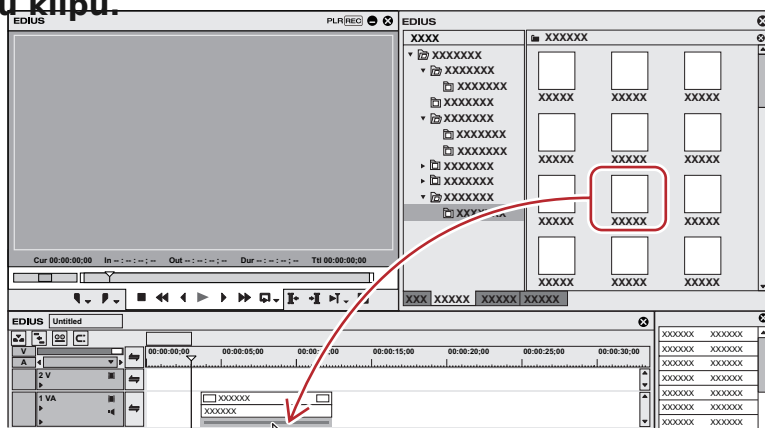


Směs

Můžete složit 2 video.

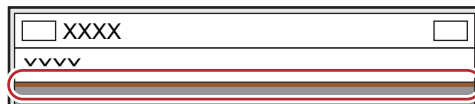
1) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na strom [Keys].

2) Klikněte na strom [Blend] a přetáhněte a zahodte složení, které se má použít na míchací plochu klipu.



- Zkontrolujte údaje o složení v popisu ve vlastnosti, nebo se pokuste použít složení.

- Klipy s klíčovými efekty jsou zobrazeny s oranžovou čarou.



Alternativní postup

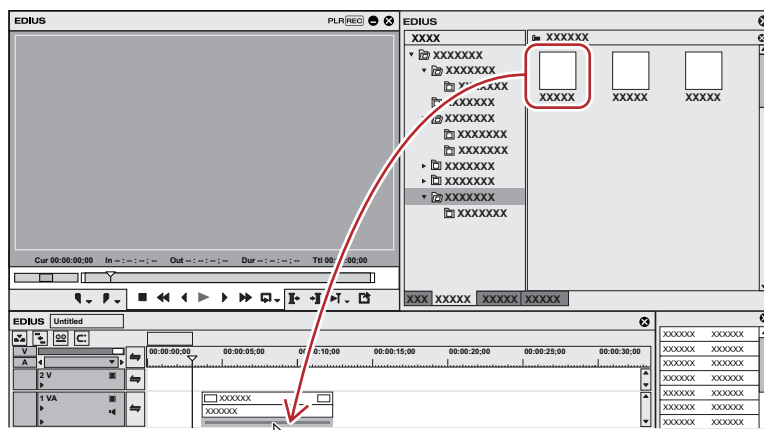
- Vyberte mixér klipu na časové ose. Vyberte efekt v paletě [Effect] a klikněte na [Add to Timeline].
- Vyberte mixér klipu na časové ose. Pravým tlačítkem myši na efekt v paletě [Effect] a klepněte na [Add to Timeline].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přímo jej přetáhněte do mixéru klipu na časové ose a klikněte na [Add].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přímo jej přetáhněte do mixéru klipu na časové ose a klikněte na [Paste] → [All].

Klíč

Můžete přeložit video na jiný, a zobrazí dolní video přes horní video. Klíče zahrnují [Chromakey] pro přenos konkrétní barvy a [Luminancekey] pro přenos specifické jasu.

1) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na strom [Keys].

2) Přetáhněte a pusťte [Chromakey] ([Luminancekey]) na míchací plochu klipu.



- Klipy s klíčovými efekty jsou zobrazeny s oranžovou čarou.

Alternativní postup

- Vyberte mixér klipu na časové ose. Vyberte efekt v paletě [Effect] a klikněte na [Add to Timeline].
- Vyberte mixér klipu na časové ose. Pravým tlačítkem myši na efekt v paletě [Effect] a klepněte na [Add to Timeline].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přímo jej přetáhněte do mixéru klipu na časové ose a klikněte na [Add].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přímo jej přetáhněte do mixéru klipu na časové ose a klikněte na [Paste] → [All].

Nastavení kláves

1) Klikněte na míchací plochu klipu pomocí klíče a zobrazte paletu [Information].

- "Zobrazení / skrývání palety [Information]" (→ strana 363)

2) Klikněte na [Chromakey] ([Luminancekey]) a klikněte na [Open Setup Dialog].

- Zobrazí se dialogové okno [Chromakey] ([Luminancekey]).
- "[Chromakey] Dialogové okno" (→ strana 355) "[Luminancekey] Dialogové okno" (→ strana 356)

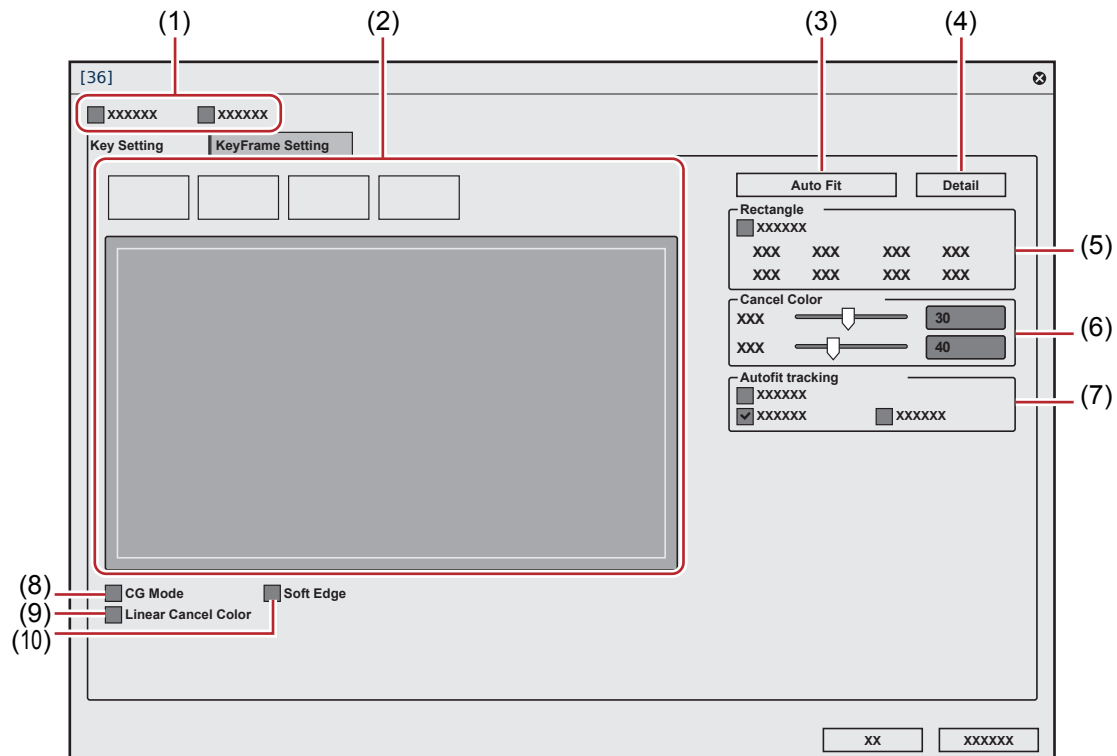
Alternativní postup

- Double-click [Chromakey] ([Luminancekey]) v paletě [Information].
- Přetáhněte a pusťte [Chromakey] ([Luminancekey]) do palety [Information] na [Open Setup Dialog].
- Pravým tlačítkem myši na [Chromakey] ([Luminancekey]) v paletě [Information] a klepněte na [Open Setup Dialog].

3) Nastavení nastavte a klikněte na [OK].

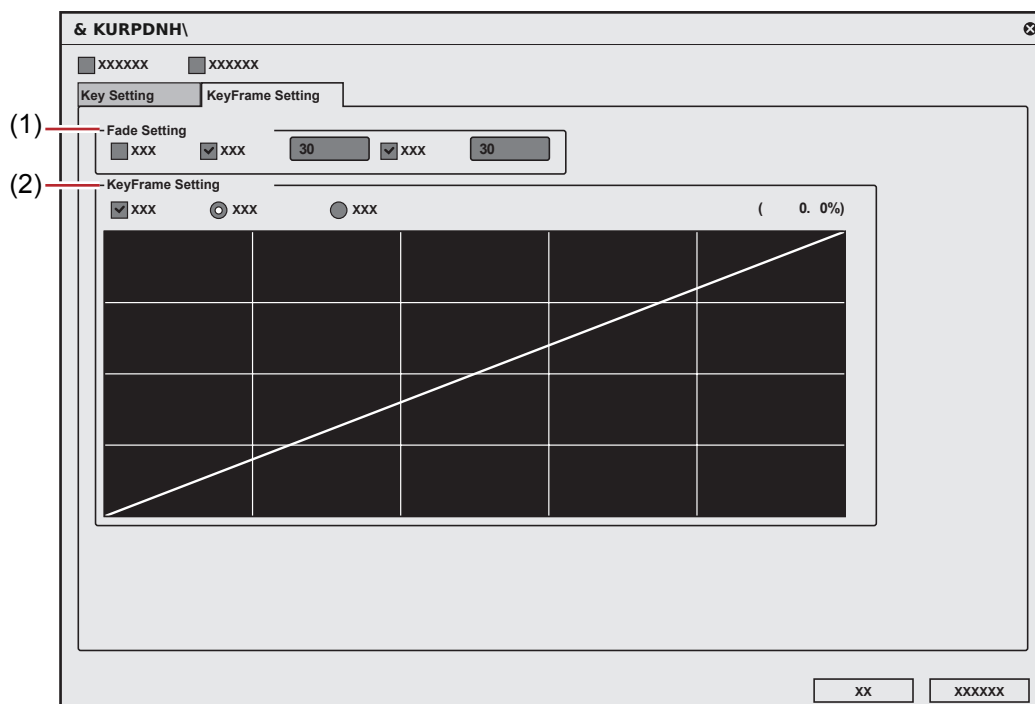
[ChromaKey] Dialogové okno

ist [Key Setting] tab



(1)	Přepínač displeje	Zaškrtněte [Key display] pro zobrazení části dostupné pro vystřížení v černém. [Histogram display] pro zobrazení histogramu.
(2)	Výběr barev	Vyberte barvu pro přenos z okna. Můžete si vybrat barvu (barva klíče) pro přenos pomocí 4 metod.
(3)	[Auto Fit]	Kliknutím na toto tlačítko automaticky definujete nastavení keyeru vhodná pro zvolenou barvu klíče.
(4)	[Detail]	Definujte detailní nastavení keyeru.
(5)	[Rectangle]	Aplikujte chromakey na konkrétní rozsah.
(6)	[Cancel Color]	Přidat barvu klíče a jeho opačné barvy do okraje části, kde je barva klíče a další barvy jsou ohraničeny tak, aby přírodní kompozitní obraz může být vytvořen.
(7)	[Autofit tracking]	Zaškrtněte [Enable] pro automatické nastavení barevné změny klíče.
(8)	[CG Mode]	Zaškrtněte tuto položku pro nastavení parametru pro CG.
(9)	[Linear Cancel Color]	Zaškrtněte tuto položku, aby se vyřešilo krvácení modré nebo zelené obrazovky nebo změna barvy odrazy.
(10)	[Soft Edge]	Zaškrtněte tuto položku pro rozmazání okraje obrázku na pozadí a překrytý obrázek.

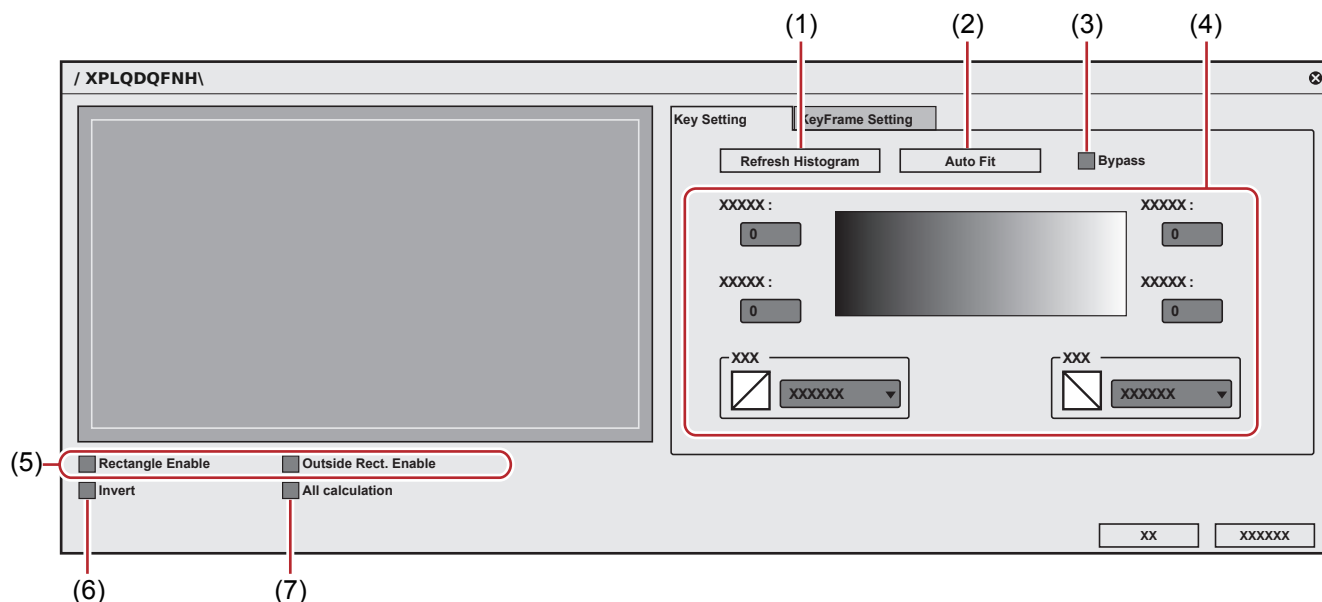
ist [KeyFrame Setting] tab



(1)	[Fade Setting]	Zkontrolujte, zda [Enable] přidat vybledlé efekty do In and Out oblasti aplikované s chromakey. Trvání lze nastavit na každý z In and Out.
(2)	[KeyFrame Setting]	Zaškrtněte [Enable] pro zvýšení nebo snížení účinku chromakey. Klepněte na řádek pro přidání klíčového snímku a přetáhněte bod do nastavení. Možnosti pole lze nastavit buď z lineární nebo křivky.

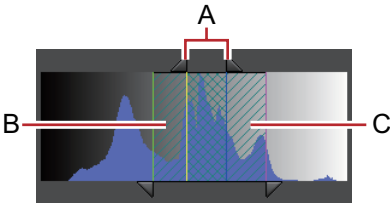
[Luminancekey] Dialogové okno

ist [Key Setting] tab

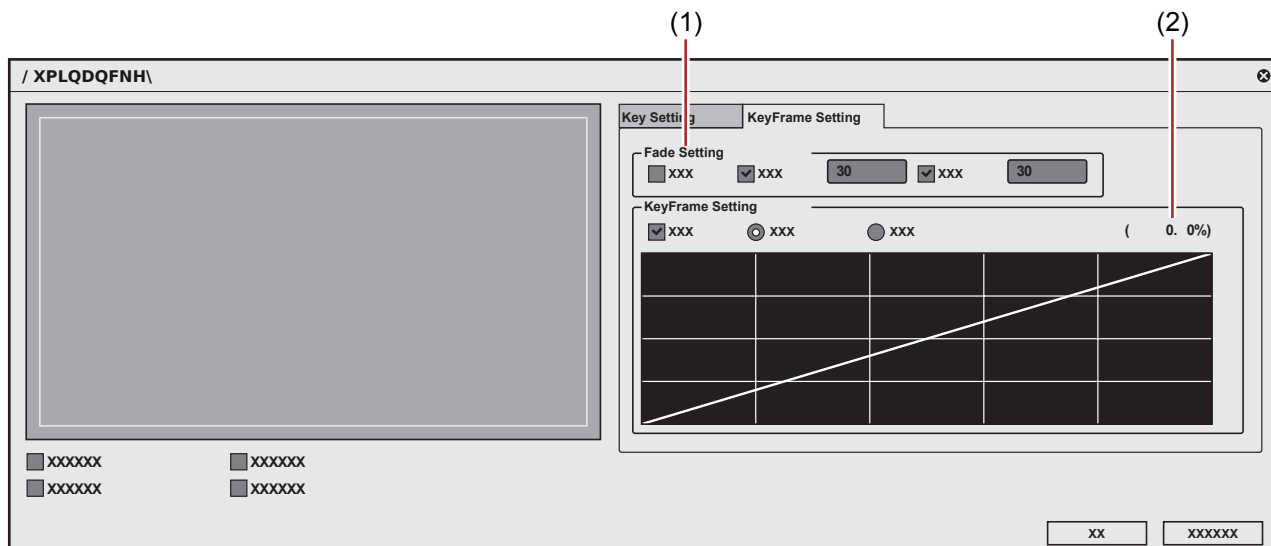


(1)	[Refresh Histogram]	Kliknutím na toto tlačítko obnovíte histogram.
(2)	[Auto Fit]	Kliknutím na toto tlačítko automaticky definujete nastavení keyeru vhodná pro zvolenou barvu klíče.
(3)	[Bypass]	Přepněte použitý obrázek s luminancekey a originálním obrázkem.

Kapitola 9 Účinek - Nastavení účinků

(4)	Nastavení rozsahu, který se má použít	Nastavte rozsah, který má být aplikován zadáním hodnoty přímo v každém poli nebo přetažením posuvníku trojúhelníku nebo částí mřížky / sklonu.  A: Rozsah pro použití 100% B: Rozsah pro zvýšení účinku luminancekey postupně C: Rozsah pro snížení účinku luminancekey postupně Vyberte formulář ukázat zvýšení nebo snížení účinku v rozsahu B a C (sklon).
(5)	[Rectangle Enable]	Nastavte rozsah pro nastavení klávesy luminance. Oblast mimo rozsah se stane průhledným a níže zobrazuje obrázek stopy. Zvolte [Outside Rect. Enable] pro použití klávesy LuminanceKey pouze v rozsahu.
(6)	[Invert]	Obrátit rozsah pomocí klávesy svítivosti.
(7)	[All calculation]	Zaškrtněte tuto položku pro výpočet plochy včetně rozsahu specifikovaného nastavením [Rectangle Enable].

ist [Key Frame Setting] tab

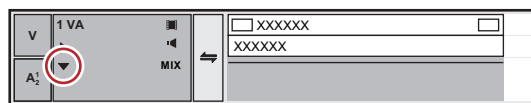


(1)	[Fade Setting]	Zaškrtněte [Enable] pro přidání slábnoucích efektů do In and Out oblasti aplikované s luminancekey. Doba trvání lze nastavit na každý z In and Out.
(2)	[KeyFrame Setting]	Zaškrtněte [Enable] pro zvýšení nebo snížení účinku luminancekey. Klepněte na řádek pro přidání klíčového rámu a přetáhněte bod k nastavení. Nastavte buď lineární nebo křivku.

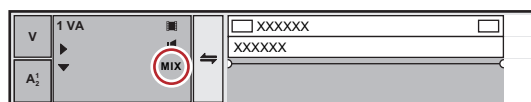
Transparentnost

Můžete přeložit video na jiné, a přenést horní video zobrazovat nižší video, změnou průhlednosti jednoho z videí.

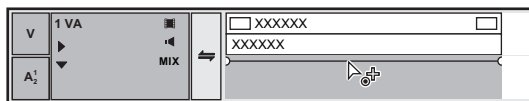
1) Klikněte na tlačítko rozšíření mixéru panelu dráhy, kde se umístí klip, jehož průhlednost má být změněna.



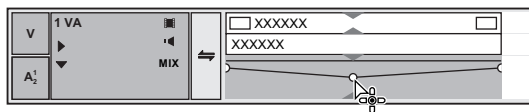
2) Klikněte na [Mixer].



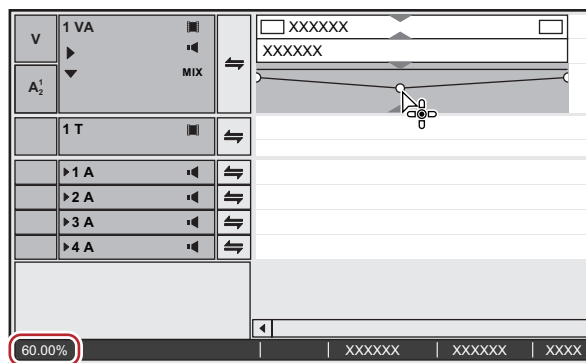
3) Kliknutím na gumičku nastavíte rámeček klíče.



4) Přetáhněte nahoru a dolů pro úpravu průhlednosti.



- Transparentnost je zobrazena vlevo dole na časové ose. Video se stává zcela transparentní, když transparentnost je 0%.



- Klipy s průhledností jsou zobrazeny oranžovou čarou.



- K jemnému nastavení gumičky jej přetáhněte pomocí [Ctrl] na klávesnici držené dole.
 - Chcete-li změnit celou gumičku, přetáhněte řadu při stisknutí klávesy [Shift].
 - Operační postup pro úpravu nebo smazání klíčového rámečku se zadáním hodnoty je stejný jako v pásmu audio gumy.
- "Nastavení zadáním hodnot" (→ strana 401) "Inicializace / odstranění bodů gumových pásů" (→ strana 401)**

[Fade In] / [Fade Out]

[Fade In] můžete nastavit tak, aby se video zobrazovalo postupně, nebo [Fade Out], aby video postupně zmizelo.

1) Zvolte klip pro nastavení vyblednutí / vyblednutí.

- Můžete si vybrat více klipů na samostatných stopách.

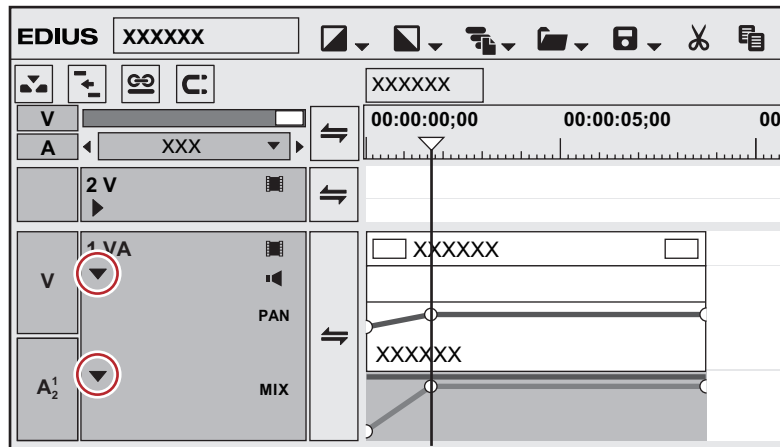
2) Přesuňte časový kurzor na koncovou pozici slábnoucího efektu (nebo počáteční pozici vybledlého efektu).

3) Klikněte na [Fade In] nebo [Fade Out] na časové ose.



- Míchačka s aplikovaným [Fade In] nebo [Fade Out] je zobrazena oranžovou čarou.

- Nastavení zvukových a video částí si můžete prohlédnout kliknutím na tlačítko audio expanze nebo na tlačítko mixer expanze na panelu trati. Do pozice, do které je nastaveno [Fade In] nebo [Fade Out], je přidán klíčový rámeček.



- Chcete-li odstranit efekt [Fade In] nebo [Fade Out], smažte jak zvukovou, tak video část.
 - Pro smazání části videa klikněte na klip a klikněte na [Delete Parts] → [Mixer] → [Transparency].
 - Chcete-li zvukovou část smazat, zvolte klip a klikněte na [Delete Parts] → [Audio Rubber Band] → [Volume].

Poznámka

- [Fade In] nebo [Fade Out] není zobrazen ve výchozím nastavení. Definujte nastavení pro zobrazení tlačítka na časové ose předem.

"Nastavení operačního tlačítka" (→ strana 139)

Nastavení Fade-in / Fade-out na video nebo audio díly Individuálně

Můžete nastavit slábnout nebo vyblednout efekty na video nebo audio části individuálně.

1) Zvolte klip pro nastavení vyblednutí / vyblednutí.

- Můžete si vybrat více klipů na samostatných stopách.

2) Přesuňte časový kurzor na koncovou pozici slábnoucího efektu (nebo počáteční pozici vybledlého efektu).

3) Klikněte na tlačítko [Fade In] nebo [Fade Out] seznam v časové ose.



4) Klikněte na [Video clip only] nebo [Audio clip only].

Alternativní postup

- Uvolněte režim link a specifikujte vyblednout / vyblednout.

"Režim skupiny / odkazu" (→ strana 207)

[Track Matte]

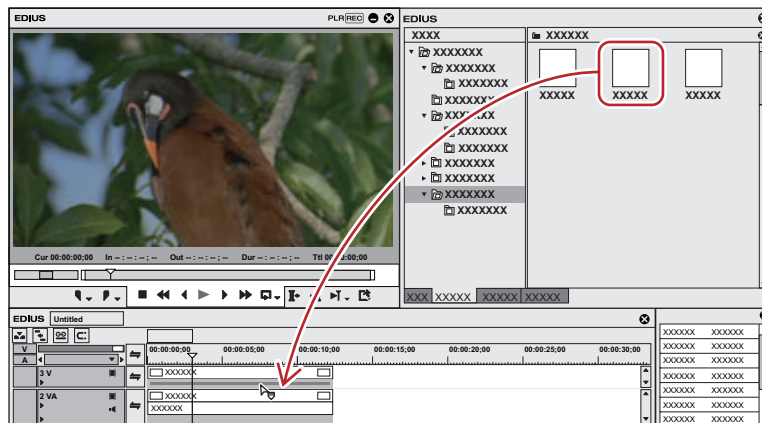
Generovat alfa (informace o průhlednosti) z klipu umístěného na časové ose jako matný klip, a násobit alfa klipu umístěného jako zdrojový klip. Kromě toho, můžete umístit to překrývání pozadí obrázků.

1) Umístěte klip k použití jako matný klip na stopě.

2) Umístěte klip pro použití jako zdrojový klip na stopě na matném klipu.

3) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na strom [Keyers].

4) Přetáhněte a pusťte [Track Matte] do míchací oblasti klipu.



- Klipy s klíčovými efekty jsou zobrazeny s oranžovou čarou.

Alternativní postup

- Vyberte mixér klipu na časové ose. Vyberte efekt v paletě [Effect] a klikněte na [Add to Timeline].
- Vyberte mixér klipu na časové ose. Pravým tlačítkem myši na efekt v paletě [Effect] a klepněte na [Add to Timeline].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přímo jej přetáhněte do mixéru klipu na časové ose a klikněte na [Add].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přímo jej přetáhněte do mixéru klipu na časové ose a klikněte na [Paste] → [All].

5) Zobrazit paletu [Information].

- "Zobrazení / skrývání palety [Information]" (→ strana 363)

6) Klikněte na [Track Matte] a klikněte na [Open Setup Dialog] v paletě [Information].

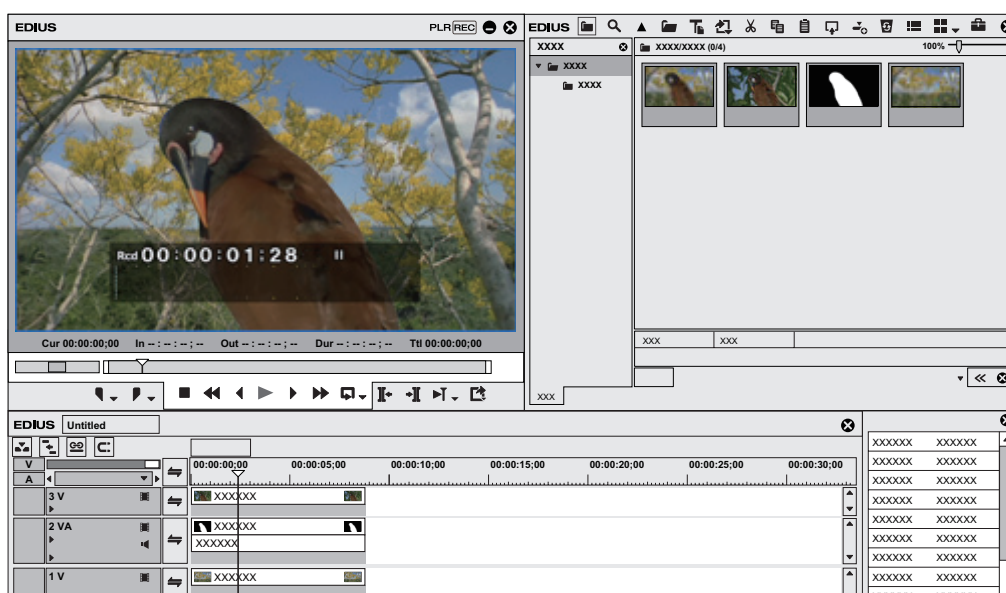
- Objeví se dialogové okno [Track Matte].
- "[Track Matte] Dialogové okno" (→ strana 361)

Alternativní postup

- Double- klikněte na [Track Matte] v paletě [Information].
- Přetáhněte [Track Matte] do palety [Information] a upusťte jej na [Open Setup Dialog].
- Pravým tlačítkem [Track Matte] v paletě [Information] a klepněte na [Open Setup Dialog].

7) Nastavení nastavte a klikněte na [OK].

8) Umístěte klip na pozadí na stopě pod matným klipem a složte.



Poznámka

- Pokud není žádný klip, který by měl být matným klipem pod zdrojovým klipem, nastavení dráhové maty se nepoužije.

[Track Matte] Dialogové okno

[Matte]	[Luminance] Použijte matný klip jasu (16 - 235) jako alfa (0 - 100%) a vynásobte jej zdrojovým klipem alfa. [Alpha] Vynásobte matným klipem alfa pomocí zdrojového klipu alfa.
[Invert]	Invertovat alfa generované z matného klipu a množit.

Název Účinek

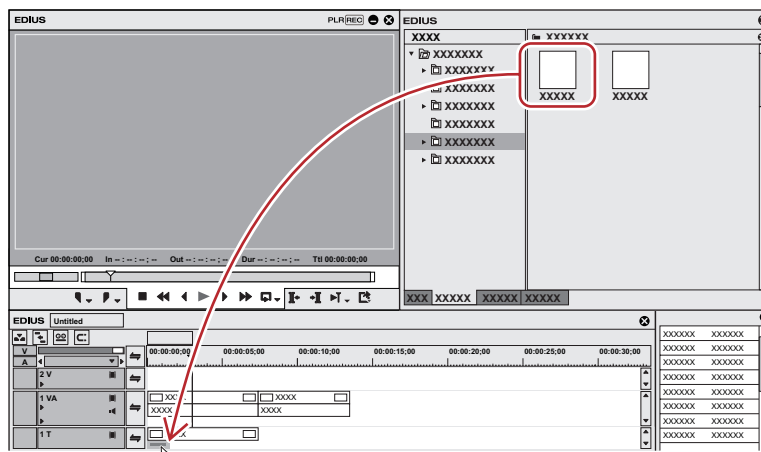
Můžete použít efekty i na tituly.

Název Mixer

Můžete použít účinky na In a Out titulních klipů.

1) V zobrazení složky palety [Effect] klikněte na strom [TitleMixers].

2) Přetáhněte a zasuňte mixér na míchací plochu klipu.



- Titul mixér lze nastavit individuálně na In a Out body.
- Zobrazení časové osy se mění tak, jak je znázorněno níže.



- Zaškrtněte údaje o mixéru titulků v popisu ve vlastnosti, nebo se pokuste použít efekt.

"Vlastnosti účinků" (→ strana 325)

Alternativní postup

- Vyberte mixér klipu na časové ose. Vyberte efekt v paletě [Effect] a klikněte na [Add to Timeline].
- Vyberte mixér klipu na časové ose. Pravým tlačítkem myši na efekt v paletě [Effect] a klepněte na [Add to Timeline].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přímo jej přetáhněte do mixéru klipu na časové ose a klikněte na [Add].
- Zvolte efekt v paletě [Effect], přímo jej přetáhněte do mixéru klipu na časové ose a klikněte na [Paste] → [All].



- Při umístění titulového klipu můžete automaticky přidat výchozí titulní mixér nastavením na [Source] v [User Settings] → [Duration].

"[Duration]" (→ strana 119)

- - Můžete změnit délku po umístění na časovou osu.

"Trimming clips" (→ strana 253)

Aplikující účinek na vícenásobné klipy v šarži

Uložením seřizovacího klipu na stopu a použitím efektu můžete stejný účinek aplikovat v dávce na více klipů na kolejích pod současnou tratí.



- Na seřizovací klip lze použít video filtr a korekci barev.
- Účinek aplikovaný na seřizovací klip nemá vliv na klipy na stopě T.

1) Přesuňte kurzor časové osy do polohy, kde je nastavovací klip umístěn.

2) Pravým tlačítkem myši klikněte na stopu a klikněte na [New Clip] → [Adjustment Clip].

- Účinek aplikovaný na seřizovací klip je aplikován na klipy na kolejích pod proudovou kolejí. Nastavte seřizovací klip na horní kolej, na kterou jsou umístěny klipy, na které chcete použít efekt.
- Seřizovací klip se umístí na dráhu, na které je zvolena pozice časového kurzoru jako v bodě. Podle potřeby upraví délku seřizovacího klipu.

3) Aplikujte video filtr nebo korekci barvy na seřizovací klip.

- "Video filtr" (→ strana 342)
- "Nastavení barvy / jasu (Oprava barev)" (→ strana 328)

4) Upravte a nastavte účinek podle potřeby.

Operace pro účinky

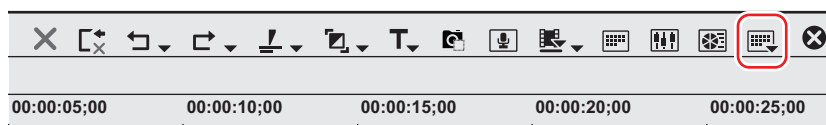
Kontrola / úprava účinků

Kontrola, úprava nebo smazání efektů aplikovaných na klip.

Zobrazení / skrývání palety [Information]

Vybrané klipy a efekty jsou zobrazeny v paletě [Information].

1) Klikněte na [Toggle Window Display] časové osy.



2) Klikněte na [Information].

- Objeví se paleta [Information].
- "[Information] Paletta" (→ strana 364)

Alternativní postup

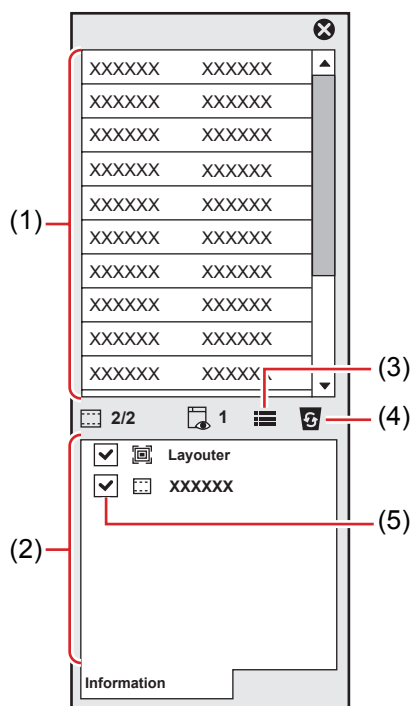
- Klikněte na [View] v menu a klikněte na [Window] → [Information].
- Klepněte na tlačítko [View] na menu a klikněte na [Window] → [Show All] nebo [Hide All], zobrazovat / skrýt všechna okna karty najednou.
- Zobrazení / skrývání okna karty: [H]
- „Zobrazení/skrytí palety [Effect]“ (→ strana 323) „Zobrazení seznamu [Clip Marker]“ (→ strana 264)
- „Zobrazení seznamu [Sequence Marker]“ (→ strana 271) „Zobrazení/skrytí okna [Mync]“ (→ strana 180)
- „Zobrazení/skrytí okna [Job]“ (→ strana 318)



- Při přepínání nastavení show / hide pro paletu [Information] je zapnuto nastavení show / hide pro karty okna Bin, okna zdrojového prohlížeče a okna karet v kombinaci s paletou [Information]. Chcete-li přepnout nastavení show / hide samostatně, uvolněte spojení okna nebo okna karty.

"Kombinace Tab Windows s Bin Window / Source Browser Window" (→ strana 137)

Paletta [Information]



(1)	Informační oblast	Zobrazovat informace, jako je název souboru nebo doba trvání. Zobrazený obsah se liší v závislosti na části zvolené na časové ose.
(2)	Seznam účinků	Zobrazení aplikovaných efektů v seznamu. Pro klip s video částí je zobrazen [Layouter]. Klepněte na položku pro zobrazení dialogového okna [Layouter] pro ořezávání a transformaci. "Video rozvržení" (→ strana 241) Číslo vlevo nahoře v seznamu ukazuje počet dostupných účinků / počet použitých účinků. "Povolit a zakázat efekty" (→ strana 365)
(3)	[Open Setup Dialog]	Zobrazit dialogové okno nastavení pro úpravu každého efektu nebo dialogové okno [Layouter].
(4)	[Delete]	Smazat efekt. Položky [Layouter] nelze smazat.
(5)	Povolit / zakázat	Dočasně vypněte layoutter nebo effect nastavení. Odškrtněte tuto položku a vypněte nastavení.

Kontrola / úprava účinků

Aplikovaný efekt můžete zkontrolovat nebo upravit z palety [Information].

1) Klikněte na oblast s účinky aplikované na časové ose.

- "Části, kde se uplatňují účinky" (→ strana 365)
- Seznam aplikovaných účinků je zobrazen v paletě [Information].

2) Klikněte na název efektu na seznamu efektů v paletě [Information] a klikněte na [Open Setup Dialog].

- Objeví se dialogové okno nastavení pro úpravu každého efektu.

Alternativní postup

- Double- klikněte na název efektu v seznamu efektů.
- Přetáhněte a pusťte název efektu na [Open Setup Dialog] v paletě [Information].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na název efektu v paletě [Information] a klikněte na [Open Setup Dialog].

3) Upravte efekt.

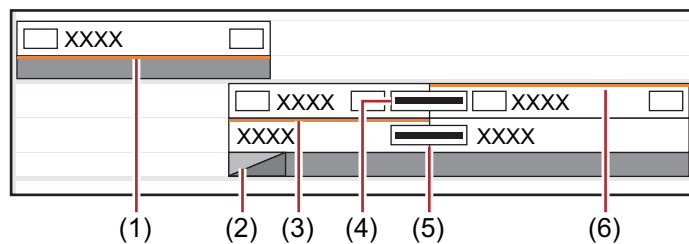
- Pokud jde o úpravu účinků, postupujte podle postupů pro použití každého účinku.



- V paletě [Effect] můžete zadat název a uložit upravený parametr.
"Registrační efekty na paletu [Effect]" (→ strana 369)

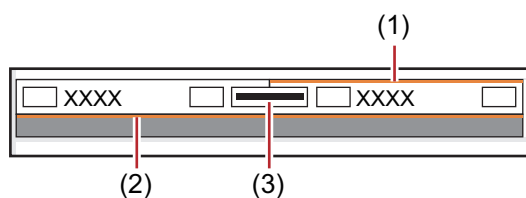
Části, kde se uplatňují účinky

RYCHLOST



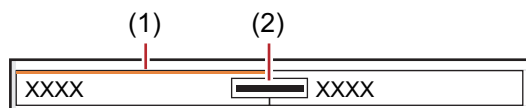
(1)	Klíč
(2)	Přejchod mezi stopami
(3)	Audio filtr
(4)	Přejchod na klip
(5)	Zvukový kříž slábne
(6)	Video filtr, layoutter

Ro V stopa



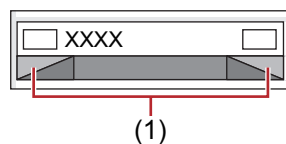
(1)	Video filtr, layoutter
(2)	Klíč
(3)	Přejchod na klip

Rozchod kol



(1)	Audio filtr
(2)	Zvukový kříž slábne

RYCHLOST



(1)	Název míchače
-----	---------------

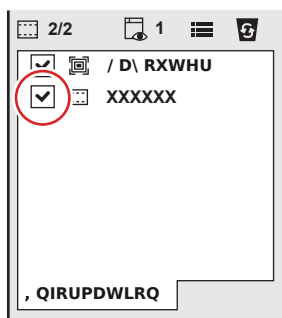
Povolit a zakázat účinky

Můžete dočasně vypnout layoutter nebo efekty.

1) Klikněte na oblast s účinky aplikované na časové ose.

- "Kontrola / úprava efektů" (→ strana 364)

2) Odškrtněte položku v seznamu efektů v paletě [Information].



- Zaškrtněte tuto položku, aby se umožnil efekt, a odškrtnutí vyřadí účinek.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na název efektu v seznamu efektů a klikněte na [Enable/Disable].
- Zvolte název efektu v seznamu efektů a stiskněte na klávesnici [Ctrl] + [F].

Smazání účinků

Použité efekty můžete smazat.

Vymazání efektů pomocí časové linie

Příklad:

Smazat filtr

1) Vyberte klip s užitým účinkem.

2) Klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Delete Parts] → [Filter] → položku.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Delete Parts] → [Filter] → položku.
- Pravým tlačítkem myši na míchací plochu s účinkem a klepnutím na [Delete].
- Přejít na klip: [Shift] + [Alt] + [T]
- Audio cross fade: []
- Klíč: [Ctrl] + [Alt] + [G]
- Transparentnost: [Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [G]
- Video filtr: [Shift] + [Alt] + [F]
- Zvukový filtr: [Ctrl] + [Alt] + [F]
- Smazání všech přechodů: [Alt] + [T]
- Smazání všech filtrů: [Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [F]

Odstranění efektů pomocí palety [Information]

1) Klikněte na oblast s účinky aplikované na časové ose.

- "Kontrola / úprava efektů" (→ strana 364)

2) Klikněte na název efektu na seznamu efektů v paletě [Information] a klikněte na [Delete].

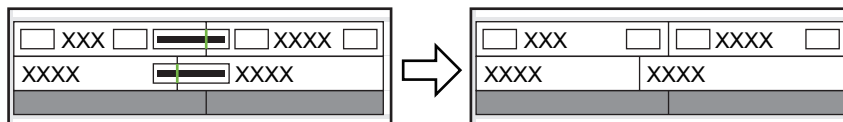
- "[Information] Paleta" (→ strana 364)

Alternativní postup

- Vytáhněte název efektu z palety [Information].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na název efektu a klikněte na [Delete].
- Zvolte efekt pro smazání a stiskněte klávesu [Delete] klávesnice.



• Když nastavíte přechod nebo zvukový kříž slábne, zobrazí se zelená čára (řezný bod). Toto je hranice pro přechod před nastavením. Pokud smažete přechod nebo zvukový kříž slábne, Out point na předním klipu a In point na zadním klipu se přesunou zpět k řezu.



Aplikování upraveného efektu na jiný klip

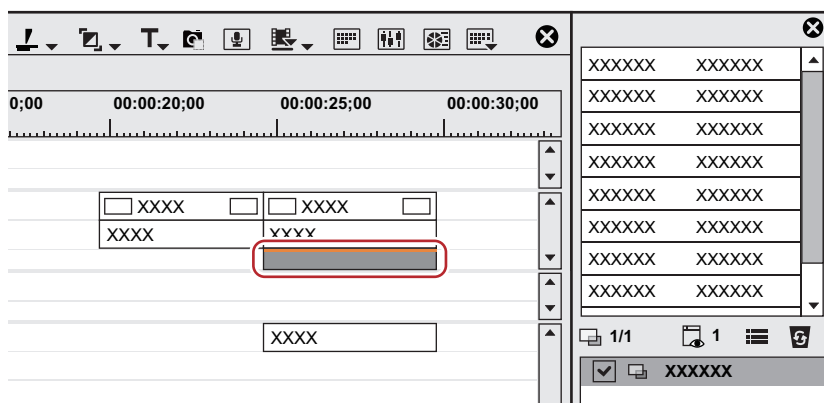
Můžete kopírovat efekty aplikované na konkrétní klip, nebo je nahradit jinými efekty z jiných klipů.

Kopírování efektů

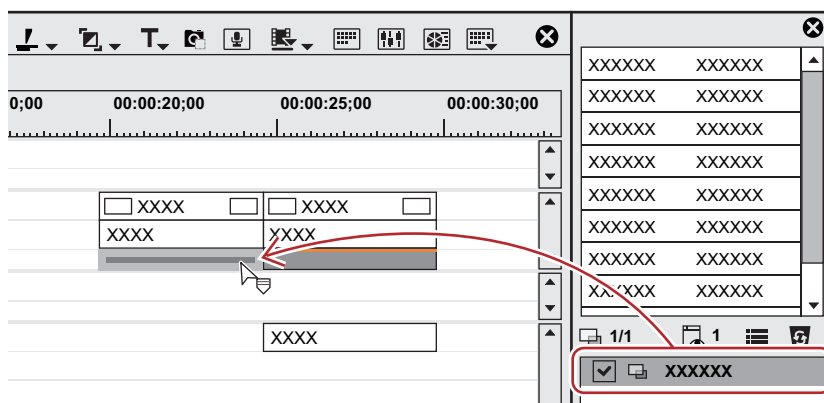
Můžete kopírovat upravené efekty aplikované na klip, a pak jej použít na další klipy s jejich původním nastavením.

1) Klikněte na oblast s účinky aplikované na časové ose.

• "Kontrola / úprava efektů" (→ strana 364)



2) Přetáhněte a upustte účinek v seznamu efektů v palety [Information] do cíle kopírování.



Kopírování přechodu

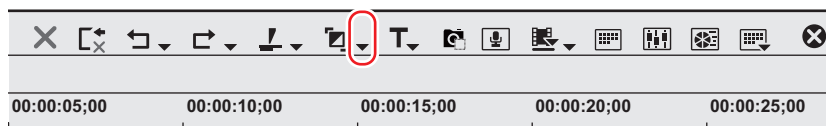
1) Klikněte na přechod specifikovaný v časové ose a klikněte na [Copy] časové osy.



2) Zvolte klip, na který vložte přechod.

• Pokud chcete vložit přechod k bodu časové osy kurzoru, klikněte na stopu, na kterou je klip umístěn, a přesunout časový kurzor do pozice vložit přechod.

3) Klikněte na tlačítko [Set Default Transition] seznamu.



4) Klikněte na metodu klip pasta.

Alternativní postup

- Přetáhněte a upustěte efekt aplikovaný na klip do časové osy na další klipy.

Nahrazení účinků

Zkopírujte upravený filtr nebo mixér aplikovaný na klip a použijte jej k výměně filtru nebo mixéru na jiných klipech.

- Můžete také zadat atributy a podrobná nastavení filtru nebo mixéru a nahradit je.

"**Pasting Atributy**" (→ strana 225)

1) Klepněte na klip s aplikovaným filtrem nebo míchačkou a klikněte na [Copy].



2) Vyberte klip na cíl pasty.

3) Klikněte na tlačítko [Paste to Current Location] seznam na časové ose.



4) Klikněte na [Filter] nebo [Mixer].



- Můžete také zkopírovat míchací plochu / klip přechod a použít jej k nahrazení zvoleného míchacího prostoru / klip přechodu cílového klipu pasty.

Alternativní postup

- Zvolte klip pro vkládání, klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Paste] → [Filter] / [Mixer].
- Přetáhněte klip, na který se aplikuje filtr nebo mixér, a klikněte na [Paste] → [Filter] / [Mixer].
- Přetáhněte mixér s efekty kopírovat a hodit na cílový mixér.

Přednastaveno

Registrační presety

Na [Effect] můžete zaregistrovat zakázané efekty.

Registrační efekty na paletu [Effect]

Stávající efekt můžete upravit tak, aby vznikl původní efekt (přednastavený efekt uživatele) a zaregistrovat jej do palety [Effect]. Můžete také zaregistrovat více efektů jako jeden efekt.

1) Klikněte na aplikovanou oblast s účinkem, který má být registrován.

2) Kliknutím na složku zaregistrujete efekt do palety [Effect].

- Můžete také vytvořit novou složku.
"Creating Folder in [Effect] Palette" (→ strana 370)

3) Pravým tlačítkem myši na název efektu se zaregistrujete do palety [Information] a klikněte na [Save as Current User Preset].

- Účinek je zapsán ve složce v palety [Effect]. "U" se objevuje na ikoně registrovaných účinků.
"User Preset Effect" (→ strana 325)

4) Zadejte jméno.

Alternativní postup

- Ze seznamu efektů v paletě [Information] přetáhněte a zahodte název efektu do složky v paletě [Effect].



- Můžete zaregistrovat více efektů současně. Vyberte více efektů a pravým klepnutím na ně. Klepněte na [Save as Current User Preset] pro registraci vybraných více efektů jako jednoho efektu, nebo klikněte na [Save as Separate User Preset] pro registraci jako samostatné efekty.

Odstranění efektů z palety [Effect]

Smazat přednastavený efekt uživatele.

1) Zvolte přednastavený efekt pro vymazání v paletě [Effect] a klikněte na [Delete].

- Pokud chcete odstranit složku včetně efektu, zvolte složku a klikněte na [Delete].



2) Klikněte na [Yes].

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši na přednastavený uživatelský efekt smažete v paletě [Effect] a klepněte na [Delete].
- Zvolte přednastavený efekt pro smazání a stisknutí klávesy [Delete] klávesnice.

Poznámka

- Nelze smazat efekty plug-in base a přednastavené efekty systému.
- Pokud vybraná složka obsahuje jiné efekty než přednastavené efekty uživatele, vymažou se pouze přednastavené efekty uživatele.
- Pokud zvolená složka obsahuje složky registrované jako zkratka adresáře, objeví se potvrzovací dialogové okno. Kliknutím na [OK] odstraní složku.

Přizpůsobení palety [Effect]

Můžete přejmenovat efekty a složky, nebo změnit strukturu složek.

Vytvoření složky v paletě [Effect]

V paletě [Effect] můžete vytvořit novou složku.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na složku v paletě [Effect] a klikněte na [Create New Folder].

- Pod zvolenou složkou je vytvořena nová složka.

2) Zadejte jméno.

Přejmenování účinků

Můžete změnit název efektu nebo složky.

1) Pravým tlačítkem myši na efekt nebo složku a klepněte na [Change Name].

Alternativní postup

- Klikněte na název efektu nebo složky.
- Pravým tlačítkem myši na efekt a klepněte na [Properties]. Změňte název v dialogovém okně [Properties] a klikněte na [OK].

2) Zadejte jméno.



- Nemůžete přejmenovat plug-in base effects a systémové přednastavené efekty.

Struktura složky palety [Effect]

Můžete třídit efekty nebo složky, nebo změnit strukturu složek. Nebo je můžete zamknout, aby se omylem nehýbali.

Upevnění struktury složky

1) Klikněte na [lock] v paletě [Effect].



- Každé kliknutí na [lock] zapíná a vypíná zámek.

Poznámka

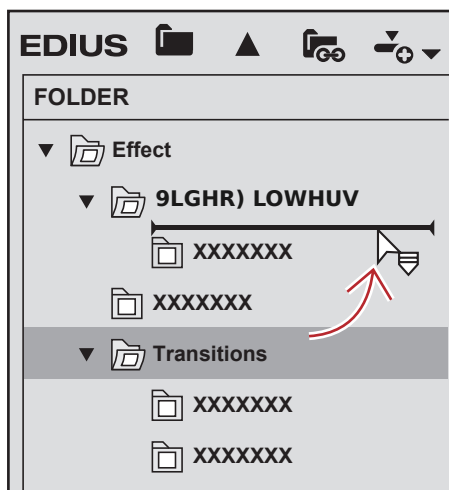
- Když zvolíte [Back to default], nastavení se vrátí do výchozího stavu i po zapnutí [lock].
"Iniciálizace palety [Effect]" (→ strana 371)

Změna struktury složky



- Před provedením operace klikněte na [lock] pro vypnutí zámku.

1) Přetáhněte a upusťte efekt nebo složku do cíle.



Složky zkratek

Často používané složky můžete rychle otevřít tak, že je přiřadíte do zkratky adresáře.

Nastavení s Effect View

1) Vyberte složku, kterou nastavíte jako zkratku.

2) Klikněte na [Folder Link] v paletě [Effect].



3) Klikněte na [Add Link].

- Do seznamu se přidá vybraná složka.



- Můžete přiřadit až 8 složek ke zkratce adresáře.

Smazání zkratk složky

1) Klikněte na [Folder Link] v paletě [Effect].



2) Klikněte na [Arrange].

- Objeví se dialogové okno [Arrange].

3) Zvolte zkratku pro odstranění a klikněte na [Delete].

- Kliknutím na [Close] dokončíte operaci.

Inicializace palety [Effect]

Můžete resetovat paletu [Effect] na výchozí.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na paletu [Effect] a klikněte na [Back to default].

2) Klikněte na [OK].

Poznámka

- Když zvolíte [Back to default], nastavení se vrátí do výchozího stavu i po zapnutí [lock].

Dovoz / vývoz

Efekt, který jste vytvořili a importovali, můžete exportovat do jiného EDIUS, nebo importní efekty vytvořené EDIUS.

Vyvázející účinky (vývoz)

Můžete exportovat a uložit přednastavené efekty uživatele. Prodloužení uloženého souboru je "*.thtm".

1) Pravým tlačítkem myši na efekt nebo složku pro export v paletě [Effect], a klikněte na [Export].

- Objeví se dialogové okno [Save As].

2) Nastavte název souboru a uložte cíl a klikněte na [Save].

Dovázející účinky (dovoz)

Můžete si přečíst effect soubor s rozšířením "*.tpd" jako uživatelský přednastavený efekt.

1) Pravým klepnutím na složku importujte přednastavený efekt uživatele v paletě [Effect] a klikněte na [Import].

2) Vyberte soubor a klikněte na [Open].

- Ve zvolené složce je vytvořena nová složka a importovaný efekt je do složky registrován.



- Účinky na audio lze také importovat registrací VST plug-in. **"VST Plug-in Registration" (→ strana 111)**

Kapitola 10

Titulek

Tato kapitola vysvětluje, jak použít software Quick Titler pro vytvoření titulu a manipulaci titulní klip se EDIUS.

Quick Titler

Spuštění a ukončení Quick Titler

Vytvoření nové hlavy

Quick Titler se automaticky spustí, když vytvoříte titulní klip na EDIUS. Vytvořený titulní klip je umístěn na časové ose a současně registrován na bin.



- Stávající titr lze změnit z [Application] v [User Settings] → [Other].

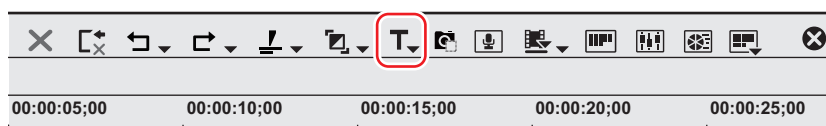
"[Other]" (→ strana 116)

- Můžete také spustit Quick Titler nezávisle klapnutím na QuickTitler.ex. Nicméně, to nemůže být spuštěn na PC bez EDIUS licence.

- Pro kontrolu informací o verzi Quick Titler klikněte na [Version Info], nebo klikněte na [Help] na panelu Quick Titler menu → [Quick Titler Version Information].

1) Přesuňte časový kurzor do pozice, ve které vytvoříte titulní klip.

2) Klikněte na [Create Title] časové osy.



3) Pro vytvoření názvu vyberte stopu.

- Quick Titler začne.

- Vytvořený titulní klip je umístěn na časové ose a zároveň je registrován v okně Bin.

- Pokud In a Out body nebyly nastaveny na časové ose, když je název vytvořen a uložen, titulní klip je umístěn na zvolené trati na pozici kurzoru časové osy. Výchozí trvání lze nastavit z [Source] v [User Settings] na EDIUS → [Duration].

"[Duration]" (→ strana 119)

- Pokud In a Out body byly stanoveny na časové ose, titulní klip je umístěn mezi In a Out bodů na zvolené trati, když je název vytvořen a uložen. I když In a Out body byly nastaveny, můžete také nastavit nastavení, aby umístění titulní klip s výchozí dobu trvání.

"[Duration]" (→ strana 119)

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na stopu, na kterou umístíte titulní klip, a klikněte na [New Clip] → [QuickTitler].

- Spuštění Quick Titler: [T]

Poznámka

- Pokud byl odstraněn zdrojový kanál videa, nelze vybrat [Create Title in Video Channel Track].

"Připojení / odpojení zdrojového kanálu" (→ strana 210)

Opuštění Quick Titler

Tento oddíl vysvětluje, jak lze Quick Titler opustit.



- Quick Titler odchází, když ušetříte klip, který je právě editován.

1) Klikněte na [File] na menu Quick Titler a klikněte na [Close].

Alternativní postup

- Klikněte na [X] v okně Quick Titler.

2) Klikněte na [Yes].

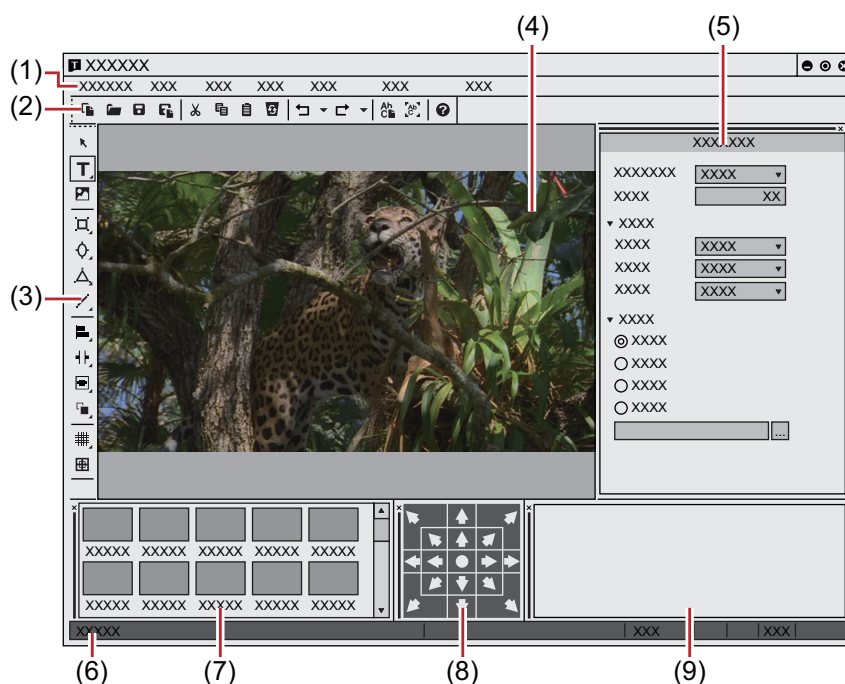
- Klikněte na [No], pokud nechcete uložit titulní klip. Kliknutím na [Cancel] zrušíte operaci.

O konfiguraci Quick Titler obrazovky

O obrazovce

Následující vysvětluje obrazovku Quick Titler. Displej Quick Titler se skládá hlavně z obrazovky pro tvorbu / editaci objektů, panelu vlastností pro nastavení barvy a efektů a seznamu stylů, který zobrazuje přednastavené styly.

Quick Titler obrazovka



(1)	Quick Titler menu bar	Provedte všeobecné operace pro Quick Titler.
(2)	Sloupec nástroje souboru	Tlačítka pro nové vytváření / ukládání souborů, kopírování / mazání, registrace stylu a náhled.
(3)	Objekt nástrojová lišta	Ovládací tlačítka pro výběr, zápis textu a vytvoření / zarovnání objektů.
(4)	[37] Překlad v příloze	Upravit název.
(5)	Název objektu majetkové lišty	Nastavte vlastnosti vybraného textového objektu. Zobrazí se [Background Properties], [Text Properties], [Image Properties], [Object Properties].
(6)	Stavová lišta	Zobrazí jednoduchý popis operačního tlačítka nebo menu, stav klávesnice a umístění textového objektu.
(7)	Název objekt styl lišta	Zobrazí seznam stylů, které lze aplikovat na aktuálně vybraný textový objekt.
(8)	Rozvržení lišty	Uspořádat textový objekt do centra / titulní bezpečné oblasti / overscan oblasti. Není zobrazen na start-up poprvé. "Zobrazení / skrytí barů" (→ strana 376)
(9)	Vstupní lišta textu	Zadejte text. Při spuštění není zobrazen poprvé. Text lze zadat také přímo v objektu vytvářejícím displej. "Zobrazení / skrytí barů" (→ strana 376)



- Klikněte na [Preview Mode] nebo stiskněte [Ctrl] + [Shift] + [F3] na klávesnici pro přepínání mezi vysokým rozlišením a nízkým rozlišením náhledu.



- Stisknutím [F5] na klávesnici přepnete zaostření mezi zobrazovací plochou objektu, tyčí vlastnosti objektu a tyčí stylu objektu.
- Pokud se Quick Titler spustí nezávisle, bude zapnut [Video settings] v [Background Properties]. Nastavte formát videa, velikost rámu a poměr stran názvu, který má být vytvořen.

Zobrazení / skrývání tyčí

Můžete přepnout nastavení show / hide pro majetkové lišty titulků a stylové lišty titulků, atd.

1) Klepněte na tlačítko [View] na menu Quick Titler, a klikněte na tlačítko skrýt / ukázat.

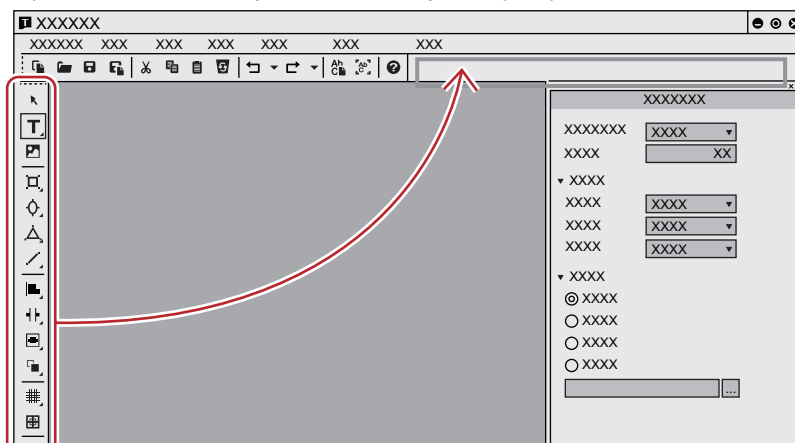
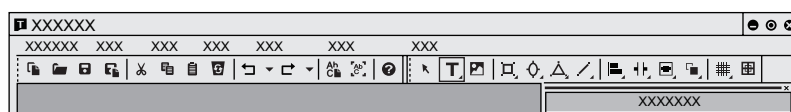
- Když je zaškrtnut bar, bude zobrazen, a pokud není zaškrtnut, bude skryt.

Pohybující se tyče

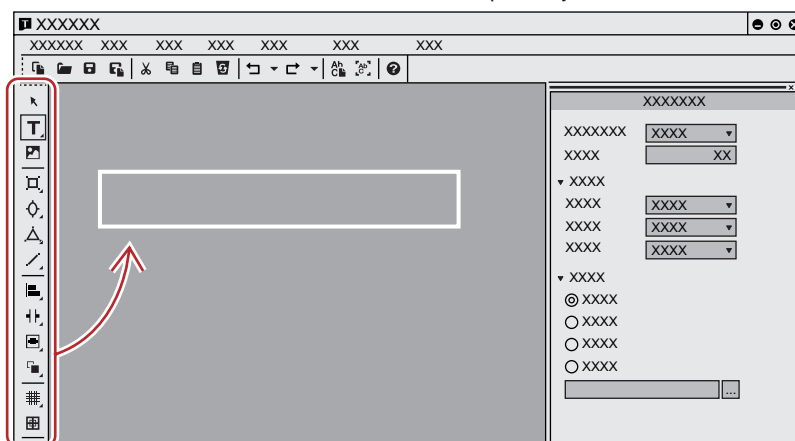
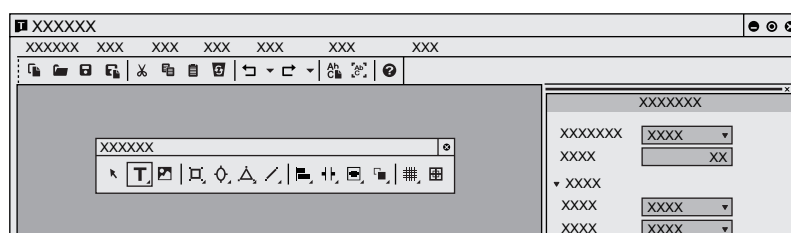
Můžete umístit název objektu vlastnost bar a titul objekt styl bar, kde chcete.

1) Přetáhněte bar pro pohyb a drop ho v jeho destinaci.

- Bary budou přesunuty do pozice indikované bílým rámem, který se objeví při tažení.



- Pokud klesne do polohy označené tlustou bílou rámečkem, bar bude plavat jako nové okno.



Vytvoření / uložení titulní klip

Vytvoření klipu nové hlavy

Při spuštění Quick Titler z časové osy EDIUS se automaticky vytvoří nový titulní klip. Tato část popisuje, jak vytvořit nový titulní klip při editaci Quick Titler nebo po spuštění.

1) Klikněte na [File] na nástrojové liště souboru.



Alternativní postup

- Klikněte na [File] na menu Quick Titler a klikněte na [New].
- Vytvoření nového titulního klipu: [Ctrl] + [N]

Otevírání titulní klip

Můžete otevřít a upravit existující titulní klip.

1) Klikněte na [Open] na nástrojové liště souboru.



2) Vyberte soubor a klikněte na [Open].

Alternativní postup

- Klikněte na [File] na menu Quick Titler a klikněte na [Open].
- Otevření titulního klipu: [Ctrl] + [O]



- Když kliknete na [File] na menu Quick Titler, zobrazí se až 4 z nejnovějších editovaných titulních klipů. Kliknutím na název souboru otevřete soubor.
- Když dvakrát kliknete na titulní klip na časové ose EDIUS, spustí se titulek a otevře se soubor.

Exportovat statický obraz

Můžete exportovat název, který jste vytvořili, včetně pozadí, jako statický obrázek.

1) Klikněte na [File] na menu Quick Titler a klikněte na [Export].

- Objeví se dialogové okno [Save As].

2) Vyberte cíl uložení, název souboru a formát souboru a klikněte na [Save].

Přepsat uložení

Během editace můžete přepsat klip na titulek.

Poznámka

- Při použití násobků stejného titulního klipu na časové ose bude editace jednoho z titulních klipů aktualizovat obsah všech titulních klipů. Pokud chcete editovat pouze jeden titulní klip z více stejných titulních klipů, uložte jej do jiného jména.

1) Klikněte na [Save] na nástrojové liště souboru.



- Uložte titulní klip a opusťte Quick Titler.

Alternativní postup

- Klikněte na [File] na menu Quick Titler a klikněte na [Save].
- Ukládání přepisů: [Ctrl] + [S]



- Když kliknete na [Save], uloží se soubor do složky "title", která je přítomna ve složce, kde je uložen soubor projektu. Název souboru bude "Rok, měsíc a den saved-4-číslice sekvenční number.etl."
- Pokud začnete Quick Titler nezávisle upravovat název a klepněte na [Save], bude soubor uložen v jiném názvu.

Uložení do jiného jména

Můžete uložit titulní klip editovaný s daným názvem.

1) Klikněte na [File] na menu Quick Titler a klikněte na [Save As].

- Objeví se dialogové okno [Save As].

2) Zadejte název souboru, vyberte formát souboru ze seznamu [Save as type] a potom klikněte na [Save].

- Uložte titulní klip a opusťte Quick Titler.
- Pro formát souboru lze zvolit *.etl nebo *.etl2. Pokud je *.etl2 nastaven jako formát souboru, lze získat stejný výsledek vykreslování pro názvy, které byly vytvořeny s různými DPI. Pokud chcete upřednostnit kompatibilitu s názvy vytvořenými ve verzi 8.5 a dříve, nastavte jej na konvenční formát souboru (*.etl).



- Pokud dvakrát kliknete na titulní klip na časové ose, abyste spustili Quick Titler a pak uložili do jiného jména, bude aktualizován pouze titulní klip otevřený dvojitým kliknutím, zatímco nový titulní klip bude zapsán do okna Bin.

Automatické ukládání do jiného jména

Můžete automaticky uložit titulní klip editovaný s daným názvem.

Poznámka

- Když je Quick Titler spuštěn samostatně, nelze automaticky uložit pomocí jiného jména.

1) Klikněte na [Auto save as] na nástrojové liště souboru.



- Titulní klip bude uložen s názvem souboru "Rok, měsíc a den saved-4-číslice sekvenční number.etl".

Alternativní postup

- Klikněte na [File] na menu Quick Titler a klikněte na [Auto save as].
- Automatické ukládání v jiném názvu: [Ctrl] + [Shift] + [S]



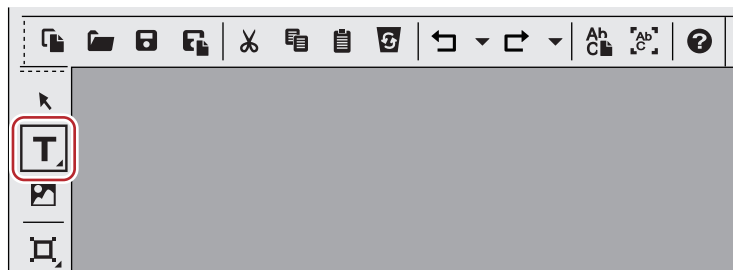
- Pokud dvakrát kliknete na titulní klip na časové ose, abyste spustili Quick Titler a pak uložili do jiného jména, bude aktualizován pouze titulní klip otevřený dvojitým kliknutím, zatímco nový titulní klip bude zapsán do okna Bin.

Vytvoření textového objektu

Vstupujeme do textu

Tento oddíl vysvětluje, jak zadávat text.

1) Klikněte na [Horizontal Text] na panelu nástrojů objektu.



- Pokud kliknete a podržíte [Horizontal Text], můžete si vybrat [Vertical Text].

2) Klikněte na objekt vytvářející obrazovku.

- Textový kurzor se objeví na obrazovce, která vytváří objekt.

3) Pomocí klávesnice zadejte text.

- Pro úpravu textu můžete také zobrazit textový vstupní panel.
"Zobrazení / skrývání barů" (→ strana 376)

Alternativní postup

- Klikněte na [Insert] na menu Quick Titler a klikněte na [Text] → [Horizontal] nebo [Vertical].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na [Insert] → [Text] → [Horizontal] nebo [Vertical].
- Pravým tlačítkem myši klepněte na textové pole a klikněte na [Edit text].



- Text můžete zadat importací textových souborů.
"Importing Externí soubory" (→ strana 382)

Nastavení formátování

Můžete změnit formát textu, jako je písmo nebo velikost textu. Nastavení, jako je písmo nebo textová dekorace, můžete změnit pod [Font] na řádku textových vlastností. Nastavení formátu textu lze použít na znaku nebo úrovni nebo na úrovni řádků.

1) Zvolte textový řetězec nebo textové pole, které bude formátováno.



- Kerning, písmo, Výchozí velikost, Bold, Italic a Underline lze aplikovat na úrovni znaků. Chcete-li aplikovat na konkrétní znaky, přetáhněte po požadovaném znakovém řetězci, abyste jej vybrali. Pokud není vybrán žádný konkrétní řetězec znaků, můžete použít nastavení formátu na celé zvolené textové pole. Můžete změnit vedoucí na úrovni řádku. Chcete-li použít vedoucí k určitému řádku, umístěte kurzor do požadovaného řádku. Chcete-li nastavit vedoucí pro celý text, vyberte textové pole.

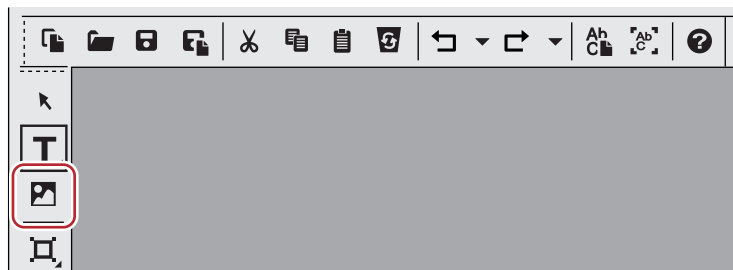
2) Nastavte textový formát pomocí textových vlastností.

[X], [Y]	Upřesněte polohu textového rámečku.
[Width] / [Height]	Upřesněte velikost textového rámečku. Velikost znaku bude také zvýšena / snížena tak, aby se vešla do textového rámečku. [Fix aspect ratio] pro opravu poměru stran.
[Kerning]	Zadejte hodnotu. Nastavte hodnotu v rozmezí -300% až 300%.
[Leading]	Zadejte hodnotu. Vzhledem k tomu, že hlavní hodnota "0" je 100%, nastavit hodnotu v rozsahu -300% až 300%.
[Font]	Vyberte písmo.
[Size]	Vyberte velikost znaku.
[Horizontal], [Vertical]	Vyberte mezi vodorovnými nebo svislými.
[Bold] / [Italic] / [Underline]	Kliknutím na tlačítko aplikujte na textové řetězce odvážný, italský nebo podřadný efekt.
[Left Tab] / [Center] / [Right Tab]	Upřesněte zarovnání textového řetězce. Pro vertikální text lze zvolit [Top], [Center] nebo [Bottom].

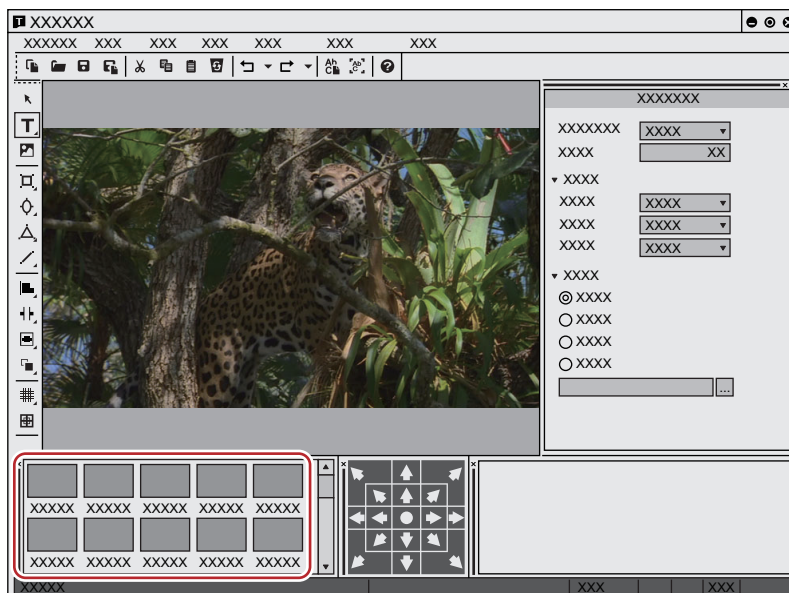
Vytváření obrázků

Můžete si vybrat a umístit požadovaný obrázek z těch, které jsou uvedeny na tyči stylu titulového objektu.

1) Klikněte na [Image] na panelu nástrojů objektu.



- Stylové čipy jsou zobrazeny na tyči stylu titulků objektu.



2) Klikněte na stylový čip, který chcete vytvořit.

3) Klikněte nebo přetáhněte objekt vytvářející obrazovku.

- Obrázek bude umístěn ve zvoleném stylu.
- Přetáhněte obrázek do požadované velikosti.

Alternativní postup

- Klikněte na [Insert] na menu Quick Titler a klikněte na [Image].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na [Insert] → [Image].



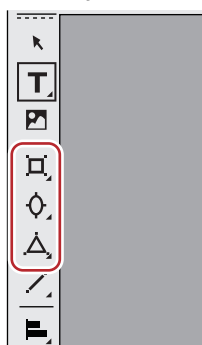
- Chcete-li umístit jakýkoliv statický obrázek, po kroku 3) klikněte na [...] stromu [File] na lištu vlastností obrázku a vyberte soubor.

Vytváření grafů

Můžete si vytvořit požadovanou grafiku.

1) Klikněte na [Rectangle], [Ellipse] nebo [IsoscelesTriangle] na lištu nástrojů objektu.

- Kliknutím a podržením tlačítka tvaru můžete zvolit zaoblený obdélník, kružnice nebo pravoúhlý trojúhelník.



2) Klikněte nebo přetáhněte objekt vytvářející obrazovku.

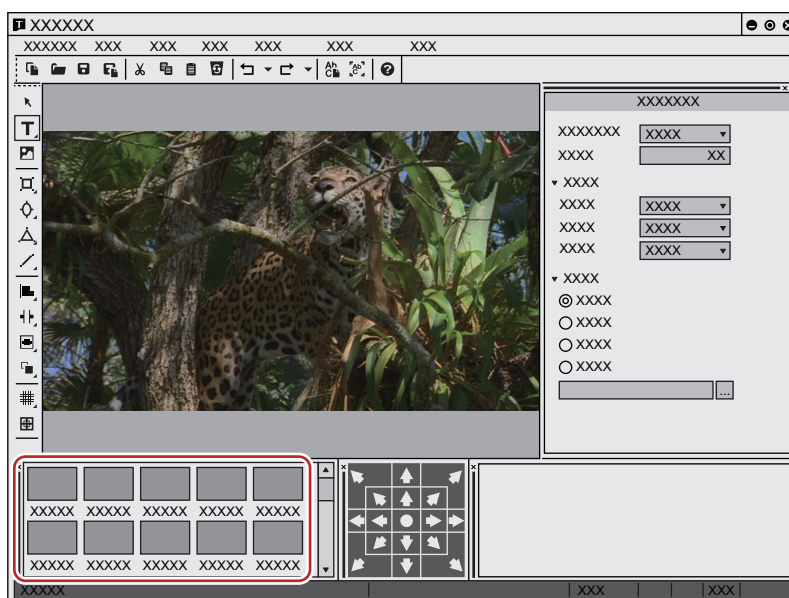
- Tvar bude umístěn.
- Přetáhněte tvar do velikosti, kterou chcete mít tvar.

Alternativní postup

- Klikněte na [Insert] na menu Quick Titler a klikněte na typ tvaru, který má být vytvořen.
- Pravým tlačítkem myši na nic zvolené, a klikněte na [Insert] → tvar typu.

3) Nastavte styl.

- Pomocí panelu vlastností objektu nastavte styl, jako je barva nebo hranice.
- "Applikování efektů na textový objekt" (→ strana 388)**
- V tyči stylu titulkového objektu dvakrát klikněte na styl čipu, který chcete použít.



Vytvoření řádků

Můžete vytvořit rovné nebo mnohoúhelníkové linky.

1) Klikněte na [Line] na panelu nástrojů objektu.

- Pokud kliknete a podržíte [Line], můžete si vybrat [Continuous line].



2) Klikněte nebo přetáhněte objekt vytvářející obrazovku.

- Linie bude umístěna.
- Přetáhněte na obrazovce na délku, kterou chcete, aby linka byla.
- Pokud byl vybrán [Continuous line], klikněte na počáteční bod → klepněte na rohové body → Double- klepněte na poslední bod na řádku.

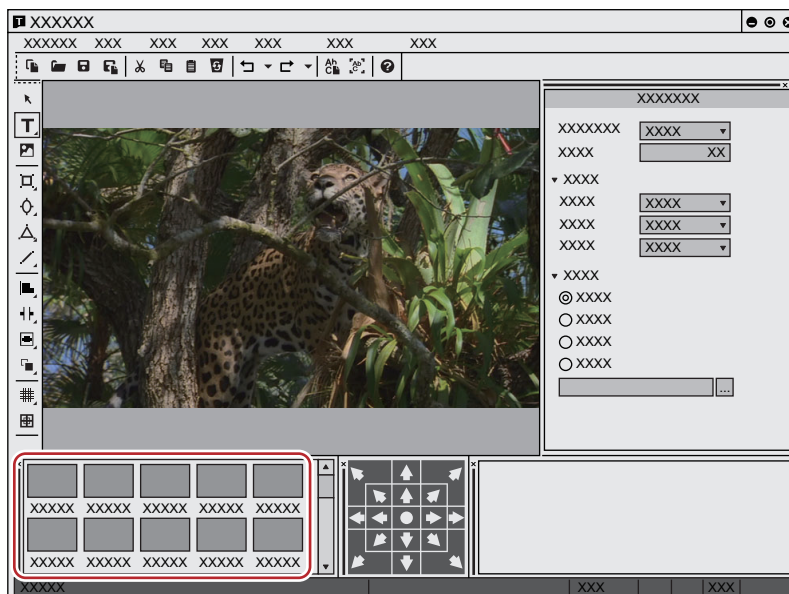
Alternativní postup

- Klikněte na [Insert] na menu Quick Titler a klikněte na [Line] → [Line] nebo [Continuous line].

3) Nastavte styl.

- Klikněte na strom [Style] na panelu vlastností objektu a pak vyberte typ řádku a tvar výchozího / konečného bodu ze seznamu.

- Můžete také zvolit další nastavení, jako je barva nebo hranice.
- **"Aplikování efektů na textový objekt" (→ strana 388)**
- V tyči stylu titulového objektu dvakrát klikněte na styl čipu, který chcete použít.



Importovat externí soubory

Můžete importovat textové nebo obrazové soubory tím, že je upustíte na obrazovku objektu.



- Následující formáty souborů lze importovat.
 - Textový soubor: TXT
 - Soubor obrázků: BMP, GIF, JPEG, PNG, TIFF, TARGA, PSD, EMF

1) Přetáhněte a upustte soubor, který chcete importovat ze své plochy nebo složky na obrazovku vytvářející objekt.

- Pro obrazové soubory klikněte na [Original size] pod [Transform] na obrazové vlastnosti lišty přechází obraz do jeho původní velikosti.

Alternativní postup

- Pro obrázky vytvořte obrázek a pak vyberte soubory obrázků kliknutím na [...] stromu [File] na panelu vlastností.
- Pro text zadejte kurzor do textového pole, klepněte na [Insert] na menu Quick Titler a potom klikněte na [Text] → [File]. Vyberte textový soubor v dialogovém okně [Open].

Operace textového objektu

Kopírování

Můžete zkopírovat textový objekt.

1) Vyberte textový objekt a klikněte na [Copy] na panelu nástrojů souboru.



- Pak to můžete vložit.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na textový objekt a klikněte na [Copy].
- Klikněte na [Edit] na menu Quick Titler a klikněte na [Copy].
- Kopírování: [Ctrl] + [C]

Řezání

Můžete vystříhnout textový objekt.

1) Vyberte textový objekt a klikněte na [Cut] na panelu nástrojů souboru.



- Pak to můžete vložit.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na textový objekt a klikněte na [Cut].
- Klikněte na [Edit] na menu Quick Titler a klikněte na [Cut].
- Řezání: [Ctrl] + [X]

Těstoviny

Můžete vložit zkopírovaný nebo zkrácený textový objekt.

1) Kopírovat nebo vystříhnout textový objekt.

- "Kopírování" (→ strana 382)
- "Řezání" (→ strana 383)

2) Klikněte na [Paste] na panelu nástrojů souboru.



- Kopírovaný nebo střížený textový objekt bude vložen do stejné pozice jako původní textový objekt.

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na text nebo objekt a klikněte na [Paste].
- Klikněte na [Edit] na menu Quick Titler a klikněte na [Paste].
- Pasting: [Ctrl] + [V]



- Kopírovaný nebo střížený textový objekt lze vložit na jiný titulní klip.
- Když jste táhli po textu, abyste ho zvolili, pak jej zkopírujte nebo vyřízněte, text pak můžete vložit do pozice kurzora v režimu úpravy textu. Text lze vložit pouze v režimu úpravy textu.
- Pokud je zvoleno textové pole, pak zkopírováno nebo stříženo, nelze jej v režimu úpravy textu vložit.

Smazání

Můžete smazat textový objekt.

1) Vyberte textový objekt a klikněte na [Delete] na panelu nástrojů souboru.



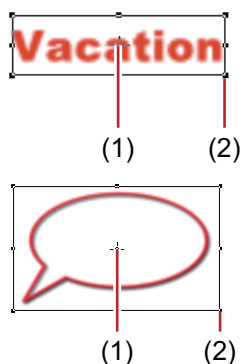
Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na textový objekt a klikněte na [Delete].
- Klikněte na [Edit] na menu Quick Titler a klikněte na [Delete].
- Smazání: [Delete]

Rezignuju textový objekt

Můžete změnit velikost textového objektu.

Velikost textového objektu můžete nastavit přetažením okraje rámu objektu.



(1)	Držadlo středového bodu
(2)	Ovládací zařízení

1) Umístěte kurzor myši nad ovládací prvek operace.

2) Když kurzor myši změní tvar, začněte přetahovat.



Změna zadáním hodnot

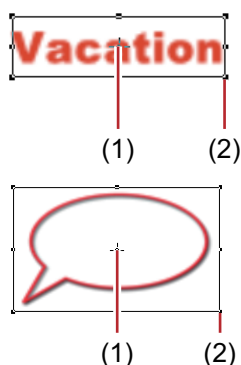
Na panelu vlastností můžete zadat velikost ze stromu [Transform].

1) Vyberte textový objekt a zadejte hodnoty pro [Width] a [Height].

- Zaškrtněte [Fix aspect ratio] pro opravu poměru stran.
- Pro obrázky klikněte na [Original size] a vraťte obrázek do původní velikosti.

Otočení textového objektu

Můžete otočit textový objekt. Chcete-li otočit textový objekt, přetáhněte roh rámu objektu.



(1)	Držadlo středového bodu
(2)	Ovládací zařízení

1) Při přidržování klávesy [Ctrl] umístěte kurzor myši na ovládací prvek operace.

- Pokud posunete kurzor myši přes rukojeť se středovým bodem, změní se tvar kurzoru myši a můžete přetáhnout pro posunutí osy otáčení. Chcete-li vrátit osu otáčení do středu, klikněte na pozadí pro odklonění vybraného textového objektu.

2) Když kurzor myši změní tvar, začněte přetahovat.



- Otočení při přidržování klávesy [Shift] otáčí textový objekt v 15stupňových přírůstcích. Otočení při přidržování klávesy [Alt] otáčí textový objekt kolem středu opačných rohů.

Zrušené operace / obnovené zrušené operace

Můžete zrušit provedenou operaci nebo znovu provést nedokončenou operaci. Nahráváme až 10 undos a 10 redos. Můžete si vybrat, že operaci zrušíte / předěláte ze seznamu zaznamenaných operací.

1) Klikněte na [Undo] nebo [Redo] na lištu nástrojů souboru.



Alternativní postup

- Zrušený provoz: [Ctrl] + [Z]
- Znovu ukončený provoz: [Ctrl] + [Y]

- Když kliknete na tlačítko [Undo] nebo na [Redo] seznam, zobrazí se seznam 10 provedených operací. Můžete si vybrat, kolik operací můžete zrušit nebo předělat.

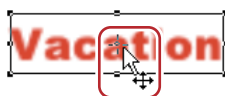
Nastavení polohy textového objektu

- EDIUS lze použít k konfiguraci rozložení titulkového klipu.
- "Nastavení rozvržení" (→ strana 397)**

Přesunutí textového objektu

Můžete přesunout textový objekt.

1) Klikněte na textový objekt a po změně tvaru kurzoru myši jej přetáhněte.



Změna zadáním hodnot

Pozici můžete zadat z [Transform] na panelu vlastností.

1) Vyberte textový objekt a zadejte hodnoty pro [X] a [Y].

Zarovnání textového objektu

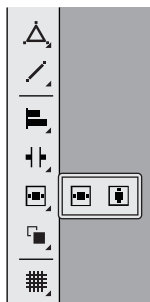
Můžete sladit textové objekty.

Zarovnání do vertikálního / horizontálního centra

1) Vyberte textové objekty, které mají být zarovnané.

- Pomocí výběrového nástroje lze vybrat více textových objektů kliknutím na ně, zatímco klávesy [Ctrl] na klávesnici.

2) Klikněte na [Center (vertically)] nebo [Center (horizontally)] na panelu nástrojů objektu.



Alternativní postup

- Klikněte na [Layout] na menu Quick Titler a klikněte na [Center in screen] → [Vertical] nebo [Horizontal].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na textový objekt a klikněte na [Layout] → [Center in screen] → [Vertical] nebo [Horizontal].

Zarovnání k objektu referenčního textu

1) Vyberte textové objekty, které mají být zarovnané.

- Pomocí výběrového nástroje lze vybrat více textových objektů kliknutím na ně, zatímco klávesy [Ctrl] na klávesnici.

2) Pravým tlačítkem myši klikněte na textový objekt, klepněte na [Next Object] a pak vyberte textový objekt, který má být použit jako reference pro zarovnání.

- Textový objekt s operačním držadlem zobrazeným na jeho okraji je vybraný textový objekt (aktivní objekt).
- Aktivní objekt můžete přepnout kliknutím na [Next Object].

3) Klikněte na [Left Tab] na panelu nástrojů objektu.

- Pokud kliknete a podržíte [Left Tab], můžete si vybrat mezi [Right Tab], [Top], [Bottom], [Center (vertically)] a [Center (horizontally)].



Alternativní postup

- Klikněte na [Layout] na menu Quick Titler a klikněte na [Align] → položku.
- Pravým tlačítkem myši klikněte na textový objekt a klikněte na [Layout] → [Align] → položka.



- Když je vybráno více textových objektů, můžete použít Zarovnat vlevo, Zarovnat vpravo, Zarovnat horní, Zarovnat spodní, Zarovnat centrum (vertikálně), a Zarovnat centrum (horizontálně).

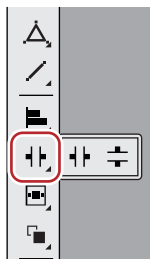
Jednotné horizontální / vertikální zarovnání

1) Vyberte textové objekty, které mají být zarovnané.

- Pomocí výběrového nástroje lze vybrat více textových objektů kliknutím na ně, zatímco klávesy [Ctrl] na klávesnici.

2) Klikněte na [Align at top and bottom] na panelu nástrojů objektu.

- Pokud kliknete a podržíte [Align at top and bottom], můžete si vybrat [Align at right and left].



Alternativní postup

- Klikněte na [Layout] na menu Quick Titler a klikněte na [Same space] → položku.
- Pravým tlačítkem myši klikněte na textový objekt a klikněte na [Layout] → [Same space] → položka.



- Při výběru 3 nebo více textových objektů lze provést vertikální zarovnání a vodorovně.

Nastavení rozložení

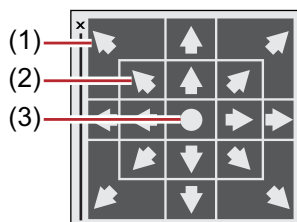
Můžete sladit text a objekty tak, aby vyhovovaly centru, titul bezpečné oblasti nebo overscan oblasti.

1) Zobrazit rozvržení lišty.

- "Zobrazení / skrývání barů" (→ strana 376)

2) Vyberte textový objekt a pak klikněte na místo, kde jej umístit pomocí lišty rozložení.

- Pomocí výběrového nástroje lze vybrat více textových objektů kliknutím na ně, zatímco klávesy [Ctrl] na klávesnici.



(1)	Overscan
(2)	Název bezpečného prostoru
(3)	Střed

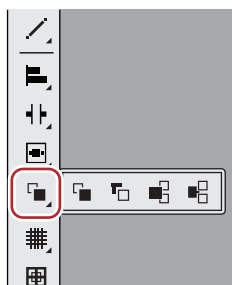
Přepínání pořadí textových objektů

Můžete změnit pořadí textu a objektů.

1) Vyberte text a objekty, které chcete změnit pořadí.

2) Klikněte na [Front] na panelu nástrojů objektu.

- Pokud kliknete a podržíte [Front], můžete si vybrat [Back], [Move to Top] nebo [Move to Bottom].



Alternativní postup

- Klikněte na [Layout] na menu Quick Titler a klikněte na [Order] → položku.

- Pravým tlačítkem myši klikněte na textový objekt a klikněte na [Layout] → [Order] → položka.

Zobrazení / skrývání mřížky a bezpečné oblasti

Můžete zobrazit mřížku nebo bezpečnou oblast na objektu vytvářejícím obrazovku pro použití jako vodítko při pohybu textových objektů.

1) Klikněte na [Line Grid] nebo [Title Safe Area] na panelu nástrojů objektu.

- Pokud kliknete a podržíte [Line Grid], můžete si vybrat [Dot Grid].



Alternativní postup

- Klikněte na [View] na menu Quick Titler a klikněte na [Grid] → [Dot Grid] nebo [Line Grid].
- Klikněte na [View] na menu Quick Titler a klikněte na [Title Safe Area].



- Pokud spustíte Quick Titler z EDIUS, zobrazí se také bezpečná oblast titulků 4:3, jestliže je v [Preview] v [User Settings] → [Overlay] zapnuté zobrazení vodící čáry [4:3] pro obraz 16:9.

"[Overlay]" (→ strana 118)

Zobrazení pozadí

Můžete importovat EDIUS Recorder obrázky nebo jakékoli ještě obrázky, které mají být pozadí objektu vytvářejícího obrazovku pro použití jako vodítko při určování textových objektů. Kliknutím na pozadí zobrazíte vlastnosti pozadí.

1) Klikněte na strom [Background] na panelu vlastností pozadí a pak vyberte položku, která má být zobrazena jako pozadí.



- Pokud jste zvolili [Still Image], klepněte na [...] a vyberte v dialogovém okně [Select Background File] ještě obrázek.
- I když je pozadí nastaveno jako pozadí v pozadí vlastností QuickTitler, pozadí není použito v titulní klip. Začátek v vlastnosti pozadí je k dispozici jako pozadí pro editační obrazovku. Chcete-li vygenerovat editovaný název s pozadím, exportujte ještě obrázek.

"Exporting a Still Image" (→ strana 377)

Uplatňování účinků na textový objekt



- EDIUS lze použít k aplikaci efektů, jako je fade- in / fade- out.

"Uplatňování názvu mixéru" (→ strana 395)

- Můžete použít efekty pomocí vlastnosti bar. Text, obraz nebo tvar vlastnosti bar se zobrazí v závislosti na tom, zda text, obrázek nebo tvar je vybrán. Text vlastnosti bar se používá zde pro demonstrační účely. Vaše obrazovka se může lišit v závislosti na tom, co jste vybrali.

Nastavení barev

Můžete nastavit barvu textu a tvarů. Můžete také použít gradační efekt.

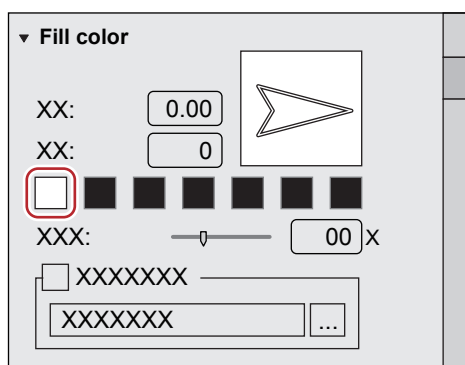
Poznámka

- Není možné měnit barvu pro obrázky.

1) Zvolte text nebo tvar, ve kterém změníte barvu.

2) Klikněte na strom [Fill color] na panelu vlastností.

3) Klikněte na barevnou paletu.



- Objeví se dialogové okno [Color Select].
- "[Color Select] Dialogové okno" (→ strana 218)

4) Zadejte barvu.

Poznámka

- Při zaškrtnutí [Texture File] není změna barvy aplikována na text nebo tvar.

Nastavení gradace



1) Vyberte text nebo tvar, ve kterém se použije gradace.

2) Klikněte na strom [Fill color] na panelu vlastností.

3) Zadejte počet barev použitých pro gradaci v [Color].

- Lze použít až 7 barev.

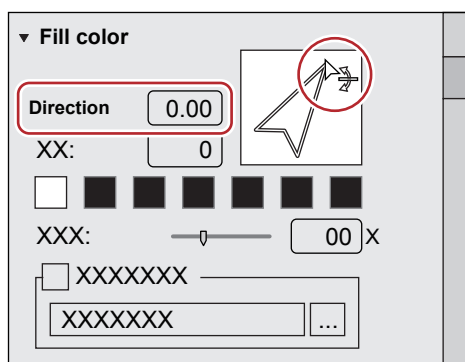
4) Klikněte na barevnou paletu.

- Objeví se dialogové okno [Color Select].
- "[Color Select] Dialogové okno" (→ strana 218)

5) Zadejte barvu.

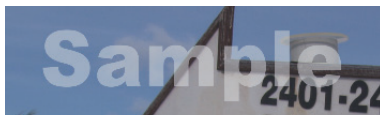
6) Opakujte kroky 4) a 5) pro počet zadaných barev.

7) Upravte barevnou gradaci zadáním hodnoty v [Direction] nebo přetažením obrázku šipky.



Nastavení průhlednosti

Můžete upravit průhlednost textového objektu, abyste viděli pozadí za ním.



- 1) Vyberte textový objekt, jehož nastavení průhlednosti.**
- 2) Klikněte na strom [Fill color] na panelu vlastností.**
- 3) Přesuňte posuvník [Transparency] k úpravě průhlednosti.**

Vkládací textura

Můžete vložit textový soubor na textový objekt.



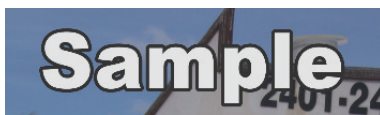
- 1) Vyberte textový objekt, ve kterém vložte texturu.**
- 2) Klikněte na strom [Fill color] na panelu vlastností.**
 - Chcete-li vložit texturu na okraji (hranice), klepněte na [Edge] strom (pro objekty klikněte na [Border / Line Shape] strom).
- 3) Zaškrtněte [Texture File] a klikněte na [...].**
- 4) Vyberte soubor s obrázkem, který má být vložen, a klikněte na [Open].**



- Formáty souborů, které lze použít pro mapování textury, jsou následující:
 - Windows Bitmap (*.bmp, *.dib, *.rle)
 - Formát GIF (*.gif)
 - Formát JPEG (*.jpeg, *.jpg)
 - Formát PNG (*.png)
 - Formát TIFF (*.tiff, *.tif)
 - Windows rozšířený metasoubor (*.emf, *.wmf)
 - Formát Photoshopu (*.psd)
 - Formát Targa (*.tga, *.targa, *.vda, *.icb, *.vst)

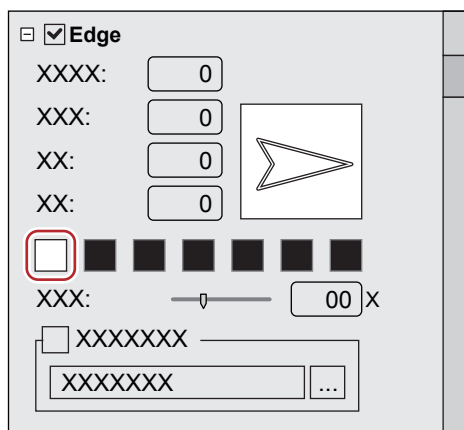
Nastavení hrany (hranice)

Můžete nastavit barvu nebo vložte texturu na text a objekt hranice.



- 1) Vyberte textový objekt, na který se použije hrana (hranice).**
- 2) Klikněte na [Edge] strom na vlastnosti baru, a zkontrolujte to.**
 - [Borders] je zobrazen na panelu vlastností obrázku, [Border / Line Shape] je zobrazen na panelu vlastností objektu.

3) Klikněte na barevnou paletu.



- Objeví se dialogové okno [Color Select].
"[Color Select] Dialogové okno" (→ strana 218)

4) Zadejte barvu.

5) Zadejte hodnotu v [Hard width] pro určení šířky hrany (okraje).

6) Zadejte hodnotu v [Soft width] pro určení rozmazání hrany (okraje).



- Můžete také nastavit gradaci, vložit texturu nebo upravit průhlednost.
"Gradační nastavení" (→ strana 389) "Pasting Texture" (→ strana 390) "Nastavení průhlednosti" (→ strana 390)

Nastavení stínů

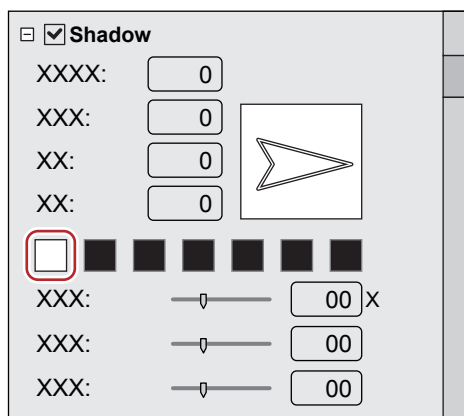
Můžete použít stín na textové objekty.



1) Vyberte textový objekt, na který se použije stín.

2) Klikněte na [Shadow] strom na vlastnosti baru, a zkontrolujte to.

3) Klikněte na barevnou paletu.



- Objeví se dialogové okno [Color Select].
"[Color Select] Dialogové okno" (→ strana 218)

4) Zadejte barvu.

5) Zadejte hodnotu v [Hard width] pro určení šířky stínu.

6) Zadejte hodnotu v [Soft width] pro určení rozostření stínu.

7) Posuvníky [Horizontal] a [Vertical] upravte pozici stínu.

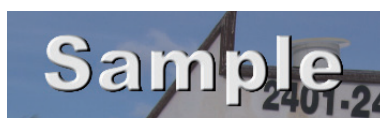
8) Pohybujte posuvníkem [Transparency], abyste upravili průhlednost stínů.



- Gradační efekt může být aplikován na stín.
"Nastavení gradace" (→ strana 389)

Nastavení EMBoss

Efekt emboss lze použít na textové objekty.



Poznámka

- Na obrázky nelze aplikovat efekt EMBoss.

1) Vyberte text nebo tvar tam, kde se používá EMBoss.

2) Klikněte na [Emboss] strom na vlastnosti baru, a zkontrolujte to.

3) Klikněte na [Inside] nebo [Outside].

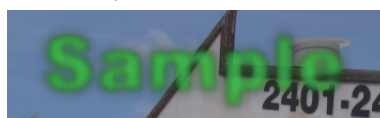
- Pro tvary jsou zobrazeny [Inside] a [Outside].

4) Zadejte hodnoty pro [Angle] a [Edge Height] pro určení stupně emboss.

5) Nastavte pozici zdroje světla.

Nastavení šmouhy

Můžete použít rozmazaný efekt na okraje textového objektu.



1) Vyberte textový objekt, na který se použije rozostření.

2) Klikněte na [Blur] strom na vlastnosti baru, a zkontrolujte to.

3) Přesuňte posuvníky pro úpravu rozmazání.

- Přesuňte posuvník nebo zadejte hodnotu pro následující vlastnosti; [Text / Edge] aplikujte šmouhu na textový řetězec a hranu, [Edge] aplikujte pouze na okraj, a [Shadow] aplikujte pouze na stín.
- [Image / Border], [Border] a [Shadow] jsou zobrazeny na panelu vlastností obrázku.
- [Shape / Border], [Border] a [Shadow] jsou zobrazeny v baru vlastností objektu.

Nastavení roll / Crawl

Můžete nastavit akci, která posune textový objekt horizontálně / vertikálně. Kliknutím na pozadí se zobrazí vlastnosti pozadí.

1) Při zobrazení sloupce vlastností pozadí zvolte akci ze seznamu [Title type].

[Title type]	Vyberte akci pro text. Roll se pohybuje vertikálně a plazit se pohybuje vodorovně.
[Number of pages]	Zobrazí počet stránek, které se textový objekt pohybuje napříč, kde 1 stránka představuje rozsah plochy displeje. Vertikální posuvník se objeví pro 2 nebo více stran. Bílá tečkovaná čára je zobrazena při přerušení stránky, i když není zobrazena ve skutečném videu.



- Nastavení otáčení / plazení, jako je počáteční bod nebo koncový bod, se provádí z časové osy v EDIUS.
- "Detailní nastavení názvu" (→ strana 395)**
- Rychlost otáčení / plazení závisí na počtu stran a délce klipu titulků. Zkraťte délku klipu pro rychlé válení / plazení. Rozšiřte délku klipu pro pomalé válení / plazení. Nastavte délku klipu na časové ose v EDIUS.

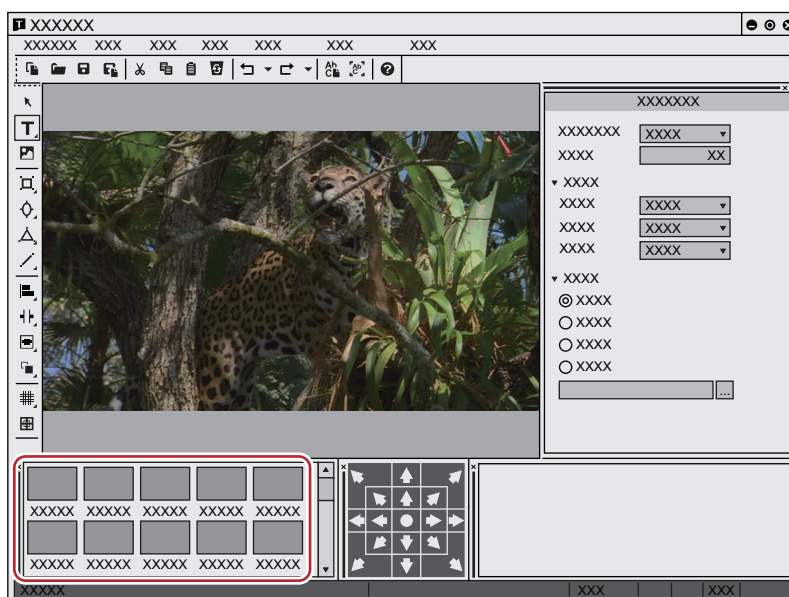
Registrační editovaný efekt

Uplatňování stylu

Účinky mohou být aplikovány na titul jednoduše pomocí registrovaných žetonů stylu.

1) Vyberte textový objekt, na který se použije styl.

2) Double- klikněte na styl čipu na tyči stylu titulků, které chcete aplikovat.



Alternativní postup

- Vyberte styl čipu, který má být použit, klepněte na [Style] na menu Quick Titler a potom klikněte na [Apply Style].
- Vyberte styl čipu, který má být použit, pravým tlačítkem myši na textový objekt a pak klikněte na [Style] → [Apply Style].

Registrovat styl

Efekt aplikovaný na textový objekt můžete zaregistrovat jako stylový čip.

1) Vyberte textový objekt, na který byly uplatněny účinky.

2) Klikněte na [New Style] na panelu nástrojů souboru.



Alternativní postup

- Klikněte na [Style] na menu Quick Titler a klikněte na [Save As New Style].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na textový objekt, na který byly použity účinky, a klikněte na [Style] → [Save As New Style].
- Pravým tlačítkem myši klikněte na tyč stylu objektu a klikněte na [Save As New Style].

3) Zadejte název souboru a klikněte na [OK].



- Pokud existuje název stylu, styl nelze zaregistrovat. Zaregistrujte se s jiným názvem.

Změna stylového jména

Můžete změnit název vytvořeného čipu stylu.

1) Vyberte styl čipu, aby se změnil jeho název.

2) Klikněte na [Style] na menu Quick Titler a klikněte na [Change Style Name].

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na čip registrovaného stylu a klikněte na [Change Style Name].

3) Zadejte nové jméno.



- Můžete změnit pouze jména registrovaných čipů stylu.

Smazání stylu

Můžete smazat vytvořený styl čipu.

1) Vyberte stylový čip, který bude smazán.

2) Klikněte na [Style] na menu Quick Titler a klikněte na [Delete Style].

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na čip registrovaného stylu a klikněte na [Delete Style].



- Můžete smazat pouze registrované stylové čipy.

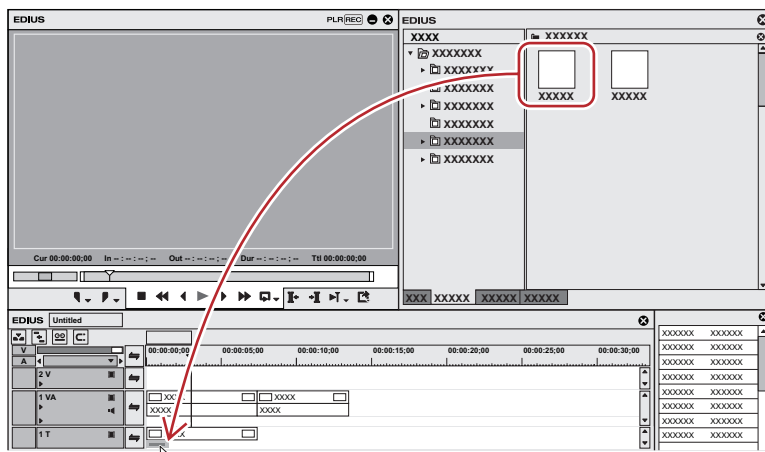
Nastavení účinků

Uplatnění názvu mixéru

Pro zobrazení nebo skrytí názvu můžete použít různé efekty. Efekty, které mají být použity na titulní klip, jsou uloženy v titulní mixéru palety [Effect].

1) Zvolte konkrétní efekt z titulních mixérů v paletě [Effect].

2) Přetáhněte efekt do oblasti míchačky pod titulní klip, který je umístěn na časové ose.



- Přesuňte časový kurzor nad titulní klip, abyste potvrdili použité efekty.

Alternativní postup

- Vyberte oblast mixéru titulkového klipu. Pravým tlačítkem myši klikněte na požadovaný název mixéru na paletě [Effect], klepněte na [Add to Timeline] a potom klikněte na pozici, ve které jej přidáte z [In], [Out] a [Both].
- Zvolte oblast mixéru titulkového klipu a pak přetáhněte a zasuňte požadovaný mixér z palety [Effect] do seznamu efektů palety [Information].



- Při umístění titulkového klipu je automaticky nastaven výchozí titulní mixér. Automatické nastavení titulkového mixéru můžete změnit z [Source] v [User Settings] → [Duration].

"Změna výchozích účinků" (→ strana 352) "[Duration]" (→ strana 119)

Detailní nastavení názvu

Můžete nastavit, zda předělat titulní klip tak, aby odpovídal velikosti rámečku projektu. Také, pokud se pro titulní klip použije pohyb roll / crawl, můžete nastavit, zda začít zvenčí nebo zevnitř obrazovky.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na titulní klip a klikněte na [Title detail setting].

- Objeví se dialogové okno [Title detail setting].

[Title detail setting] Dialogové okno

[Resize title]	<p>Zvolte, zda předimenzovat titulní klip tak, aby vyhovoval obrazovce.</p> <p>[Auto] Zobrazí titulní klip ve stejné velikosti jako velikost rámu podle nastavení projektu. Titulový klip změní velikost tak, aby vyhovoval nastavení projektu, i když po umístění titulního klipu na časovou osu se velikost rámu změní v nastavení projektu.</p> <p>[Don't resize (Title size)] Zobrazí titulní klip ve stejné velikosti jako velikost snímku v době, kdy byl název vytvořen. Titulní klip nebude měnit velikost tak, aby odpovídala nastavení projektu, pokud se velikost rámu v nastavení projektu změní po umístění titulkového klipu na časovou osu.</p>
----------------	--

[Roll/Crawl setting]	<p>[Start] [Outside] spustí pohyb textového objektu z displeje. [Inside] spustí pohyb textového objektu zevnitř obrazovky, protože textový objekt sídlí uvnitř 1. stránky obrazovky. S [Position] zadáte pozici, kde se v pravém vstupním poli rozjždí roll / crawl.</p> <p>[End] [Outside] pokračuje v rolování / plazení, dokud všechny textové objekty neopustí obrazovku. [Inside] končí roll / crawling na poslední stránce textového objektu v okamžiku zobrazení na obrazovce. Se [Position] zadáte místo, kde poslední stránka textových objektů dokončí svůj roll / crawl ve vstupním poli vpravo.</p> <p>[In] Zadejte počet snímků, pro které je textový objekt držen, dokud se nezačne pohybovat.</p> <p>[Out] Zadejte počet snímků, pro které je textový objekt uložen po válcování / prolézání.</p>
-----------------------------	--



• Nastavení roll / crawl lze změnit pouze v případě, že se na text aplikuje klip s titulkem. Nastavení roll / crawl nelze změnit, pokud je typ názvu [Still Image]. Podrobnosti o typech titulů viz "Nastavení Roll / Crawl".

"Nastavení Roll / Crawl" (→ strana 393)

Název Úprava polohy

Nastavení rozložení

Pozici titulů můžete nastavit tak, jak je zobrazena na obrazovce z titulní klipu umístěného na časové ose.

1) Pravým tlačítkem myši klikněte na titulní klip a klikněte na [Layouter].

- Objeví se dialogové okno [Layouter].
- "[Layouter] Dialogové okno" (→ strana 397)

2) Nastavte rozvržení názvu a klikněte na [OK].

- Rozvržení je uloženo.

[Layouter] Dialogové okno



(1)	Náhled rozvržení	Zobrazí nastavení náhledu
(2)	Horizontální vedení, Vertikální vedení	Označuje horizontální, vertikální nebo střed.
(3)	Název snímku	Označuje okraj vytvořeného titulu.
(4)	[Title Safe]	Zaškrtněte tuto položku pro zobrazení názvu bezpečného prostoru.
(5)	Pozice fit	Přiložte titulní rám do centra nebo do rohu oblasti vybrané pomocí [Basic Area].
(6)	[Basic Area]	Ze seznamu vyberte oblast, na kterou se mají montovat tlačítka pro umístění.
(7)	Pole vstupu do polohy	Zadejte X, Y hodnoty pro určení pozice.
(8)	Horizontální uložení	Přiřadit titul k vodorovnému středu.
(9)	Vertikální uložení	Přiřadte titulek k vertikálnímu středu.
(10)	[Overscan]	Zaškrtněte tuto položku pro zobrazení přeskenované oblasti.

Kapitola 11

Audio

Tato kapitola vysvětluje, jak nastavit hlasitost na klipu / trati a jak přidat vyprávění, atd.

Objem / nastavení panoramy

Můžete přidat pozadí hudby a zvukového efektu, upravit části audio hlasitosti a provést další editaci zvuku. Kromě audio klipů umístěných na stopách A, hlasitost zvukové části klipů umístěných na stopách VA může být upravena.

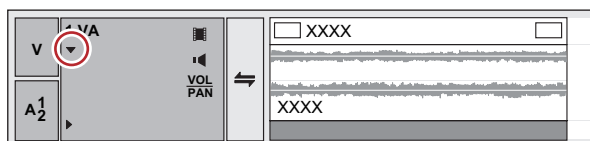
Nastavení hlasitosti a pánve klipu

Přidání pryžového pásma

Na časové ose jsou zobrazeny dvě gumičky, na obdélníkovém pásmu (oranžová čára) se používá objemový gumový pás (modrá čára), který se používá ke změně stereo vyvážení L / R. Body gumičky lze přidat pro úpravu tvaru gumičky.

1) Klikněte na tlačítko expandovat pro zvuk na panelu trati.

- Kolej se rozpíná a zobrazí se gumička na waveform. Pro stereo audio je v každém kanálu zobrazena vlnová forma.



Alternativní postup

- Rozšířené zobrazení zvuku: [Alt] + [S]

2) Klikněte na [Volume/Pan].

- Když kliknete, přepne se mezi Volume, Pan a Lock.
- "Volume / Pan Guma Band" (→ strana 399)

3) Klikněte na gumové pásmo v pozici, kde chcete použít změnu.

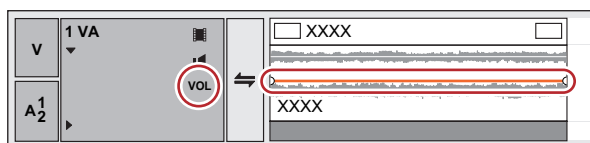
- Přidává se bod, který se používá k úpravě objemu nebo pánve.

Alternativní postup

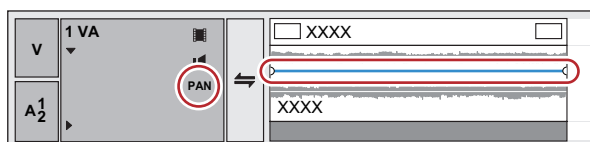
- Pravým tlačítkem myši na gumu v pozici, kterou chcete přidat bod, pak klikněte na [Add/Delete].

Objem / Panova pryžová páska

Rám o objemu gumičky (oranžová čára)



Pen gumička (modrá čára)



Úprava pryžového pásu

Můžete nastavit hlasitost a pánev klipu. Můžete také nastavit objem a pánev podél časové osy nastavením tvaru příslušného gumičky.

Nastavení pomocí bodu

1) Zobrazení hlasitosti gumičky nebo gumičky pánve a přidejte bod gumičky.

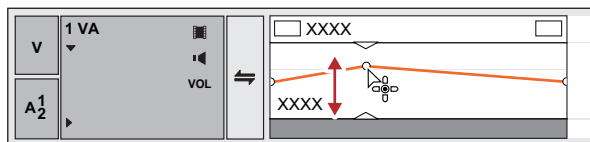
- "Adding a guma Band Point" (→ strana 399)

2) Přetáhněte bod svisle nebo vodorovně.

- Jemné úpravy lze provést přetažením bodu s [Ctrl] na klávesnici držené dolů.
- Celý gumový pás můžete nastavit přetažením bodu pomocí [Alt] na klávesnici držené dolů.

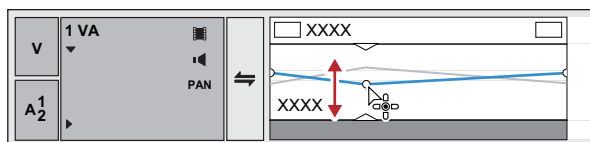
ist Pro objemové body

Přetáhněte bod nahoru zvýšit objem, a dolů snížit objem.



pro body pánve

Přetáhněte bod nahoru nebo ke stažení pro úpravu L / R rovnováhu stereo. Přetáhněte bod nahoru rozšířit zvuk na levé straně, a dolů rozšířit zvuk na pravé straně.



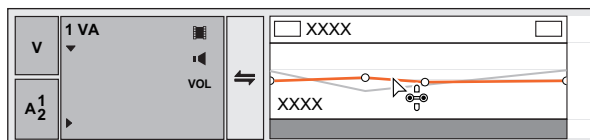
Nastavení mezi 2 body

1) Zobrazení hlasitosti gumičky nebo gumičky pánve a přidejte bod gumičky.

- "Adding a guma Band Point" (→ strana 399)

2) Přetáhněte gumové pásmo mezi 2 body nahoru nebo dolů s [Shift] na klávesnici držené dolů.

- Tvar ukazovátka se změní tak, aby se gumička posunula nahoru nebo dolů mezi 2 body.
- Jemné úpravy lze provést tažením se [Shift] + [Ctrl] na klávesnici držené dolů.



Také, přetažením se [Alt] na klávesnici držené dole, můžete automaticky přidat nový bod mezi 2 další body a přesunout jej paralelně. Můžete nastavit, kolik snímků v snímku 2 bodů na obou koncích automaticky přidaný bod je umístěn pomocí [Source] v [User Settings] → [Duration].

"[Duration]" (→ strana 119)

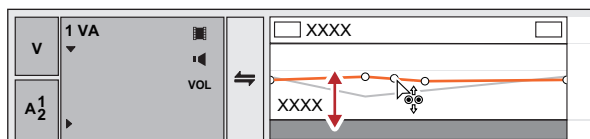
Nastavení celé pryžové pásky

1) Zobrazení hlasitosti gumičky nebo pásky z panové gummy.

- "Adding a guma Band Point" (→ strana 399)

2) Přetáhněte gumičku nebo gumičku směrem nahoru nebo dolů s [Shift] + [Alt] na klávesnici držené dolů.

- Tvar ukazovátka se změní a celé gumičkové pásmo bude možné nastavit.
- Všechny ostatní body se budou pohybovat proporcionálně podle množství zvoleného gumičky nebo bodu je pestrý.
- Jemné úpravy lze provést tažením se [Ctrl] na klávesnici držené dolů.



Nastavení zadáním hodnot

Gumovou pásku můžete nastavit zadáním hodnot.

1) Zobrazení hlasitosti gumičky nebo pásky z panové gummy.

- "Adding a guma Band Point" (→ strana 399)

2) Pravým tlačítkem myši na gumový pásek bod, a klepněte na metodu, kterou se přizpůsobit.

[Move]	Upravte objem nebo časový údaj vybraného bodu.
[Move two aligning points]	Posuňte gumové pásmo, které je mezi zvoleným bodem a dalším bodem vpravo od zvoleného bodu vodorovně a proporcionálně podle množství zvoleného bodu se liší. "Nastavení pryžového pásma" (→ strana 399)
[Add points and move]	Přidejte 2 nové body mezi zvolený bod a další bod vpravo a posuňte gumové pásmo mezi 2 přidanými body vodorovně a úměrně k množství 2 přidaných bodů jsou různé. "Nastavení pryžového pásma" (→ strana 399)
[Move All]	Přesunout další body v poměru podle částky vybraný bod je různá.
[Move All On Scale]	Upravte objem všech bodů proporcionálně. [Shift] + [Alt] + [Y]

- Objeví se dialogové okno s hodnotovým vstupem.

3) Zadejte hodnoty.

- "Vstup hodnot" (→ strana 43)

4) Klikněte na [OK].

Nastavení panové gumičky do centra

Hladina zvuku může být upravena tak, aby L / R byla rovna.

1) Zobrazit pánev z pryže.

- "Adding a guma Band Point" (→ strana 399)

2) Pravým tlačítkem myši klikněte na pánev a klikněte na [Center].

- Všechny body gumových pásů jsou smazány a gumička je soustředěna.
- Kliknutím na [L] nebo [R] vymažete všechny body gumového pásma a upravíte gumový pás na L nebo R.

Inicializace / mazání bodů gumových pásů

Můžete smazat nebo inicializovat konkrétní gumičku.

Smazání všech bodů gumových pásů v klipu

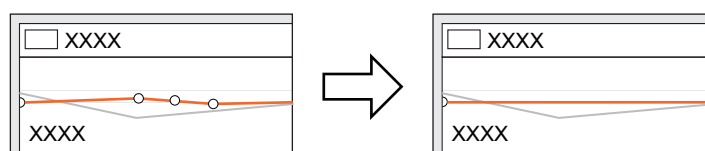
1) Zobrazení hlasitosti gumičky nebo pásky z panové gummy.

2) Pravým tlačítkem myši na gumičku a na [Delete All].

- Všechny body jsou smazány a celý gumový pás je inicializován.

Příklad:

Pro [Volume]



Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na klip a klikněte na [Delete Parts] → [Audio Rubber Band] → [Volume] nebo [Pan].
- Vyberte klip, klikněte na [Edit] v menu a klikněte na [Delete Parts] → [Audio Rubber Band] → [Volume] nebo [Pan].
- Odstranění hlasitosti gumičky: [Shift] + [Alt] + [H]
- Odstranění pánevního gumičky: [Ctrl] + [Alt] + [H]



- Následující postupy inicializují pouze pozici gumičky, přičemž na gumičce zůstane gumová páska.
 - Pravým tlačítkem myši klikněte na gumičku a klikněte na [Initialize All].
 - Inicializace gumičky: [Shift] + [Ctrl] + [U] (Provedte postup po výběru požadovaného gumičkového pásma.)

Smazání vybraného pryžového pásma

1) Zobrazení hlasitosti gumičky nebo pásy z panové gummy.

- "Adding a guma Band Point" (→ strana 399)

2) Pravým tlačítkem myši na bod gumičky a klepnutím na [Add/Delete].

Alternativní postup

- Vyberte bod gumičky a stiskněte [Delete] na klávesnici.

Audio mixer

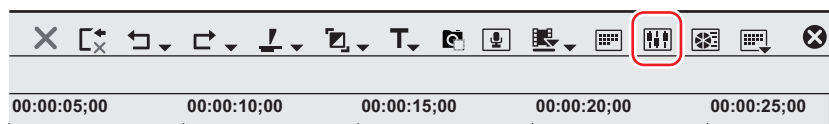
Nastavení pomocí zvukového mixéru

Pomocí zvukového mixéru můžete nastavit hlasitost a pánev dráhy nebo klipu na časové ose nebo přehrát klip na okně náhledu při přehrávání zpět. Displej měřiče hladiny lze přepínat mezi měřičem špičky a měřičem VU. Když je fader provozován s učením, po přidání bodu do gumového pásma lze bod editovat.

"Nastavení pryžového pásma" (→ strana 399)

Úprava objemu

1) Klikněte na [Toggle Audio Mixer Display] časové osy.



- Objeví se dialogové okno [Audio Mixer]. Zobrazený měřič (špičkový měřič nebo VU měřič) je měřič použitý v dialogovém okně [Audio Mixer], když byl naposledy uzavřen.

"[Audio Mixer] Dialogové okno" (→ strana 403)

Alternativní postup

- Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Audio Mixer].

2) Klikněte na [Settings] a klikněte na [Peak meter] nebo [VU meter].

- Zobrazovat špičkový měřič pro úpravu momentálních zvuků a jiných zvuků, které lidé špatně slyší, a zobrazovat VU měřič pro úpravu zvuku, jak jsou slyšet lidmi.

3) Klikněte na nastavení operace pro stopa, pro kterou má být objem upraven, a vyberte položku.

- Pro úpravu objemu celé trati klikněte na hlavní nastavení operace a klikněte na [Master].
- Pro nastavení hlasitosti jednotlivých tratí klikněte na nastavení operace pro každou stopa a vyberte, co má být nastaveno ([TrackNo] nebo [Clip]).
- Pro nastavení pomocí funkce učení zvolte režim učení [Latch], [Touch] a [Write].

4) Přesuňte kurzor časové osy na pozici pro zahájení přehrávání a klikněte na [Play] v dialogovém okně [Audio Mixer].

5) Přetáhněte hlaveň pro nastavení hlasitosti.

• Při provozu v režimu učení jsou body přidány do gumového pásma klipu. Chcete-li změnit nastavení, buď přepsat v režimu [Write] nebo smazat celou gumičku.

"Smazání všech bodů gumových pásů v klipu" (→ strana 401)

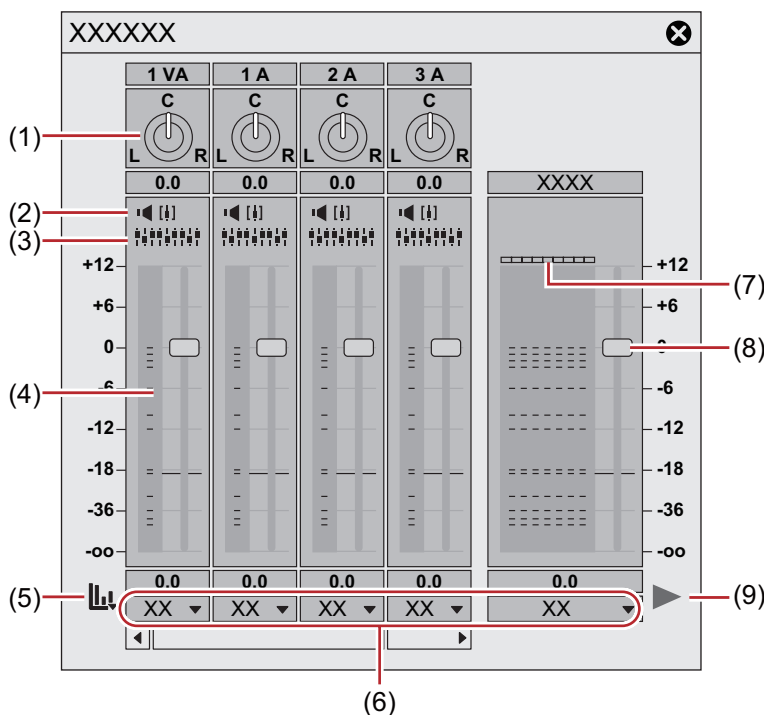
Alternativní postup

- Nastavení hlasitosti (1 dB zvýšení): [↑] / [↓]
- Nastavení hlasitosti (kroky po 0,1 dB): [Shift] + [↑] / [Shift] + [↓]



- Pro ovládání fader lze použít volitelný radič. Viz manuál přiložený k výrobku pro návod k použití.

Dialog [Audio Mixer]

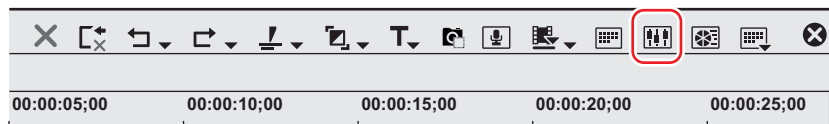


(1)	Ovládání páneve	Ovládej pánev.
(2)	[Mute] / [Solo]	Přepnout němý na stopě. "Přehrávání / Muting a Specific Track Only" (→ strana 405)
(3)	[Gang]	Spoj se s faderem. "Úprava při zachování rozdílů ve svazku" (→ strana 405)
(4)	Měřič hladiny	Zobrazí měřič hladiny.
(5)	[Settings]	[Peak meter] Kontrolujte okamžité změny zvukového signálu vizuálně. Gradace je zobrazena v plném měřítku. [VU meter] Zobrazuje průměrný objem zvukového signálu. Zvukový signál lze zaškrtnout na displeji, který ukazuje, co je blízko toho, co je slyšet lidským uchem. Gradation je zobrazen jako audio referenční stupnice. [Keep operation setting] I když je přehrávání během učení zastaveno, je udržován režim učení (nastavení operace) a nastavení operace se nevrací k vypnutí. Zavření dialogového okna [Audio Mixer] vrátí nastavení [Keep operation setting] do vypnutí.

(6)	Nastavení operace	<p>Přepněte režim nastavení hlasitosti (nastavení operace) nebo předmět nastavení hlasitosti / pánve ze seznamu. Nastavení na některou z [Latch], [Touch] nebo [Write] nastavuje režim učení, takže body jsou přidány do gumového pásma. Pan nelze nastavit v režimu učení. Hlavní nastavení operace může být pouze [Master] nebo [Off].</p> <p>[Master] Upravte objem celé trati.</p> <p>[Track] Aktualizace jednotlivých tratí s ovládáním pánve a fáderem. Učení není implementováno.</p> <p>[Clip] Klip, ve kterém je nastaven časový kurzor, je aktualizován s ovládáním pánve a fáderem. Gumová páska je aktualizována s operacemi. Je-li nastaven bod gumíčky, aktualizuje pan jako "Move All" a aktualizace hlasitosti jako "Move All On Scale". Nicméně, pokud je hodnota - ∞ na začátku operace, bude nastavení aktualizováno jako "Move All". Učení není implementováno.</p> <p>[Off] Zamkni ovládání pánve a uber.</p> <p>[Latch] Provést učení z časového bodu, kdy se fader začne táhnout až tam, kde je konec přehrávání.</p> <p>[Touch] Provést učení z pozice, kde začnete táhnout fader až do jeho uvolnění. Uvolněte myš vrátit fader do původního objemu automaticky.</p> <p>[Write] Provést učení prostřednictvím celého přehrávání. Rozlišování od [Latch] nebo [Touch], všechny dříve použité hodnoty hlasitosti jsou přepsány bez ohledu na přetažení / uvolnění fader.</p>
(7)	Ukazatel nad úrovní	Osvětlit, když úroveň je u konce. Klikněte pro vypnutí světla.
(8)	Fader	Přetáhněte nahoru a dolů pro úpravu hlasitosti.
(9)	[Play]	Přehraj časovou osu z časové polohy kurzoru.

Nastavení panoramy

1) Klikněte na [Toggle Audio Mixer Display] časové osy.



- Objeví se dialogové okno [Audio Mixer].
- "[Audio Mixer] Dialogové okno" (→ strana 403)

Alternativní postup

- Klikněte na [View] na menu a klikněte na [Audio Mixer].

2) Klikněte na nastavení operace pro stopa, pro kterou má být pánev upravena, a vyberte [Track] nebo [Clip].

- Klepněte na [Track] pro úpravu pánve na každé trati a klikněte na [Clip] pro úpravu pánve pro každý klip v časové ose kurzorové polohy.

3) Přesuňte kurzor myši přes ovládání pánve a přetáhněte, když kurzor myši změní tvar.



- Vlečení nahoru nebo doprava se nastavuje na pravou stranu a táhne se dolů nebo doleva na levou stranu.

Alternativní postup

- Nastavení pánve (1 dB přírůsteky): [←] / [→]
- Nastavení panoramy (kroky po 0,1 dB): [Shift] + [←] / [Shift] + [→]



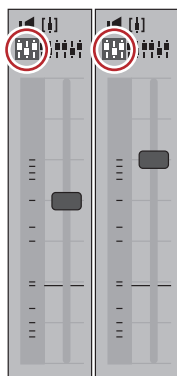
- Když kliknete pravým tlačítkem [Audio Mixer] dialogového okna jednotlivé stopy a klepnete na [Reset], nastavení hlasitosti a pánve, nastavení připojení, němá / sólová nastavení a operační režim dráhy se resetují. Chcete-li obnovit nastavení všech stop, klikněte pravým tlačítkem [Audio Mixer] dialogové okno a klikněte na [Reset All].
- Provedení [Reset] nebo [Reset All] nenastavuje hlasitost ani nastavení pánve pro klipy.
- Velikost dialogového okna [Audio Mixer] může být upravena. Přesuňte kurzor na levý nebo pravý okraj dialogového okna [Audio Mixer] a když se změní tvar kurzoru, přetáhněte pro úpravu velikosti. Po úpravě velikosti se okno [Audio Mixer] zobrazí při opětovném otevření ve stejné velikosti.

Úprava při zachování rozdílů ve svazku

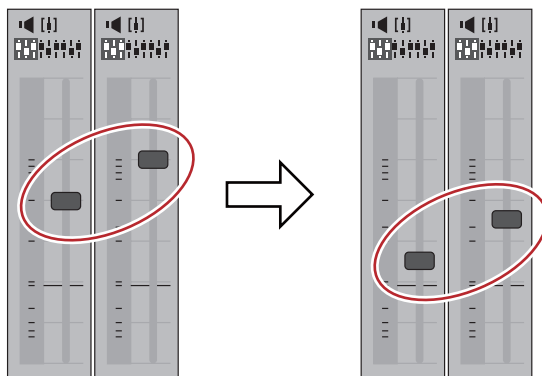
Regulátory pro nastavení pater a pánve lze propojit přes několik stop. Lze nastavit tři vzory odkazů: [Gang1] (žlutá), [Gang2] (červená) a [Gang3] (modrá).

1) Klikněte na [Gang] na každé trati, která má být upravena současně v dialogovém okně [Audio Mixer].

- Barva se mění podle barvy každého [Gang].



2) Nastavte jeden řadič (regulátor) ze spojovaných řadičů (regulátory).



- Stopy s výhybkou ve stejné barvě jsou upraveny při zachování rozdílů mezi každým objemem.



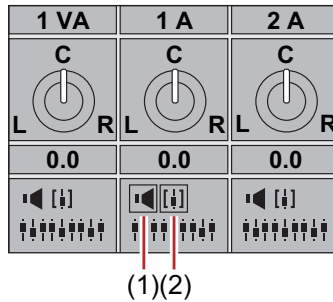
- Před provozem řadiče (regulátoru), z propojených tratí, nastavte [Operation] pro koleje, které chcete propojit s jinými než [Off].

Přehrávání / přehrávání pouze konkrétní stopy

Přehrávání zvuku může být omezeno na určitou stopu.

1) V dialogovém okně [Audio Mixer] klikněte na [Mute] nebo [Solo] pro přehrávání stopy (nebo stopy).

- Kliknutím na [Mute] ztlumíte vybrané stopy. Kliknutím na [Solo] přehrajete zvuk pouze zvolené stopy.



(1)	Ztlumit
(2)	Solo

Normalizace

Normalizace audio úrovně vícenásobných klipů (Normalizace)

Můžete nastavit referenční úroveň zvuku pro více požadovaných klipů a upravit úroveň zvuku společně. Při normalizaci je použita na více klipů, hodnota zisku je upravena přizpůsobit každý klip na správnou úroveň audio.

"Kontrola a změna hodnoty zisku klipů" (→ strana 406)



- Normalizace nelze aplikovat na následující klipy.
 - Přepínače časové posloupnosti
 - Úpravy klipů s časovým rozdílem
 - Proxy klipy
 - Při normalizaci zpracování, kolik času se používá jako vzorek, ze kterého lze vypočítat výstupní hodnotu. Můžete změnit nastavení z [Source] v [User Settings] → [Automatic Correction].
- "[Automatic Correction]" (→ strana 119)**

1) Vyberte klipy, které mají být normalizovány.

2) Klikněte na [Clip] na menu a klikněte na [Normalize].

- Objeví se dialogové okno [Normalize].

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na klip a klikněte na [Normalize].

3) Zadejte zvukovou úroveň, která má být použita jako reference, a klikněte na [OK].

- Počáteční úroveň nastavení bude [Audio reference level] v nastavení projektu.
- Při normalizaci se zobrazí oranžová čára v oblasti pod zvukovou částí klipu.

Kontrola a změna hodnoty zisku klipů

Hodnota zisku klipů může být kontrolována a změněna.

1) Vyberte klip, pro který bude hodnota zisku potvrzena nebo změněna.

2) Klikněte na [Clip] na menu a klikněte na [Properties].

- Objeví se dialogové okno [Properties].

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na klip a klikněte na [Properties].

3) Klikněte na kartu [Audio].

- Hodnota zisku klipu se zobrazí vedle [Gain].

4) Zadejte hodnotu zisku a klikněte na [OK].



- Normalizace hodnoty zisku lze také potvrdit v detailním zobrazení okna Bin a palety [Information].
- Pokud je klip, na kterém byla hodnota zisku změněna na časové ose, registrován v bin, změněná hodnota zisku bude zachována.
- Změna zisku nebude aktualizována, pokud například zobrazíte klip na Player a přenesete jej do časové osy z Player po změně hodnoty zisku každého klipu na časové ose jako následující. (1) Pro audio 1ch a video 2ch klip, mapujte kanál V a A1 kanál na stopu 1VA a A2 kanál na stopu 1A. (2) Změňte zisk 1VA klip na 5 dB a zisk 1A klip na 10 dB. (3) Zobrazit klip 1VA stopy na Player s double- click. (4) Umístěte klip opět na Player se stejným nastavením mapování (mapování V kanálu a A1 kanálu na 1VA stopa a A2 kanálu na 1A stopu). V této době je hodnota zisku klipu umístěného na 1VA trati 5 dB, ale změna hodnoty zisku klipu umístěného v 1A trati se neodráží a stane se 0 dB.

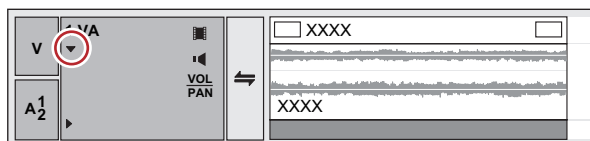
Částečně upravený objem

Zobrazení Waveforms

Chcete-li skrýt hluk, atd., pracovat při pohledu na vlnovou formu.

1) Klikněte na tlačítko expandovat pro zvuk na panelu trati.

- Kolej je rozšířen a zvuková gumička a vlnová forma jsou zobrazeny. Pro stereo audio, waveform je zobrazen v každém kanálu. Můžete detekovat hluk, atd. tím, že přezkoumává rozsah vlny a zvuk skutečně přehrává zpět.



- Displej vlnové délky lze změnit z [Application] v [User Settings] → [Timeline].

"[Timeline]" (→ strana 113)

Snižování momentálního hluku (V- nemá funkce)

Omdlívá nebo mizí před a po jednom centrálním bodu, aby zakryl hluk atd.

1) Zvolte stopu, kde se klip, který má být V-muted, umístí.

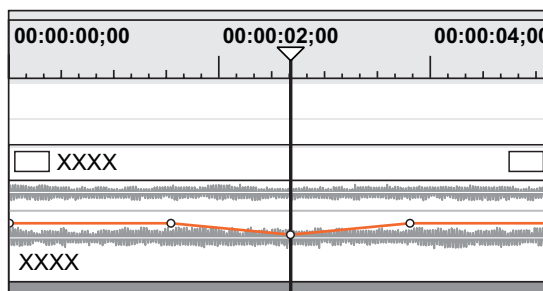
- "Výběr trati" (→ strana 200)

2) Přesuňte kurzor časové osy na pozici, kde objem je nula.

- Potvrďte tvar zobrazení vlny a upravte pozici kurzoru časové osy.

3) Pravým tlačítkem myši klikněte na klip, na který má být aplikován V-mute, a klikněte na [V-Mute].

- Objem v pozici časové osy kurzoru se stane nulou, a čtyři body jsou přidány na hlasitosti guma pásma s časovým kurzorem v jejich středu.



Alternativní postup

- Nastavení V- mute: [Shift] + [V]



- Po nastavení V- mute, přetáhněte bod na hlasitosti gumičky vlevo a vpravo pro jemné nastavení doby ticha.

"Nastavení pryžového pásma" (→ strana 399)

- Výchozí dobu trvání V- mute lze změnit z [Source] v [User Settings] → [Duration].

"[Duration]" (→ strana 119)

Přidání a úprava zvuku

Přidání vyprávění a zvukových efektů

Přidání řeči s hlasem Over

Voice over je funkce pro přidání vyprávění nebo zvukových efektů při preview časového klipu. Můžete přidat zvuk (zvukový efekt) při preview scény.

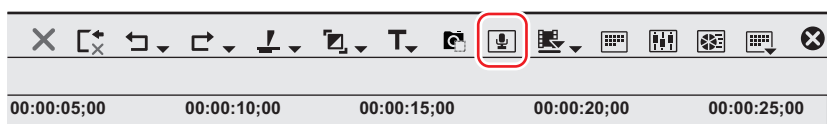
Poznámka

- Pro mikrofony nebo jiná hlasová zařízení musí být přednastaveno předem. "Registrační předvolby zařízení" (→ strana 128)

1) Mapujte audio kanál a nastavte v místě, ve kterém umístit zvuk.

- "Nastavení mapování kanálu" (→ strana 210)
- "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)

2) Klikněte na [Toggle Voice Over Display] časové osy.



- Objeví se dialogové okno [Voice Over].

Alternativní postup

- Klikněte na [Capture] na menu a klikněte na [Voice Over].

3) Zvolte přednastavený ze seznamu [Device Preset].

- Přednastavené zařízení musí být nastaveno předem. Přednastavené zařízení nelze zvolit, pokud je registrován pouze jeden přednastavený.

"Registrační předvolby zařízení" (→ strana 128)

4) Upravte objem zdrojových dat posuvníkem [Volume].

- Nastavte vodoměr vizuálně tak, aby objem nepřesáhl 0 dB.

5) Zvolte [Track] ze seznamu [Output].

[Bin]	Přidejte audio klip pouze do okna Bin.
[Track]	Přidejte audio klip jak do stopy A uvedené v kroku 1), tak do okna Bin.

6) Zadejte název souboru a klikněte na [...] pro určení cíle uložení.

7) Klikněte na [Start].

- Bílý kruh v levé horní části Recorder bliká spustit odpočítávání. Bílý kruh se změní na červenou, když se spustí nahrávání. Pokud je audio klip na exportní cílové trati, zvuk na stopě bude ztlumit ve stejnou dobu jako audio záznam začíná.



- Doba mezi kliknutím na [Start] a začátkem nahrávání změn podle času stanoveného v [Application] v [System Settings] → [Margin] v [Capture] a [Preview] v [User Settings] → [Preroll Time] v [Playback].

8) Klikněte na [End].

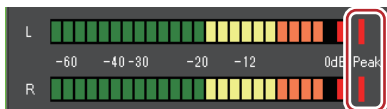
- Přehrávání klipů a vytváření zvukových dat se zastaví a objeví se dialogové okno, které potvrdí, zda přidat vytvořený soubor.

9) Klikněte na [Yes].

- Audio klip je umístěn a data uložena.



- Bílá čára na pravé straně vodoměru se změní na červenou, když objem přesáhne 0 dB. Kliknutím na přímku se vrátí do původního nastavení.



- Pokud se přehrávání časové osy nezastaví v čase, nahrávání se také zastaví.

Přehrávání s přesunutým Audio

Offset audio

Načasování přehrávání videa a zvuku lze nastavit přírůstkem vzorku.

1) Zvolte klip a klikněte na [Clip] v nabídce → [Audio Offset].

- Lze také vybrat více klipů.
 - Objeví se dialogové okno [Audio Offset].
- "[Audio Offset] Dialogové okno" (→ strana 410)

Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klepněte na klip a klikněte na [Audio Offset].

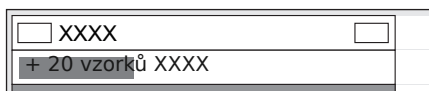
Poznámka

- Audio offset nelze použít, pokud je zvoleno více klipů různé míry výběru.

2) Vyberte směr pohybu a zadejte offset.

3) Klikněte na [OK].

- Když se na klip aplikuje ofsetová hodnota, zobrazí se na začátku klipu modrá.



- Waveforms bude také aktualizovat s aplikovaným zvukovým ofsetem.



- Pokud spojení mezi videem a zvukem není v synchronizaci, počet snímků, které jsou mimo synchronizaci se zobrazí s prioritou.
- "Unlinking Clips" (→ strana 222)

[Audio Offset] Dialogové okno

[Direction]	Zvolte, zda zpozdít zvuk ve srovnání s videem, nebo urychlit zvuk ve srovnání s videem.
[Offset]	Zadejte hodnotu, o kterou se odkládá nebo posune. Hodnoty lze zadat přírůstkem vzorku nebo sekundami.

Kapitola 12

Vývoz

Tato kapitola vysvětluje metody exportování projektů, na kterých je úprava dokončena. Můžete exportovat projekty v různých formátech souborů, stejně jako do diskových médií, jako je DVD nebo BD. Volitelná licence je vyžadována pro Blu-ray nebo DVD authoring.

Exportovat ve formátu souborů

Body, které mají být zkontrolovány před exportací souboru

Tento oddíl popisuje nastavení pro potvrzení před vývozem, a je důležité vědět předem při vývozu souboru s vývozcem.

Nastavení značení

Chcete-li exportovat pouze jednu část editovaného videa, ujistěte se, že specifikujete rozsah vývozu pomocí [Set In] a [Set Out] na Recorder. Chcete-li přidat kapitolu, ujistěte se, že oranžová sekvence značky je nastavena na požadovanou pozici v předstihu.

"Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212) "Nastavení pořadí markerů" (→ strana 272)

Exportovat formáty

Při exportování souboru s vývozcem můžete exportovat pomocí stejného nastavení jako v nastavení projektu, nebo exportovat s formátem, který se liší od nastavení projektu.

"Exporting with Exporter" (→ strana 414) "Exporting in a Format that Difers from the Project Settings" (→ strana 417)

Následující formáty souborů jsou k dispozici pro export.

- Provoz není zaručen pro všechny formáty popsané v tomto oddíle.

Pneumatika

Poznámka

- Některé formáty nemusí podporovat kodek.
- V závislosti na specifikacích a kompatibilitě zařízení nemusí být podporováno přehrávání a výstup na zařízení.

Formát / kontejner	Kodek	Prodloužení souboru	Vývoze	Strana
AVCHD	—	*.m2ts	[AVCHD] [AVCHD Writer]	428
AVI	velitelství Grass Valley Grass Valley HQX Grass Valley Bezztrátový DV DVCPRO50 DVCPRO HD Nekomprimované (RGB) Nekomprimované (RGBA) Nekomprimované (UYVY) Nekomprimovaný (YUY2) Nekomprimovaný (v210)	*.avi	[Grass Valley HQ AVI] [Grass Valley HQX AVI] [Grass Valley Lossless] [DV AVI] [DVCPRO50 AVI] [DVCPRO HD AVI] [Uncompressed RGB AVI] [Uncompressed RGBA AVI] [Uncompressed UYVY AVI] [Uncompressed YUY2 AVI] [Uncompressed v210 AVI]	420
Platýs černý	H.264 / AVC	*.m2ts	[Blu-ray] ^{*1,2}	421, 439
DVD * 1 * 2	MPEG-2	—	—	439
Flash Video	H.264 / AVC	*.f4v	[F4V]	427
H.264 / AVC	H.264 / AVC	*.mp4	[H.264/AVC] [H.264/AVC (NVIDIA)] ^{*3}	422
H.265 / HEVC	H.265 / HEVC	*.mp4	[H.265/HEVC] ^{*4} [H.265/HEVC (NVIDIA)] ^{*5}	422
HDV	MPEG-2 Transport Stream	*.m2t	[HDV]	—
iPod	H.264 / AVC	*.mp4	[iPod]	422
MP4	H.264 / AVC	*.mp4	[H.264/AVC] [H.264/AVC (NVIDIA)] ^{*3}	422
MPEG-2 Program Stream	MPEG-2	*.mpg, *.m2p	[MPEG2 Program Stream]	425

Kapitola 12 Export - Exportování ve formátu souborů

Formát / kontejner	Kodek	Prodloužení souboru	Vývozce	Strana
P2	AVC- Intra 50	*.xml + *.mxf	[HD P2 Clip]	429
	AVC- Intra 100			
	AVC- Intra 200			
	AVC- LongG		[AVCUltra P2 Clip]	
	AVC- Intra 4K / 2K 422			
	DV		[P2 Clip]	
	DVCPRO25			
	DVCPRO50			
	DVCPRO HD		[HD P2 Clip]	
PlayStation Přenosný	H.264 / AVC	*.mp4	[PlayStation Portable]	422
QuickTime	velitelství Grass Valley	*.mov	[Grass Valley HQ MOV]	421
	Grass Valley HQX		[Grass Valley HQX MOV]	
	H.264 / AVC		[H.264/AVC MOV]	
	H.265 / HEVC		[H.265/HEVC MOV]	
	ProRes		[ProRes MOV]	
	ProRes 4444		[ProRes 4444 MOV]	
	JPEG2000		[JPEG2000 MOV]	
	Návrh JPEG		[Motion JPEG MOV]	
	PNG		[PNG MOV]	
	QT animace		[QT Animation MOV]	
	H.264 / AVC		[H.264 / AVC MOV (NVIDIA) * 3]	
	H.265 / HEVC		[H.265 / HEVC MOV (NVIDIA) * 5]	
	DNxHD		[DNxHD MOV]	
	DNxHR		[DNxHR MOV]	
	DNxHR 444		[DNxHR 444 MOV]	
	DV		[DV MOV]	
	DVCPRO25		[DVCPRO25 MOV]	
	DVCPRO50		[DVCPRO50 MOV]	
	DVCPRO HD		[DVCPRO HD MOV]	
WindowsMedia	—	*.wmv	[WindowsMediaVideo]	414
XAVC	XAVC	*.xml + *.mxf	[XAVC]	431
	XAVC Long GOP			
	XAVC S * 6	*.xml + *.mp4	[XAVC S]	430
XDCAM	DVCAM	*.xml + *.mxf	[XDCAM DV]	430
	MPEG IMX		[XDCAM MPEG IMX]	
	MPEG HD		[XDCAM HD]	
	MPEG HD422		[XDCAM HD 422]	
XDCAM EX	DVCAM	*.xml + *.mp4	[XDCAM EX DV]	428
	MPEG HD		[XDCAM EX]	

* 1 Chcete-li exportovat na disk, vyberte [Burn to disc] z [Export] na Recorder. * 2 To může být podporován pomocí možností. * 3 Grafická deska vyrobená NVIDIA, která podporuje H.264 / AVC kódování je nutné. Pro podporované grafické desky, navštivte naše webové stránky.

"Naše webové stránky" (→ strana 478)

* 4 Chcete-li provést enkódování hardwaru, Quick Sync Video (Intel Core i série CPU (6. generace nebo později)), který podporuje H.265 / HEVC enkódování je nutné. * 5 Grafická deska vyrobená NVIDIA, která podporuje H.265 / HEVC enkódování je vyžadována. Pro podporované grafické desky, navštivte naše webové stránky.

"Naše webové stránky" (→ strana 478)

* 6 Chcete-li načíst médium, kde byl soubor vyvezen do fotoaparátu, předvedte na fotoaparátu [Restore Media]. Náhledy nelze na fotoaparátu zobrazit.

RP Audio

Formát / kontejner	Prodloužení souboru	Vývozce	Strana
AAC	*.m4a	[Advanced Audio Coding (AAC)]	420
AIFF	*.aif, *.aiff	[PCM AIFF]	
ALAC	*.m4a	[Apple Lossless]	
Dolby Digital (AC-3)	*.ac3	[Dolby Digital (AC-3)]	
MP3	*.mp3	[MPEG-1/2 Audio Layer-3 (MP3)]	
Sony / Sonicslévárna Wave64	*.w64	[Sony/Sonicfoundry Wave64]	
Vorbis	*.ogg	[Vorbis]	
Vlna	*.wav	[PCM WAVE]	
Windows Media audio	*.wma	[WindowsMediaAudio]	

ist Stále obraz

Formát / kontejner	Prodloužení souboru	Vývozce	Strana
Interchange Format JPEG souborů	*.jif	[Still Image]	426
JPEG	*.jpg, *.jpeg		
Photoshop	*.psd		
PNG (přenosné síťové grafy)	*.png		
SGI	*.sgi, *.rgb		
Targo.	*.tga, *.targa, *.vda, *.icb, *.vst.		
TIFF	*.tif, *.tiff		
Windows Bitmap	*.bmp, *.rle		

ist Titulek

Formát / kontejner	Prodloužení souboru	Vývozce	Strana
Scénář uzavřený titulek	*.scc	[Scenarist Closed Caption (.scc) file]	432
MacCaption	*.mcc	[MacCaption (.mcc) file]	

Registrační nastavení exportu

Nastavení exportéra lze zaregistrovat jako přednastavený. Nastavení exportéra lze také zaregistrovat v kombinaci s nastavením konverze používaným pro export ve formátu, který se liší od nastavení projektu. Jakmile je registrován, přednastavený exportér může být snadno volán.

"Creating Exporter Presets" (→ strana 434)

Vývoz s vývozcem

Můžete si vybrat formáty souborů pro export jako soubory v různých formátech. Můžete také použít vývozci vhodné pro SNS nebo jiné nahrávání destinací, snadno exportovat soubory, které vyhovují cíli.

"Using Exporter by Target" (→ strana 433)

Příklad:

Vývoz ve formátu Windows Media Video.

1) Klikněte na [Export] na Recorder.



2) Klikněte na [Print to File].

• Objeví se dialogové okno [Print to File].

"[Print to File] Dialogové okno" (→ strana 415)

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Export] → [Print to File].
- Vývoz do souboru: [F11]

3) Klikněte na [Windows Media] na stromu kategorie.

- Seznam vývozců je zobrazen v [Windows Media].

4) Klikněte na [WindowsMediaVideo] a klikněte na [Export].

- Objeví se dialogové okno [WindowsMediaVideo].
- "[WindowsMediaVideo] Dialogové okno" (→ strana 417)

5) Nastavit nastavení exportu.

6) Zadejte název souboru, vyberte místo uložení a klikněte na [Save].

- Výkres bude registrován na Render Service. Na obrazovce PC se objeví upozornění, že vykreslování bude spuštěno. Registrované renderování se zpracovává v pozadí v pořadí podle předem stanovené priority. Pokrok v renderovacím procesu lze zkontrolovat na GV Job Monitor.

"GV Job Monitor" (→ strana 318)

- Pokud byl [Add to Bin] zaškrtnut v dialogovém okně [Print to File], bude do okna Bin registrován klip. Ikona indikující, že práce na pozadí je v procesu se zobrazí na klipu, a pokrok je indikován lištou pokroku a procentního podílu.
- Barva ikony GV Job Monitor na stavové liště se změní na fialovou, zatímco se zpracovává práce při exportu souborů. Po dokončení procesu vykreslování se na obrazovce PC objeví indikace, která upozorní, že vykreslování bylo dokončeno. Barva ikony na stavové liště se vrací do původního stavu.

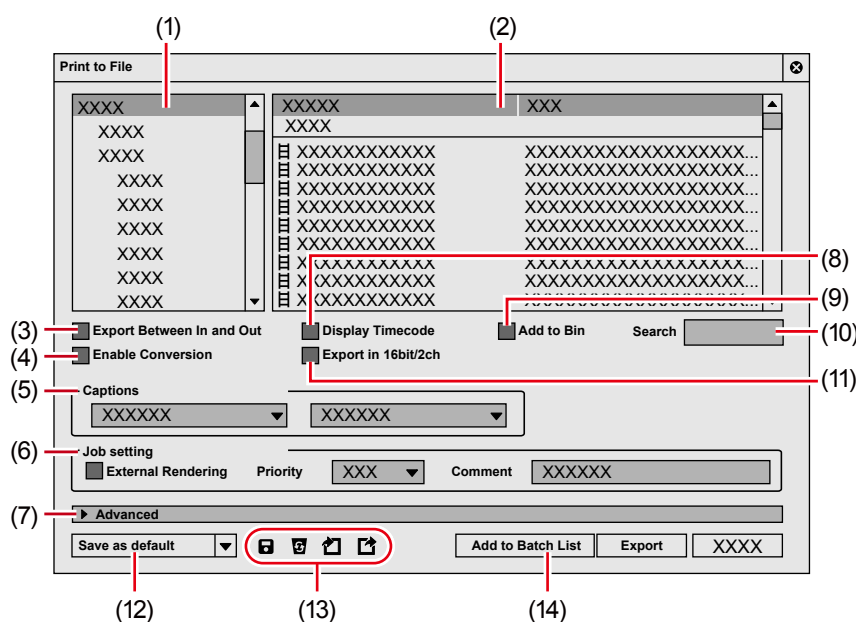
"GV Job Monitor Icon Indication" (→ strana 318)

- I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.



- Po kroku 3) se postup liší podle vybraného vývozce. Provedte operace podle pokynů na obrazovce.
- Kliknutím na [OK] na oznámení o zahájení / ukončení exportu souboru se zobrazí GV Job Monitor (okno [Job]). Kliknutím na [Close] se oznámení uzavře.
- Oznámení o zahájení / ukončení exportu souboru bude uvedeno v souladu s nastavením zaškrťovacího políčka [Notification] v GV Job Monitor, stejně jako konfigurace Windows.

[Print to File] Dialogové okno



Kapitola 12 Export - Exportování ve formátu souborů

(1)	Druh stromu	<p>Vyberte kategorii pro zúžení možností exportéra.</p> <p>[Current default] Zobrazit výchozí vývozci.</p> <p>[Recently used] Zobrazovat vývozce v seznamu v pořadí nejnovějších používaných jako první.</p> <p>[My presets] Zobrazit předvolby vývozce registrované uživatelem v seznamu.</p> <p>[Target] Zobrazit seznam vývozců, kteří mohou exportovat soubory ve formátech vhodných pro SNS nebo jiné nahrávací destinace.</p> <p>[All] Zobrazit všechny vývozce v seznamu. Můžete zúžit možnosti vývozce výběrem kategorie podle formátu.</p>
(2)	Seznam vývozců / předkladatelů	<p>Zobrazení vývozců v rámci vybrané kategorie v seznamu.</p> <p>[Preset] Zobrazovat předvolby vývozce uložené jako výchozí a exportní předvolby uložené uživatelem.</p> <p>"Creating Exporter Presets" (→ strana 434) "Smazání Exporter Presets" (→ strana 434) "Exporting Exporter Presets (Export)" (→ strana 435): Video exportér Označuje vývozce k exportu souboru, který obsahuje video prvek.</p> <p>"Audio exportér" Označuje vývozce k exportu zvukového prvku.</p> <p>"Přednastavený soubor, kde se provádí konverze" Zaškrtněte [Enable Conversion] pro zobrazení všech presetů exportéra včetně presetů exportéra s formátem, který se liší od nastavení projektu.</p> <p>"Exportování ve formátu, který se liší od nastavení projektu" (→ strana 417) "Vytváření presetů pro vývozce" (→ strana 434)</p>
(3)	[Export Between In and Out]	Zaškrtněte pro export pouze mezi In a Out body časové osy.
(4)	[Enable Conversion]	<p>Zaškrtněte tuto položku, aby se umožnilo zpracování konverze používané k exportu ve formátech, které se liší od nastavení projektu.</p> <p>"Exportování ve formátu, který se liší od nastavení projektu" (→ strana 417)</p>
(5)	[Captions]	<p>Vyberte způsob exportu uzavřených titulků. Vybrané položky se liší v závislosti na vybraném vývozci.</p> <ul style="list-style-type: none"> Uzavřený titulek lze také exportovat do souboru. <p>"Exporting Closed Caption" (→ strana 432)</p>
(6)	[Job setting]	<p>[External Rendering] Zobrazeno pouze při použití systému Chorus Hub. Zkontrolujte, zda tato položka zpracovává exportní vykreslování souborů externím vykreslovacím motorem.</p> <p>[Priority] Nastavit [Priority] exportního vykreslování souborů. Pro [Priority] lze nastavit tři etapy [High], [Normal] a [Low].</p> <p>[Comment] Zadejte komentář, který se má zobrazit v GV Job Monitor. Zadaný komentář se zobrazí v [Comment] v seznamu úloh GV Job Monitor. [Comment] GV Job Monitor lze zobrazit / skrýt nastavením [Columns] na GV Job Monitor.</p> <p>"GV Job Monitor" (→ strana 318)</p>
(7)	[Advanced]	<p>Klikněte na tlačítko expandovat pro konfiguraci zpracování konverze při exportování ve formátu, který se liší od nastavení projektu.</p> <p>"[Print to File] (Detailní nastavení) Dialogové okno" (→ strana 418)</p>
(8)	[Display Timecode]	Zaškrtněte pro export tuto položku s časovou tabulkou zobrazenou na obrazovce.
(9)	[Add to Bin]	Zaškrtněte tuto položku pro registraci exportovaných souborů do okna Bin. Je-li exportní vykreslování souboru registrováno na službu Render, klip bude zaregistrován do okna Bin.
(10)	[Search]	Prohledejte vývozce.
(11)	[Export in 16bit/2ch]	Zaškrtněte tuto položku pro provedení exportu v 16 cd / 2ch bez ohledu na zvukový formát nastavení projektu nebo přednastaveného vybraného vývozce. Je vhodné nechat ji zkontrolovat, když multikanálový projekt má být vyvážen a používán jiným výrobcem se softwarem.
(12)	[Save as default]	<p>Uložte čtyři položky pro [Current default].</p> <p>"Registering Exporter Configuration as Implicitní Exporter" (→ strana 433) Uložení vývozců jsou zobrazeny v [Current default] z kategorie strom. Také klepnutím na [Export] na Recorder a výběrem [Print to File (Default Exporter)] / [Add to Batch Export (Default Exporter)] → Výchozí vývozce k použití může snadno vybrat uloženého výchozího vývozce.</p>

(13)	Přednastavená provozní tlačítka	<p>[Save preset] Zaregistrujte vývozce vybraného do seznamu vývozců / přednastavených produktů spolu s převáděním nakonfigurovaným v režimu [Advanced] jako předaný vývozce.</p> <p>"Creating Exporter Presets" (→ strana 434): [Delete preset] Smazat přednastavený vývozce vybraný v seznamu vývozců / předčísli.</p> <p>[Smazání presetů Exporter] (→ strana 434): [Import preset] Předvolby pro vývozce dovozu.</p> <p>"Importing Exporter Presets (Import)" (→ strana 435): [Export preset] Export the exportér preset selected in the exportér / preset list.</p> <p>[Exporting Exporter Presets (Export)] (→ strana 435)</p> 
(14)	[Add to Batch List]	<p>Přidejte zadaný rozsah do seznamu šarží.</p> <p>"Registrační rozsahy, které mají být vyvezeny v seznamu šarží" (→ strana 435)</p>



- Chcete-li exportovat multikanálový projekt pro použití se softwarem jiným výrobcem, buď zkontrolujte [Export in 16bit/2ch], nebo vyberte vývozce ve formátu 16 cd / 2ch audio.

[WindowsMediaVideo] Dialogové okno

[Video settings]	<p>[Mode] [CBR] používá konstantní datový tok bez ohledu na pohyb a složitost obrazu. Zadejte hodnotu do [Bitrate]. [CBR (2-pass)] provede kódování po analýze pohybu a složitosti obrazu. [VBR (quality based)] je režim přímého převodu s proměnným datovým tokem, který se mění podle pohybu a složitosti obrazu. Zadejte hodnotu do [Quality]. [VBR (2-pass)] používá proměnný datový tok určený po analýze pohybu a složitosti obrazu. Průměrný datový tok zadejte do [Bitrate] a maximální do [Max].</p> <p>[Frame rate] Zaškrtněte pro změnu rychlosti snímku (1-60 fps). Chcete-li nastavit na 29,97 fps, zadejte "2997".</p> <p>[Picture size] Velikost obrázku lze nastavit výběrem ze seznamu. Kontrola [Square pixel] nastavuje poměr stran obrazu na 1: 1. Zkontrolujte, zda video je vertikálně dlouhé nebo horizontálně dlouhé přehrávacím zařízením.</p> <p>[Quality setting] Pohybujte posuvníkem v závislosti na relativním významu [frame rate (0)] (upřednostňuje hladký pohyb) a [image quality (100)].</p>
[Audio settings]	<p>[Mode] [CBR] používá konstantní datový tok bez ohledu na složitost zvuku. Vyberte datový tok ze seznamu [Bitrate]. [CBR (2-pass)] provede kódování po analýze složitosti zvuku. [VBR (quality based)] používá proměnný datový tok podle složitosti zvuku. Vyberte průměrný datový tok ze seznamu [Quality].</p>

Exportovat ve formátu, který se liší od nastavení projektu

Můžete použít exportéra pro export do souboru ve formátu, který se liší od nastavení projektu.

1) Klikněte na [Export] na Recorder.



2) Klikněte na [Print to File].

- Objeví se dialogové okno [Print to File].
- **"[Print to File] Dialogové okno" (→ strana 415)**

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Export] → [Print to File].
- Vývoz do souboru: [F11]

3) Klikněte na kategorii v kategorii strom, a zkontrolujte [Enable Conversion].

- Všechny předvolby vývozců a vývozců, kde se vývozní formát liší od nastavení projektu jsou zobrazeny. Předvolby vývozců, kde má být provedeno zpracování konverze, budou mít na ikoně symbol "→".

4) Vyberte vývozce a klikněte na tlačítko expandovat v [Advanced].

- Lze také zvolit předvolby exportérů uložené jako výchozí.
 - Zobrazí se dialogové okno [Print to File] (Detailní nastavení).
- "[Print to File] (Detailní nastavení) Dialogové okno" (→ strana 418)**

5) Nastavte podrobnosti o formátu, který má být vyvezen.



- Kliknutím na [Save as default] se uloží aktuální nastavení. Kliknutím na [Export] na Recorder a výběrem [Print to File] (Default Exporter)] → výchozí vývozce, kterého se má použít, lze vývozce snadno vybrat.

"[Print to File] Dialogové okno" (→ strana 415)

- Aktuální nastavení můžete uložit jako přednastavený.
- "Creating Exporter Presets" (→ strana 434)**

6) Klikněte na [Export] a nastavte podle pokynů na obrazovce.

7) Zadejte název souboru, vyberte místo uložení a klikněte na [Save].

- Výkres bude registrován na Render Service. Na obrazovce PC se objeví upozornění, že vykreslování bude spuštěno. Registrované renderování se zpracovává v pozadí v pořadí podle předem stanovené priority. Pokrok v renderovacím procesu lze zkontrolovat na GV Job Monitor.

"GV Job Monitor" (→ strana 318)

- Pokud byl [Add to Bin] zaškrtnut v dialogovém okně [Print to File], bude do okna Bin registrován klip. Ikona indikující, že práce na pozadí je v procesu se zobrazí na klipu, a pokrok je indikován lištou pokroku a procentního podílu.
- Barva ikony GV Job Monitor na stavové liště se změní na fialovou, zatímco se zpracovává práce při exportu souborů. Po dokončení procesu vykreslování se na obrazovce PC objeví indikace, která upozorní, že vykreslování bylo dokončeno. Barva ikony na stavové liště se vrátí do původního stavu.

"GV Job Monitor Icon Indication" (→ strana 318)

- I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.



- Po kroku 6) se postup liší podle vybraného vývozce. Provedte operace podle pokynů na obrazovce.
- Kliknutím na [OK] na oznámení o zahájení / ukončení exportu souboru se zobrazí GV Job Monitor (okno [Job]). Kliknutím na [Close] se oznámení uzavře.
- Oznámení o zahájení / ukončení exportu souboru bude uvedeno v souladu s nastavením zaškrťovacího políčka [Notification] v GV Job Monitor, stejně jako konfigurace Windows.

[Print to File] (Detailní nastavení) Dialogové okno

Pokud byl v kroku 4 vybrán přednastavený exportér), přejdete na nastavení formátu vývozu tohoto přednastaveného exportéra.

ist Nastavení [Change Video Format]

Change Video Format

(1) XXXXXX

(2) Frame Size XXXXXX 0000 × 0000

(3) Aspect Ratio XXXXXX 00 : 00

(4) XXXXXX

(5) XXXXXXXXXXXX

(6) Frame Rate XXXXXX

(7) XXXXXX

(8) Field Order XXXXXX

(9) Default TC Mode XXXXXX

(10) & KDQHQO XXXXXX

Kontrola exportních souborů [Change Video Format] konvertujících do formátu videa nastaveného v následujících položkách. "*" v pravém poli nastavení ukazuje, že nastavení souhlasí s nastavením projektu.

Kapitola 12 Export - Exportování ve formátu souborů

(1)	Seznam profilů videa	Zobrazení seznamu běžně používaných formátů videa. Pokud zvolíte formát videa ze seznamu, přepne se [Frame Size] a další položky na vybrané nastavení formátu videa.
(2)	[Frame Size]	Zvolte velikost snímku ze seznamu. Zvolte [Custom] pro zadání nastavené hodnoty v pixelech.
(3)	[Aspect Ratio]	Zvolte poměr stran ze seznamu. Pokud zvolíte [Custom Display Aspect] nebo [Custom Pixel Aspect Ratio], můžete nastavit poměr stran zadáním hodnot. Pokud jste si nastavili vlastní poměr stran, ujistěte se, že zvolíte konverzní metodu z nastavení konverze poměru stran.
(4)	Nastavení konverze poměru stran	Pokud se poměr stran stanovený v [Aspect Ratio] liší od nastavení projektu, zvolte, kterou metodu použít pro převod poměru stran ze seznamu. "Nastavení konverze poměru stran" (→ strana 419)
(5)	[Crop Overscan Area]	Zaškrtněte tuto položku pro převod poměru stran po oříznutí s velikostí přeskenování. Velikost přeskenování se liší podle nastavení projektu.
(6)	[Frame Rate]	Zvolte koeficient snímku ze seznamu. Pokud jste nastavili vlastní koeficient snímku, ujistěte se, že zvolíte metodu konverze v nastavení přepočtu snímku.
(7)	Nastavení konverze rychlosti rámu	Pokud se rámcová sazba nastavená v [Frame Rate] liší od nastavení projektu, vyberte ze seznamu, který převod provést. Pokud zvolíte [Frame blending], budou doplňkové snímky interpolované kombinací snímku před a po každém doplňkovém rámečku. Pokud zvolíte [Nearest frame], bude použit nejbližší rámec pro vytvoření doplňkových snímků.
(8)	[Field Order]	Zvolte pořadí pole ze seznamu. Pokud zvolíte [Auto], bude automaticky vybráno optimální nastavení pole.
(9)	[Default TC Mode]	Zvolte, zda video, které má být vyvezeno, zobrazuje časovou osu snímku pádu nebo časovou hodnotu non-drop snímku jako výchozí.
(10)	[Channel]	To lze nastavit, když je vybrán exportér, ke kterému je uchován alfa kanál a který může být výstupem. Zvolte, zda má výstup být pouze barevný kanál nebo výstup barevného kanálu a alfa kanálu.

ist Nastavení [Change Audio Format]

Kontrola [Change Audio Format] změní zvukový formát tak, aby byl vyvážen s níže popsány položkami. Nicméně, pokud bylo zkontrolováno [Export in 16bit/2ch], bude nastavení [Channels] a [Bit Depth] opraveno. "*" v pravém poli nastavení ukazuje, že nastavení souhlasí s nastavením projektu.

[Channels]	Zvolte počet kanálů ze seznamu. Je-li zvolený počet kanálů menší než nastavení projektu, budou kanály exportovány v pořadí od 1ch. Zvolte [2ch] pro export multikanálového projektu, který bude použit se softwarem jiné společnosti.
[Sampling Rate]	Ze seznamu vyberte míru odběru vzorků.
[Bit Depth]	Zvolte datový tok pro kvantifikaci zvuku ze seznamu. Zvolte [16bit] pro export multikanálového projektu, který bude použit se softwarem jiné společnosti.
[Export Audio]	Zaškrtněte tuto položku pro export zvukové části.
[Create Waveform Cache]	Zaškrtněte tuto položku pro vytvoření cache waveform (waveform reprezentace zvuku).

Nastavení [Remove Ancillary data]

To lze nastavit při výběru kompatibilního vývoze. Zaškrtněte tuto položku pro export s odstraněnými doplňkovými daty. Toto nastavení nemá vliv na vývoz uzavřených titulků.

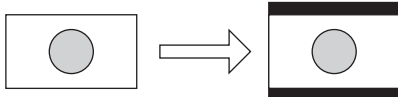
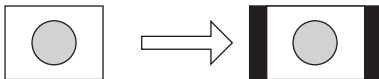
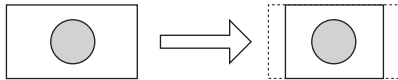
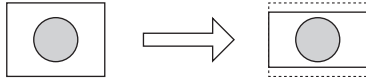
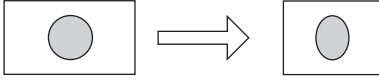
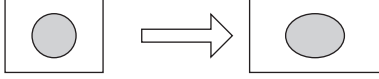
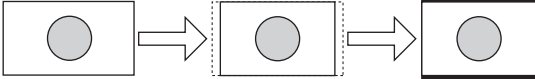
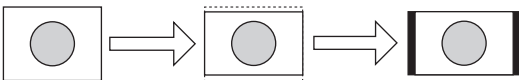
Poznámka

- I když není zaškrtnuto, když se velikost snímku po opravě snímku nebo poměru stran liší od velikosti nastavení projektu, budou odstraněna doplňková data.
 - Nastavit nastavení vývozu pomocných dat ve spojení se [Preserve Ancillary data] v pořadí.
- "Nastavení sekvence" (→ strana 68)**

Nastavení konverze poměru stran

Pro položky v seznamu nastavení konverze poměru stran, které mají být nastaveny v dialogovém okně [Print to File] (Detailní nastavení), jsou následující příklady popisů pro převedení obrazovky16:9 na obrazovku4:3 a obrazovky4:3 na obrazovku16:9.

Kapitola 12 Export - Exportování ve formátu souborů

Položka	Původní obrazovka → Převedená obrazovka	Popis
Písařská schránka / bočnice	16:9 → 4:3	Obrazovka 16: 9 je zobrazena ve středu obrazovky 4: 3 a nahoře a níže je přidán efekt poštovní schránky. 
	4:3 → 16:9	Obrazovka 4: 3 je zobrazena ve středu obrazovky 16: 9 a boční panely jsou přidány na hranách. 
Boční střih / Vršek a spodek	16:9 → 4:3	Levé a pravé strany obrazovky 16:9 jsou nastříhané tak, aby odpovídaly obrazovce 4:3 velikosti obrazovky 4:3. 
	4:3 → 16:9	Horní a spodní části obrazovky 4:3 jsou nastříhané tak, aby odpovídaly obrazovce 4:3 velikosti obrazovky 16:9. 
Anamorfní	16:9 → 4:3	Obrazovka 16: 9 je komprimována vodorovně tak, aby odpovídala velikosti obrazovky 4: 3. Poměr stran rámu není zachován. 
	4:3 → 16:9	Obrazovka 4: 3 je natažena vodorovně tak, aby odpovídala velikosti obrazovky 16: 9. Poměr stran rámu není zachován. 
Semi- poštovní schránka (14: 9 / 13: 9)	16:9 → 4:3	Obrazovka 16: 9 je nastříhaná na velikost obrazovky 14: 9 nebo 13: 9, zobrazená ve středu obrazovky 4: 3 a přidává se efekt poštovní schránky nad a pod ní. 
	4:3 → 16:9	Obrazovka 4: 3 je nastříhaná na velikost obrazovky 14: 9 nebo 13: 9, zobrazená ve středu obrazovky 16: 9 a boční panely jsou přidány na hranách. 

Formát AVI

Formát komprese lze vybrat pro export projektu jako AVI soubor.

1) Klikněte na kodek [AVI] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].



- Pro položky pro nastavení kodeku Grass Valley HQ AVI a Grass Valley HQX AVI viz popis uvedený pro dialogové okno [Settings - Grass Valley HQ] / [Settings - Grass Valley HQX] v [System Settings].

"[Settings - Grass Valley HQ] / [Settings - Grass Valley HQX] Dialogové okno" (→ strana 131)

- Pokud je [Use MSDV codec] zkontrolováno při výběru vývozce [DV AVI], bude vyvážen jako AVI s MSDV kodekem.

3) Nastavte název souboru a uložte cíl a klikněte na [Save].

Audio formát

Můžete exportovat jen zvuk projektu.

1) Klikněte na [Audio] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)
- Pro export jako Windows Media Audio klikněte na [Windows Media] v kategorii strom.

2) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].

3) Nastavte název souboru a uložte cíl a klikněte na [Save].



- Pokud byl vybrán vývozce [Dolby Digital (AC-3)], zvolte datový tok ze seznamu [Format].
- Pokud byl vybrán exportér [WindowsMediaAudio], zvolte režim přenosu. Pokud byl zvolen [CBR] (režim pevných převodů), vyberte datový tok ze seznamu [Bitrate]. Pokud byl zvolen [VBR (quality based)] (režim proměnlivých přenosů), vyberte datový tok ze seznamu [Quality].
- Pokud byl vybrán vývozce [MPEG-1/2 Audio Layer-3 (MP3)], zvolte režim přenosu mezi [CBR] (fixní převodový režim) a [VBR] (variabilní převodový režim) a zvolte datový tok ze seznamu [Bitrate].

Formát QuickTime

Můžete exportovat projekt ve formátu MOV, který lze přehrát jako QuickTime film.



- Pokud je pro vývoz použit jeden z následujících vývozců, pokud je [Color Space] v [Project Settings] nastavena na [BT.2020/BT.2100 HLG] nebo [BT.2020/ BT.2100 PQ], budou v době vývozu přidána metadata HDR.

- [Grass Valley HQX MOV]
- [Grass Valley HQ MOV]
- [H.264/AVC MOV]
- [H.264/AVC MOV (NVIDIA)]
- [H.265/HEVC MOV]
- [H.265/HEVC MOV (NVIDIA)]
- [ProRes MOV]
- [ProRes 4444 MOV]
- [DNxHD MOV]
- [DNxHR MOV]
- [DNxHR 444 MOV]

1) Klikněte na [QuickTime] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].

3) Zvolte formát souboru ze seznamu [Save as type] a nastavte detailní nastavení.

- Pokud je vývozcem [ProRes MOV], nastavte kodek v [ProRes CODEC settings]. Vyberte položku [ProRes 422 HQ], [ProRes 422], [ProRes 422 LT] a [ProRes 422 Proxy].
- Pokud je vývozcem [ProRes 4444 MOV], nastavte kodek v [ProRes CODEC settings]. Existuje pouze jedna nastavovací položka, [ProRes 4444].
- Pokud je vývozcem [JPEG2000 MOV] nebo [QT Animation MOV], nastavte [Video] a [Audio]. [Quality] pro video a [Codec] pro audio lze nastavit.

- Pro podrobné položky, když jsou pro vývozce nastaveny [H.264/AVC MOV] a [H.265/HEVC MOV], viz popisy uvedené pro záložku [Basic Settings] / [Extended Settings] v záložce "MP4 Format".

"MP4 Format" (→ strana 422)

- Pokud je vývozcem [DNxHD MOV], nastavte [Bitrate].

- Pokud je vývozcem [DNxHR MOV] nebo [DNxHR 444 MOV], nastavte [Format] a [VBR].

4) Nastavte nastavení exportu, zadejte název souboru a klikněte na [Save].



- Pro položky pro HQ Grass Valley a Kodek Grass Valley HQX viz popis pro dialogové okno [Settings - Grass Valley HQ] / [Settings - Grass Valley HQX] v [System Settings].

"[Settings - Grass Valley HQ] / [Settings - Grass Valley HQX] Dialogové okno" (→ strana 131)

- Více informací o podrobném nastavení pro každý export souborů naleznete v přehrávači QuickTime.

BD formát

Můžete exportovat do formátu MPEG 2 souboru (*.m2ts) pro BD.

1) Klikněte na [H.264/AVC] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

• "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Klikněte na [Blu-ray] a klikněte na [Export].

• Objeví se dialogové okno [Blu-ray].
 "[Blu-ray] Dialogové okno" (→ strana 422)

3) Po nastavení údajů o exportu zadejte název souboru a uložte místo určení a klikněte na [Save].

[Blu-ray] Dialogové okno

ist [Basic Settings] tab

[Video settings]	<p>[Profile] Nastavte profil. Volitelné profily se budou lišit podle velikosti rámu, který má být exportován.</p> <p>[Bit Rate Type] [CBR] přiřazuje konstantní počet bitů. Přestože může být přítomen hluk, atd., proces kódování je rychlejší. [VBR] mění přidělený datový tok podle složitosti pohybu nebo kvality obrazu. Ve srovnání s [CBR], objem médií může být použit efektivněji, a to umožňuje konzistentnější kvalitu obrazu celkově.</p> <p>[Average] Nastavte tuto položku, pokud byl jako typ datového toku vybrán [CBR] nebo [VBR]. Můžete buď vybrat ze seznamu nebo zadat hodnoty přímo.</p> <p>[Max] Nastavte tuto položku, pokud byl jako typ datového toku vybrán [VBR]. Můžete buď vybrat ze seznamu nebo zadat hodnoty přímo.</p> <p>[Quality] Ze seznamu vyberte kvalitu obrázku.</p> <p>[Use Hardware Encoder] Zaškrtněte tuto položku na výstupní video pomocí hardwarového kódování pomocí Quick Sync Video. Odškrtnutím této položky bude výstup videa pomocí H.264 software encoder, který umožňuje vysoce kvalitní a high-speed encoding. V prostředí, kde není k dispozici hardwarové enkódování, nebude zobrazen [Use Hardware Encoder]. Encoder pro výstup bude fixován na H.264 software encoder.</p>
[Audio settings]	<p>[Format] Ze seznamu vyberte formát komprese zvuku.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pro [Dolby Digital (AC-3)] Je-li počet audio kanálů v nastavení projektu 7ch nebo více, 7. kanál a později jsou vyřazeny, a projekt je výstup s 5.1ch - 1ch: L, 2ch: R, 3ch: C, 4ch: LFE, 5ch: LS, a 6ch: Rs. Pokud je počet audio kanálů v nastavení projektu 5ch nebo méně, všechny kromě 1 / 2ch jsou vyřazeny a projekt je výstup s 2ch. f • Pro [Linear PCM] Je-li počet audio kanálů v nastavení projektu 8ch, výstup je s 8ch; je-li číslo 6ch / 7ch, výstup je s 6ch; je-li číslo 4ch / 5ch, výstup je s 4ch: a je-li číslo 3ch, výstup je s 2ch. <p>[Bit Rate] Ze seznamu vyberte datový tok.</p>

ist [Extended Settings] tab

[GOP Structure]	Vyberte strukturu GOP.
[Picture Count]	Nastavte délku GOP.
[Number of Reference Frames]	Nastavit, kolik snímků zvážit, když se provádí odhad pohybu.
[Multi Slice]	Zaškrtněte pro rozdělení 1 rámu do 4 částí. Pokud dekodér podporuje multikrájení, dekódování může být rychlejší.
[Entropy Coding Mode]	Vyberte kódovací režim H.264.
[Bit Depth]	Datový tok pro kvantifikaci videa je pevně stanoven na [8].
[Chroma Format]	Pixel formát YUV je fixován na [4:2:0].

MP4 formát

Projekty lze exportovat ve formátu MP4 (*.mp4).



- Pokud je [Bit Depth] nastaveno na [10] v záložce [Extended Settings] v době exportu, bude soubor exportován v 10 cd.
- Pokud je pro vývoz použit jeden z následujících vývozců, pokud je [Color Space] v [Project Settings] nastavena na [BT.2020/BT.2100 HLG] nebo [BT.2020/ BT.2100 PQ], budou v době vývozu přidána metadata HDR.
 - [H.264/AVC]
 - [H.264/AVC (NVIDIA)]
 - [H.265/HEVC]
- [H.265/HEVC (NVIDIA)]
- Export v H.265 / HEVC je k dispozici pomocí Quick Sync Video. [H.265/HEVC] exportér může být použit pouze na prostředí vybavené Intel Core i řady CPU (6. generace nebo později). Všimněte si, že 6. generace CPU nepodporují export projektu v 4: 2: 0 10 cd bit. Pokud Quick Sync Video není vybaven, bude enkódování provedeno pomocí softwaru.
- Export v H.264 / AVC nebo H.265 / HEVC je k dispozici pomocí grafické desky vyráběné NVIDIA. Vývozci [H.264/AVC (NVIDIA)] a [H.265/HEVC (NVIDIA)] mohou být použity pouze v prostředí vybaveném grafickou deskou vyrobenou NVIDIA. Pro podporované grafické desky, navštivte naše webové stránky.

"Naše webové stránky" (→ strana 478)

- Vývozce [H.264/AVC (NVIDIA)] nepodporuje export prokládaných souborů a souborů s malou hloubkou 10 cd.

1) Klikněte na [H.264/AVC] nebo [H.265/HEVC] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].

- Vyberte jednoho z následujících vývozců.
 - [H.264/AVC]
 - [H.264/AVC (NVIDIA)]
 - [PlayStation Portable]
 - [iPod]
 - [H.265/HEVC]
 - [H.265/HEVC (NVIDIA)]

3) Po nastavení údajů o exportu zadejte název souboru a uložte místo určení a klikněte na [Save].

- "Dialog nastavení exportu ve formátu MP4" (→ strana 423)

Dialog nastavení exportu ve formátu MP4

Nastavení položek se bude lišit v závislosti na vývozcí.

ist [Basic Settings] tab

[Video settings]	<p>[Profile] Nastavte profil. Volitelné profily se budou lišit v závislosti na velikosti rámu, který má být exportován.</p> <p>[Bit Rate Type] [CBR] přiřazuje konstantní počet bitů. Přestože hluk, atd. může být přítomen, enkódování proces je rychlejší. Je-li vývozce [H.265/HEVC (NVIDIA)] nebo [H.265/HEVC MOV (NVIDIA)] pro [QuickTime], nemůžete vybrat [CBR]. [VBR] mění přidělený datový tok podle složitosti pohybu nebo kvality obrazu. Ve srovnání s [CBR], objem médií může být použit efektivněji, a to umožňuje konzistentnější kvalitu obrazu celkově.</p> <p>[Average] Nastavte tuto položku, pokud byl jako typ datového toku vybrán [CBR] nebo [VBR]. Můžete buď vybrat ze seznamu nebo zadat hodnoty přímo.</p> <p>[Max] Nastavte tuto položku, pokud byl jako typ datového toku vybrán [VBR]. Můžete buď vybrat ze seznamu nebo zadat hodnoty přímo.</p> <p>[Quality] Ze seznamu vyberte kvalitu obrázku.</p> <p>[Use Hardware Encoder] Zaškrtněte tuto položku na výstupní video pomocí hardwarového kódování pomocí Quick Sync Video. Odškrtnutím této položky bude výstup videa pomocí H.264 / H.265 softwarového enkóderu, který umožňuje high-quality a high-speed enkódování. V prostředí, kde není k dispozici enkódování hardwaru, nebude zobrazeno [Use Hardware Encoder]. Enkóder pro výstup bude fixován na H.264 software encoder. Pokud [H.264/AVC (NVIDIA)] nebo [H.265/HEVC (NVIDIA)] vývozce byl vybrán a vy [Use Hardware Encoder] na výstupní video v prostředí, kde software enkódování není k dispozici, práce bude mít za následek chybu.</p>
------------------	---

Kapitola 12 Export - Exportování ve formátu souborů

[Audio settings]	[Format] ^{*1} Formát komprese zvuku bude upraven na [AAC]. [Bit Rate] Ze seznamu vyberte datový tok.
-------------------------	--

* 1 Pokud je vývozcem [H.264/AVC MOV] nebo [H.265/HEVC MOV] pro [QuickTime], můžete také vybrat [Linear PCM].

ist [Extended Settings] tab

[GOP Structure]	Vyberte strukturu GOP.
[Picture Count]	Nastavte délku GOP.
[Number of Reference Frames]	Nastavte maximální počet snímků, které mají být vzaty v úvahu při odhadu pohybu.
[Multi Slice]	Zaškrtněte pro rozdělení 1 rámu do 4 částí. Pokud dekodér podporuje multikrájení, dekódování může být rychlejší.
[Entropy Coding Mode]	Vyberte kódovací režim H.264.
[Adjust bitrate by pixels per sec]	Zaškrtněte tuto položku, abyste upravili datový tok podle počtu pixelů za sekundu.
[Bit Depth]	Ze seznamu vyberte datový tok pro kvantifikaci videa.
[Chroma Format]	Ze seznamu vyberte formát YUV pixelů.
[MP4 Option]	Vyberte [Fast Start] pro přidání moova na začátku souboru, nastavte jej jako rychlý start a exportujte. [Fragmented] pro export souboru ve formátu Fragmented MP4. Pokud nepoužíváte [Fast Start] a [Fragmented], zvolte [None].
[Audio Option] ^{*1}	Zvolte [Multi Channels] pro výstup kanálů jako centrum, vpravo nebo vlevo. Vyberte [Multi Tracks] pro výstup více proudů 2ch kanálu. Když je výstup 6 nebo více kanálů, všechny kanály mohou být výstupy pomocí této volby. Pokud zkontrolujete [Apply bitrate per track], nastavení [Bit Rate] pro [Audio settings] v záložce [Basic Settings] bude použito na každou stopu. Toto nastavení je povoleno pouze při volbě [Multi Tracks].

* 1 K dispozici pouze v případě, že [Format] [Audio settings] v záložce [Basic Settings] je nastavena na [AAC].

Poznámka

• Pokud je [Bit Depth] nastaveno na [10] nebo [Chroma Format] na [4:2:2], nemusí být v závislosti na možnostech hardwaru dostupné hardwarové kódování, ani když je v [Video settings] zaškrtnuta možnost [Use Hardware Encoder]. V takovém případě se použije softwarové kódování.

Nahrávání videa HDR na YouTube

Tato část popisuje, jak exportovat soubory uznané jako HDR video na YouTube.

• Příkladem je následující postup.

1) Vytvořit projekt.

- Vytvořit projekt s následujícím nastavením projektu.
 - [Video Preset]: [QFHD 3840 x 2160 59.94p]
 - [Video Bit Depth]: [10bit]
 - [Color Space]: [BT.2020/BT.2100 PQ]

2) Zaregistrujte klip ve formátu Log do projektu a umístěte klip na časovou osu.

3) Naneste [Primary Color Correction] na klip.

- Pokud klip není rozpoznán jako Log soubor, nastavte barevný prostor ručně.
- Provádím třídění barev v dialogovém okně [Primary Color Correction], pokud je to nutné.
- "Nastavení pomocí [Primary Color Correction]" (→ strana 335)

4) Klikněte na [Print to File].

5) Klikněte na [H.264/AVC] nebo [H.265/HEVC] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

6) Vyberte [H.264/AVC MP4 3840x2160 59.94p 10bit] nebo [H.265/HEVC MP4 3840x2160 59.94p 10bit] z [Preset] vývozců.

7) Klikněte na [Export] a zadejte název souboru a uložte cíl a klikněte na [Save].

• Pokud je exportovaný soubor nahrán na YouTube, je tento soubor uznán jako HDR video. Podrobnosti naleznete na webových stránkách YouTube.

MPEG-2 Formát

Projekty lze exportovat jako soubor formátu MPEG-2.

1) Klikněte na [MPEG] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

• "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Klikněte na [MPEG2 Program Stream] a klikněte na [Export].

• Objeví se dialogové okno [MPEG2 Program Stream].
"[MPEG2 Program Stream] Dialogové okno" (→ strana 425)

3) Nastavit video a audio nastavení, zadat název souboru a uložit cíl a klepněte na [Save].

[MPEG2 Program Stream] Dialogové okno

ist [Basic Settings] tab

Zobrazené položky se mohou částečně lišit v závislosti na vývozcí.

[Video settings]	<p>[Segment Encode] Zaškrtněte pro export klipu syrového zdroje bez překódování. Tím se zvyšuje výstupní rychlost.</p> <p>[Size] Vyberte kvalitu obrazu.</p> <p>[Quality/Speed] Vyberte kvalitu ze seznamu. Čím vyšší kvalita, tím více času to trvá být zakódován.</p> <p>[Bit Rate] [CBR] nastavuje fixní přenosovou rychlost, přiděluje pevně stanovený počet bitů během kódování. Zvolte bitový tok ze seznamu [Average(bps)]. Můžete také zadat hodnotu přímo. [VBR] nastavuje proměnnou přenosovou rychlost, mění počet přiřazených bitů podle složitosti pohybu nebo kvality obrazu. Ve srovnání se seznamem [CBR] může být objem médií použit efektivněji, a to umožňuje celkově konzistentnější kvalitu obrazu. Zvolte bitrát ze seznamů [Average(bps)] a [Maximum(bps)]. Můžete také zadat hodnotu přímo.</p>
[Audio settings]	<p>[Format] Ze seznamu vyberte formát komprese zvuku.</p> <p>[Channel] [Stereo], [Dual Channel] nebo [Joint Stereo]. [Stereo] je normální stereo, které zaznamenává odděleně na levé a pravé straně. Pokud existuje velký rozdíl mezi levou a pravou zvuk, ve srovnání se stereo, které šetří audio s větším zaměřením na jednu stranu, [Dual Channel] záznamy zcela nezávisle, takže neexistuje žádné zaujatosti v kvalitě zvuku na jedné straně. Vyberte pro zadání naration ve 2 jazycích, atd. [Joint Stereo] zlepšuje kvalitu zvuku a kompresní poměr při nahrávání vlevo a vpravo audio samostatně automaticky pomocí jediného kanálu, který kombinuje zvuk, když levé a pravé strany jsou stejné nebo jeden další kanál, když levé a pravé audio jsou odlišné.</p> <p>[Bit Rate] Ze seznamu vyberte datový tok.</p>

ist [Extended Settings] tab

[Video settings]	<p>[Field Order] Pro interlace lze zvolit pořadí pole.</p> <p>[Chroma Format] Ze seznamu vyberte formát YUV pixelů.</p> <p>[Profile & Level] Zvolte profil & úroveň. Pokud je [Chroma Format] [4:2:0] a [4:2:2], bude profil nastaven na hlavní profil a 422Profil. Úroveň pro kvalitu obrazu SD bude hlavní úroveň a úroveň pro kvalitu obrazu HD bude vysoká. Profil & úroveň se změní podle formátu zvoleného v [Chroma Format].</p> <p>[GOP Structure] Pro MPEG, určitý počet snímků je považován za skupinu, a operace, jako je komprese / rozšíření a střih úpravy jsou prováděny na základě GOP. GOP se skládá "I frame", "P frame" a "B frame". I frame umožňuje reprodukovat obrázky nezávisle, P frame je pro záznam a reprodukci pouze rozdílů s předchozím obrazem, a B frame reprodukuje snímky z rozdílů v předchozích a následujících obrázcích. Vyberte I, P a B frame vzory GOP ze seznamu. Normálně, vyberte [IBBP]. [I-Frame Only] je tvořen pouze I-obrázky. Editace je usnadněna, ale množství dat zvyšuje ve velikosti.</p> <p>[Picture count] Nastavte počet snímků zahrnutých ve skupině.</p> <p>[Closed GOP] Zaškrtněte tuto položku pro vyplnění informací v rámci každého GOP. Ačkoli se množství dat zvyšuje, video může být reeditováno pomocí softwaru, který podporuje editaci na základě GOP. Normálně, nechte tuto položku nekontrolováno.</p>
[Audio settings]	<p>[Emphasis] Vyberte si ze seznamu pro kompenzaci s vysokou frekvencí, která při zdůrazňování vysokého rozsahu ušetří. Se [None] neexistuje žádná kompenzace s vysokou frekvencí. [50/15 us] je nastavením důrazu, které používá některé audio CD, atd. [CCITT J.17] je telekomunikační standard doporučený CCITT.</p> <p>[Protection] "Protection _bit" označuje, zda je redundance přidána do zvukového proudu, aby bylo možné zjistit chyby a opravit je. Zaškrtněte pro změnu na "1", což znamená, že redundance je přidána. Odškrtněte tuto položku pro změnu na "0", což znamená, že redundance se nepřidává.</p> <p>[Original Flag] Zaškrtněte tuto položku pro změnu "original _copy" bit na "1", označující původní kopii. Pokud není zaškrtnuta, stane se "0", indikující duplikaci.</p> <p>[Copyright Flag] Zaškrtněte tuto položku pro změnu "copyright" bit na "1", indikující, že copyright je chráněn. Pokud je nekontrolován, stane se "0", což znamená, že neexistuje žádné copyright.</p>

Stále formát obrázku

Můžete exportovat časovou osu jako stále obrazové soubory.

1) Klikněte na [Other] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Klikněte na [Still Image] a klikněte na [Export].

3) Upřesněte název souboru a místo určení vývozu a zvolte formát vývozu.

- Bude doplněno pořadové číslo založené na zadaném názvu souboru.

[Advanced]	Změna korekce poměru stran nebo nastavení exportního pole. Nastavení pro [Still Image] v [System Settings] budou počáteční hodnoty. "[Still Image]" (→ strana 103)
------------	--



- Například, pokud je zadán "Still1" jako název souboru, exportované obrazové soubory se stanou "Still1" / "Still2" / "Still3"... a pokud je zapsán "Still5" jako název souboru, exportované obrazové soubory se stanou "Still5" / "Still6" / "Still7"... atd. Pokud není na konci názvu souboru přidáno číslo, bude automaticky doplněno 8místné sekvenční číslo.

4) Klikněte na [Save].

- Video se exportuje jako stále obrázky.

Flash Video (F4V) Formát

Projekty lze exportovat ve formátu F4V pro Flash.



- Pokud je [Color Space] nastaveno na [BT.2020/BT.2100 HLG] nebo [BT.2020/BT.2100 PQ] v [Project Settings], budou při vývozu přidány metadata HDR.

1) Klikněte na [H.264/AVC] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Klikněte na [F4V] a klikněte na [Export].

- Objeví se dialogové okno [F4V].
"[F4V] Dialogové okno" (→ strana 427)

3) Po nastavení údajů o exportu zadejte název souboru a uložte místo určení a klikněte na [Save].

[F4V] Dialogové okno

ist [Basic Settings] tab

[Video settings]	<p>[Profile] Nastavte profil. Volitelné profily se budou lišit v závislosti na velikosti rámu, který má být exportován.</p> <p>[Bit Rate Type] [CBR] přiřazuje konstantní počet bitů. Přestože může být přítomen hluk, atd., proces kódování je rychlejší. [VBR] mění přidělený datový tok podle složitosti pohybu nebo kvality obrazu. Ve srovnání s [CBR], objem médií může být použit efektivněji, a to umožňuje konzistentnější kvalitu obrazu celkově.</p> <p>[Average] Nastavte tuto položku, pokud byl jako typ datového toku vybrán [CBR] nebo [VBR]. Můžete buď vybrat ze seznamu nebo zadat hodnoty přímo.</p> <p>[Max] Nastavte tuto položku, pokud byl jako typ datového toku vybrán [VBR]. Můžete buď vybrat ze seznamu nebo zadat hodnoty přímo.</p> <p>[Quality] Ze seznamu vyberte kvalitu obrázku.</p> <p>[Use Hardware Encoder] Zaškrtněte tuto položku na výstupní video pomocí hardwarového kódování pomocí Quick Sync Video. Odškrtnutím této položky bude výstup videa pomocí H.264 software encoder, který umožňuje vysoce kvalitní a high-speed encoding. V prostředí, kde není k dispozici hardwarové kódování, nebude zobrazen [Use Hardware Encoder]. Encoder pro výstup bude fixován na H.264 software encoder.</p>
[Audio settings]	<p>[Format] Formát komprese zvuku bude upraven na [AAC].</p> <p>[Bit Rate] Ze seznamu vyberte datový tok.</p>

ist [Extended Settings] tab

[GOP Structure]	Vyberte strukturu GOP.
[Picture Count]	Nastavte délku GOP.
[Number of Reference Frames]	Nastavte maximální počet snímků, které mají být vzaty v úvahu při odhadu pohybu.
[Multi Slice]	Zaškrtněte pro rozdělení 1 rámu do 4 částí. Pokud dekodér podporuje multikrájení, dekódování může být rychlejší.
[Entropy Coding Mode]	Vyberte kódovací režim H.264.
[Adjust bitrate by pixels per sec]	Zaškrtněte tuto položku, abyste upravili datový tok podle počtu pixelů za sekundu.
[Bit Depth]	Datový tok pro kvantifikaci videa je pevně stanoven na [8].
[Chroma Format]	Pixel formát YUV je fixován na [4:2:0].

ist [Metadata] tab

[Export sequence marker as cue point]	Zaškrtněte tuto položku pro exportování sekvenčních markerů jako bodů pro Flash. Vyberte název typu bodu tága.
---------------------------------------	--

[Metadata]	Export je možný s připojenými metadaty. Vyberte položku ze seznamu [Name] a zadejte metadaty na [Value].
[Import]	Importovat metadaty formátu XMP (*.xmp). To se odráží v nastavení [Metadata].
[Export]	Exportovat nastavení na [Metadata] ve formátu XMP.

Formát AVCHD

Proudy AVCHD lze snadno exportovat na paměťovou kartu SD nebo paměťovou kartu. Soubor lze exportovat do libovolného místa uložení. Pokud exportujete do odstranitelných médií, ujistěte se, že paměťová karta SD nebo paměťová hůlka jsou připojeny k PC před vývozem.



- Chcete-li editovat menu, použijte Disc Burner pro zápis projektu na DVD nebo BD.
- "Exporting to Disc" (→ strana 439)**

Poznámka

- Pokud se pokusíte exportovat soubor do interního úložiště nebo interní paměti videokamery AVCHD nebo odnímatelného disku a přehrát jej zpět na videokameru AVCHD, nemusí být na některých kamerách k dispozici export nebo přehrávání.
- Nelze zapisovat proudy AVCHD z EDIUS přímo na DVD-R nebo BD.

1) Klikněte na [AVCHD] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].

- Chcete-li zapisovat do odnímatelných médií, klikněte na [AVCHD Writer] a přejděte k kroku 3).
- Chcete-li exportovat do souboru formátu AVCHD bez zápisu do odstranitelných médií, klikněte na [AVCHD] a přejděte k kroku 5).

Poznámka

- V závislosti na typu uložení cíle, může být zobrazena varovná zpráva, která říká, že data budou nerozeznatelné. Ujistěte se, vytvořit zálohu před vývozem, jak je požadováno.

3) Vyberte [Drive] v [Destination].

- Paměťová karta SD nebo paměťová hůl připojená k PC bude uznána jako externí disk.



- Můžete si vybrat [Folder] a klepněte na [Select] pro export proudu AVCHD na konkrétní místo na PC.

4) Vyberte [SD Memory Card] nebo [Memory Stick / HDD Camera] v [Format].

- Vyberte podle používaných médií.

5) Nastavit každou položku v záložce [Basic Settings] a v záložce [Extended Settings].

- Pro nastavené položky viz popisy uvedené pro záložku [Basic Settings] / [Extended Settings] v záložce "BD Format".
- "BD Format" (→ strana 421)**

6) Klikněte na [OK].

- Pro [AVCHD] nastavte název souboru a uložte cíl a klikněte na [Save].



- Pokud velikost streamového souboru překročí 2 GB, bude soubor rozdělen a exportován.

Formát XDCAM EX

Projekty lze exportovat na paměťovou kartu SxS nebo na paměťovou kartu SDHC ve formátu XDCAM EX. Připojte zařízení k PC a zkontrolujte zapnutí napájení. Projekty lze exportovat i jako soubory do úložiště na PC.

Poznámka

- Nezapomeňte předem formátovat paměťovou kartu SxS se zařízením XDCAM EX.

1) Klikněte na [XDCAM] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].

- Zvolte buď [XDCAM EX] nebo [XDCAM EX DV] jako vývozce.

3) Nastavte exportní destinaci, kvalitu, metadata atd. a klikněte na [OK].

- Nastavení položek se bude lišit v závislosti na vývozci.

Příklad:

Pokud byl vybrán [XDCAM EX].

[Destination]	Vyberte export na paměťovou kartu SxS, kartu SDHC nebo uložení do místní složky. Soubor se exportuje se strukturou složek. Při volbě [Sony - SxS Memory Card] nebo [JVC - SDHC Memory Card] vyberte kartu ze seznamu. Pokud je zaškrtnuta možnost [Automatically select the next card when card is full.], po zaplnění cílové karty SxS se automaticky vybere další karta SxS s volným místem a export na ní pokračuje. Pokud možnost zaškrtnuta není, zobrazí se dialogové okno pro výběr cíle exportu. Při volbě [Folder] klikněte na [...] a určete cílovou složku.
[Segment Encode]	Zaškrtněte pro export klipu syrového zdroje bez překódování. Tím se zvyšuje výstupní rychlost.
[ClosedGOP]	Zaškrtněte tuto položku pro vyplnění informací v rámci každého GOP. I když se množství dat zvyšuje, video lze reeditovat pomocí softwaru, který podporuje editaci na základě GOP.
[Audio/Stereo]	Zaškrtněte tuto položku pro export zvuku jako stereo stopy. To je zobrazeno pouze v případě, že audio kanál je 2ch.
[Mode]	Vyberte režim kvality obrazu (SP nebo HQ).
[Quality/Speed]	Vyberte kvalitu ze seznamu. Čím vyšší kvalita, tím více času to trvá být zakódován.
Metadata	Přidat metadata, jako je název a komentáře do klipů, které mají být vyvezeny.

P2 formát

Můžete exportovat projekt na kartu P2. Připojte zařízení P2 k PC a zkontrolujte, zda je zapnutý proud. Projekty mohou být také vyváženy jako soubory do úložiště na PC.



- Pokud mají být data vyvážena AVC- Intra nebo AVC- Ultra kodekem a [Color Space] je nastavena na [BT.2020/BT.2100 HLG] nebo [BT.2020/BT.2100 PQ] v [Project Settings], budou v době vývozu přidána metadata HDR.

Poznámka

- Ujistěte se, že ovladače zařízení P2 jsou již nainstalovány.
- Audio bude exportováno v 16 cd formátu audio, i když je přednastavený projekt nastaven na 24 cd formát audio.

1) Klikněte na [P2] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].

- Zvolte buď [P2 Clip], [HD P2 Clip], nebo [AVCUltra P2 Clip] jako vývozce. Vývozci, kteří nepodporují nastavení projektu, nebudou zobrazeni.

3) Nastavte exportní destinaci, uživatelské jméno klipu, kodek atd. a klikněte na [OK].

- Nastavení položek se bude lišit v závislosti na vývozci.



- Metadata, jako jsou informace vytvořené a zachycené, lze importovat z jiného klipu P2. Klikněte na [Load Metadata] a vyberte XML soubor, který má být importován.
- Pokud ve exportní destinaci není volné místo nebo pokud klip sestává ze souborů o velikosti větší než 4 GB, bude klip rozdělen a exportován. Pokud je [Automatically select the next card when card is full.] zkontrolováno, při rozdělení klipu bude automaticky vybrána jednotka P2, která má volný prostor. Pokud není zaškrtnuto, při rozdělení klipu se objeví dialogové okno pro výběr exportní destinace.

- Pokud exportujete na 720p, musí být vývozní rámy rovnoměrné. Pokud se objeví potvrzovací zpráva, zvolte metodu zpracování.
- Pokud se formát exportu DVCPRO HD a obsah nastavení pro přednastavený projekt EDIUS liší, budou údaje o vývozu před vývozem nataženy tak, aby se mezi sebou shodovala míra a pořadí pole.

Formát XDCAM

S exportérem XDCAM můžete výstup projektu jako MXF soubor a nahrávat jej do zařízení XDCAM. Projekty mohou být také exportovány jako MXF soubory do úložiště na PC.



- Soubory lze také exportovat do jednotky XDCAM Memory (SxS paměťová karta formátována zařízením XDCAM).

Poznámka

- Nezapomeňte předem formátovat paměťovou kartu SxS se zařízením XDCAM.
- Soubory nelze exportovat do paměťové karty SxS formátované ve formátu XDCAM EX.
- Proxy soubory nebudou exportovány.

1) Klikněte na [XDCAM] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].

- Zvolte [XDCAM DV], [XDCAM HD], [XDCAM HD 422], [XDCAM HD 720P] nebo [XDCAM MPEG IMX] pro velikost obrázku projektu.
- Vývozci, kteří nepodporují nastavení projektu, nebudou zobrazeni.

3) Nastavte exportní destinaci, název klipu atd. a klikněte na [OK].

- Nastavení položek se bude lišit v závislosti na vývozci.

Příklad:

Pokud byl vybrán [XDCAM HD].

[Destination]	Zvolte, zda exportovat do jednotky XDCAM nebo do požadované složky PC. Soubor je vyvážen ve struktuře adresáře. Pokud byl vybrán [XDCAM Drive], vyberte disk ze seznamu. Pokud byl vybrán [Folder], klikněte na [Select] a zadejte cíl uložení.
[Clip Name]	Nastavte název souboru, který má být vyvezen. [Auto (C****)] Pokud je zaškrtnuto, bude automaticky nastaven název souboru. Chcete-li nastavit preferovaný název souboru, odstraňte kontrolu z [Auto (C****)] a zadejte jméno do [Clip Name]. ("Clip Naming" musí být nastaveno jako "Free" na disku XDCAM.)
[Segment Encode]	Zaškrtněte pro export klipu syrového zdroje bez překódování. Tím se zvyšuje výstupní rychlost.
[Bit Rate]	Ze seznamu vyberte datový tok.
[Quality/Speed]	Vyberte si kvalitu.
[ClosedGOP]	Zaškrtněte tuto položku, abyste nepoužili B- obrázky na hranici GOP jako odkaz na GOPs. I když se množství dat zvyšuje, video lze reeditovat pomocí softwaru, který podporuje úpravu na základě GOP- based, protože informace jsou vyplněny v rámci každého GOP.
[Audio Format]	Vyberte zvukový formát pro export.



- Pokud se exportuje klip, který neobsahuje high- resolution nebo proxy data, zobrazí se dialogové okno pro nastavení zpracování před exportem. Zvolte způsob zpracování a klikněte na [OK].
- Pokud byl vybrán [XDCAM MPEG IMX], budou přidány 3 řádky (černé) nad a pod 720x480 video pro export jako Even (Top Field First). Také, 720x576 (Odd) video bude posunut o 1 řádek pro export jako Even (Top Field First).

Formát XAVC S

Projekt můžete exportovat na paměťovou kartu XQD ve formátu XAVC S. Připojte zařízení k PC a zkontrolujte, zda je zapnutý proud. Projekty lze také exportovat jako soubory do úložiště na PC.



- Pokud je [Color Space] nastaveno na [BT.2020/BT.2100 HLG] nebo [BT.2020/BT.2100 PQ] v [Project Settings], budou při vývozu přidány metadata HDR.

Poznámka

- Nezapomeňte předem formátovat paměťovou kartu XQD se zařízením XAVC S.

1) Klikněte na [XAVC] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Klikněte na [XAVC S] a klikněte na [Export].

3) Nastavte exportní destinaci, název klipu atd. a klikněte na [OK].

[Destination]	Zvolte, zda exportovat do zařízení XAVC S nebo do požadované složky PC. Soubor je exportován ve struktuře adresáře. Pokud je vybrán [Memory Card], vyberte zařízení ze seznamu. Pokud je zvoleno [Folder], klikněte na [...] a zadejte cíl uložení.
[Video settings]	<p>[Bit Rate] Ze seznamu vyberte datový tok.</p> <p>[Quality] Vyberte kvalitu obrazu.</p> <p>[Use Hardware Encoder] Zaškrtněte tuto položku na výstupní video pomocí hardwarového kódování pomocí Quick Sync Video. Odškrtnutím této položky bude výstup videa pomocí H.264 software encoder, který umožňuje vysoce kvalitní a high-speed encoding. V prostředí, kde není k dispozici hardwarové enkódování, nebude zobrazen [Use Hardware Encoder]. Encoder pro výstup bude fixován na H.264 software encoder.</p>
[Audio settings]	Vyberte zvukový formát videa, které má být exportováno.
Metadata	Přidat metadata, jako je název a komentáře do klipů, které mají být vyvezeny.

Formát XAVC

S vývozcem XAVC můžete projekt exportovat a nahrávat do zařízení XDCAM. Projekty lze také exportovat do úložiště na PC.



- Soubory lze také exportovat do jednotky XDCAM Memory (SxS paměťová karta formátována zařízením XDCAM).
- Pokud je [Color Space] nastaveno na [BT.2020/BT.2100 HLG] nebo [BT.2020/BT.2100 PQ] v [Project Settings], budou při vývozu přidány metadata HDR.

Poznámka

- Nezapomeňte předem formátovat paměťovou kartu SxS se zařízením XDCAM.
- Soubory nelze exportovat do paměťové karty SxS formátované ve formátu XDCAM EX.

1) Klikněte na [XAVC] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Klikněte na [XAVC] a klikněte na [Export].

3) Nastavte exportní destinaci, název klipu atd. a klikněte na [OK].

[Destination]	Zvolte, zda exportovat do jednotky XDCAM nebo do požadované složky PC. Soubor je vyvážen ve struktuře adresáře. Pokud byl vybrán [XDCAM Drive], vyberte disk ze seznamu. Pokud byl vybrán [Folder], klikněte na [Select] a zadejte místo uložení.
---------------	---

Kapitola 12 Export - Exportování ve formátu souborů

[Clip Name]	Nastavte název souboru, který má být vyvezen. [Auto (C****)] Pokud je zaškrtnuto, bude automaticky nastaven název souboru. Chcete-li nastavit preferovaný název souboru, odstraňte kontrolu z [Auto (C****)] a zadejte jméno do [Clip Name]. ("Clip Naming" musí být nastaveno jako "Free" na disku XDCAM.)
[Format]	Vyberte formát pro export.
[Quality/Speed]	Vyberte kvalitu a rychlost.
[Audio Channels]	Vyberte počet audio kanálů.

Formát AAF

Projekt můžete exportovat v AAF souboru.

1) Klikněte na [Other] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Klikněte na [AAF Project Exporter] a klikněte na [Export].

3) Nastavte název souboru, exportní destinaci a [Preset] a potom klikněte na [Save].

- "[Project Exporter (AAF)] Dialogové okno" (→ strana 79)
 - Pokud chcete zkontrolovat přednastavené nastavení nebo změnit nastavení exportu, klikněte na [Detail].
- "[AAF Export Detail Settings] Dialogové okno" (→ strana 79)

Exportovat uzavřený titulék

Exportování projektu obsahujícího uzavřená data z titulků

Můžete exportovat projekt, který obsahuje uzavřený titulék do souboru. Sidecar soubor (uzavřený titulní soubor) lze exportovat kromě výstupního souboru, nebo zavřená titulní data mohou být vložena do výstupního souboru.

- Při exportu budou upřednostněna uzavřená data z titulků na horních kolejkách.

1) Vyberte vývozce v kategorii strom v dialogovém okně [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Zvolte metodu exportu ze seznamu vlevo od [Captions].

[None]	Soubor bude exportován s odstraněnými uzavřenými titulkovými údaji.
[Sidecar File]	Normální soubor a sidecar (uzavřený soubor s titulkem) se exportuje samostatně. Ze seznamu vpravo zvolte metodu exportu uzavřeného souboru s podpisem. <ul style="list-style-type: none">• Uzavřené formáty souborů s titulkem podporované pro export jsou následující.<ul style="list-style-type: none">– *.scc– *.mcc f• Exportovaný uzavřený soubor s titulkem bude označen jako "Output file name.Container name.scc" nebo "Output file name.Container name.cc." f• Pokud jsou splněny níže uvedené podmínky, budou exportovány dva uzavřené soubory s titulkem.<ul style="list-style-type: none">g [Scenarist Closed Caption (.scc) file] byl vybrán pro formát exportu.g Výstupní soubor má informace o CC1 i CC3 pro CEA-608. V tomto případě budou názvy souborů "Výstupní soubor name.Container name.scc" (CC1) a "Výstupní název souboru _ cc3.Container name.scc" (CC3).
[Burn into Video]	Soubor bude exportován s uzavřeným titulkem zobrazeným na obrazovce. Ve vyváženém souboru se vždy zobrazí zavřený titulék. <ul style="list-style-type: none">• Na uzavřený titulék, který má být vyvezen, se použije standardní a typová sada pro uzavřený titulék. "Nastavení zavřeného zobrazení titulků" (→ strana 144)
[Embed in File]	Zavřená caption data jsou vložena do výstupního souboru a výstup jako jeden soubor. <ul style="list-style-type: none">• Tuto položku lze vybrat při exportu souboru ve formátu MXF.• Tato položka se neobjeví, pokud byl [Preserve Ancillary data] v pořadí nastavení.f• Pomocné údaje včetně uzavřených údajů o popisech budou vyváženy z pozice rámečku 0 na časové ose bez ohledu na existenci uzavřených údajů o popisech.

3) Klikněte na [Export].

4) Nastavte obsah exportu a klikněte na [Save] nebo [OK].

- Obsah vývozu se liší v závislosti na vybraném vývozci. Viz vysvětlení pro příslušného vývozce.

Poznámka

- Pokud byl [Sidecar File] nebo [Embed in File] vybrán pro [Captions], změna [Frame Rate] v dialogovém okně [Print to File] (Detailní nastavení) zakáže export uzavřeného popisku.
- Pokud byl vybrán jeden z vývozců v kategorii [AVCHD], [Sidecar File] nemůže být vybrán pro [Captions]. Pokud mají být soubory vyváženy do zařízení XDCAM pomocí vývozce [XDCAM], [Sidecar File] nelze vybrat.
- Nastavení [Remove Ancillary data] v dialogovém okně [Print to File] (Detailní nastavení) nemá vliv na export uzavřených titulků.
- Některá kombinace vstupních a výstupních formátů může způsobit změnu formátu dat nebo závady ve výstupním souboru.
- Zavřená caption data nejsou překódována. Vstupní data budou výstupní, tak jak jsou.
- MCC Version 2 lze importovat. Parametry volby však nebudou vyhodnoceny.
- Není podporováno 608 doplňkových datových paketů (DID = 61h a SDID = 02h).

Exportovat uzavřený Caption soubor sám

Uzavřený titulek projektu můžete exportovat pouze do souboru.

1) Klikněte na [Captions] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].

3) Nastavit název souboru a uložit cíl a klepněte na [Save].

Použití vývozce podle cíle

Můžete snadno exportovat soubory pomocí vývozců pro formáty, které jsou vhodné pro SNS nebo jiné nahrávání destinací.

1) Klikněte na [Target] v kategorii strom dialogového okna [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Vyberte vývozce a klikněte na [Export].

3) Po nastavení údajů o exportu zadejte název souboru a uložte místo určení a klikněte na [Save].

- "Dialog nastavení exportu ve formátu MP4" (→ strana 423)

Konfigurace registračního vývozce jako výchozí vývozce

Klikněte na [Export] na Recorder a zvolte [Print to File (Default Exporter)] nebo [Add to Batch Export (Default Exporter)] pro registraci implicitního vývozce, který může být vybrán jednoduchým provozem. Nastavení exportéra může být také registrováno v kombinaci s nastavením pro export ve formátu, který se liší od nastavení projektu. Čtyři exportéři mohou být registrováni.

Vytvoření výchozího vývozce

Konfigurace vývozce v rejstříku jako vývozce ve výchozím stavu.

1) Vyberte vývozce v dialogovém okně [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)
 - Nastavit nastavení konverze za účelem registrace nastavení konverze, které exportuje ve formátu, který se liší od nastavení projektu, jako přednastavený.
- "Exportování ve formátu, který se liší od nastavení projektu" (→ strana 417)

2) Klikněte na tlačítko [Save as default] v dialogovém okně [Print to File] a klikněte na číslo, na které má být registrován výchozí vývozce → [Save].

- Vývozce je registrován jako vývozce v selhání.

Alternativní postup

- Výběr vývozce v dialogovém okně [Print to File] a potom kliknutím na [Save as default] registruje vývozce na [1] [Current default].



[38] Příklad v příloze

- Můžete přejmenovat vývozce registrované jako [Current default]. Klikněte na tlačítko [Save as default] seznam v dialogovém okně [Print to File], klikněte na číslo vývozce přejmenovat → [Rename], a upravit název.

Smazání výchozího vývozce

Registrovaní vývozci pro selhání mohou být vymazáni.

1) Klikněte na tlačítko [Save as default] v dialogovém okně [Print to File] a klikněte na výchozí vývozce, který má být vymazán → [Delete].

- Výchozí vývozce bude vymazán.

Nastavení registru vývozců jako přednastaveno

Můžete zaregistrovat často používaná nastavení exportéra jako předvolby. Nastavení exportéra lze také zaregistrovat v kombinaci s nastavením konverze používaným pro export ve formátu, který se liší od nastavení projektu.

Vytváření presetů pro exportéry

Vystavování vývozce může být registrováno jako přednastavený vývozce.

1) Vyberte vývozce v dialogovém okně [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)
 - Nastavit nastavení konverze za účelem registrace nastavení konverze, které exportuje ve formátu, který se liší od nastavení projektu, jako přednastavený.
- "Exportování ve formátu, který se liší od nastavení projektu" (→ strana 417)

2) Klikněte na [Save preset] v dialogovém okně [Print to File].

- Zobrazí se [Preset Dialog].

3) Zadejte přednastavený název vývozce v [Preset name] a nastavte údaje o vývozu.

- Obsah vývozu se liší v závislosti na vývozci.



- Váš preferovaný popis můžete zadat v [Description]. Zobrazí se v dialogovém okně [Print to File] na seznamu exportérů / přednastavených.

4) Klikněte na [OK].

- Vytvořený preset je zapsán v seznamu vývozců / preset.



- Když kliknete na [My presets] v kategorii strom, všechny uživatelsky registrované předvolby exportéra jsou zobrazeny v seznamu vývozců / přednastavených.
- Chcete-li změnit nastavení přednastaveného vývozce vytvořeného already-, zvolte přednastavený exportér, který má být změněn, klikněte na [Save preset] a změňte nastavení.

Smazání presetů Exporter

Můžete smazat předvolby exportéra, které jste vytvořili.

1) Zvolte přednastavený exportér, který bude smazán v dialogovém okně [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Klikněte na [Delete preset] v dialogovém okně [Print to File].

3) Klikněte na [Yes].



- Pouze presety vývozce, které uživatel zaregistroval, mohou být zrušeny.

Import předvoleb exportéru (Import)

Můžete importovat přednastavené soubory exportéru. "*.tpd" a "*.expd" lze importovat.

1) Klikněte na [Import preset] v dialogovém okně [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Vyberte soubor a klikněte na [Open].



- Když kliknete na [My presets] v kategorii strom, předvolby importovaných vývozců jsou zobrazeny v seznamu vývozců / přednastavených.

Poznámka

- Soubory s rozšířením "*.expd" nelze importovat do verze EDIUS 10.34.10112 a dříve.

Export předvoleb exportéru (Export)

Můžete exportovat presetu exportéru, které jste vytvořili. Prodloužení exportovaného souboru je "*.expd".

1) Vyberte přednastavený exportér v dialogovém okně [Print to File].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

2) Klikněte na [Export preset] v dialogovém okně [Print to File].

3) Zadejte název souboru, vyberte místo uložení a klikněte na [Save].



- Exportable presetu jsou předvolby pro vývozce registrované v rejstříku uživatelů, vývozci ve výchozím stavu a nedávno užívaní vývozci.

Exportovat více sekvencí / řady dohromady

Můžete zaregistrovat vývozce a rozsahy, které mají být vyváženy jako seznam šarží, vyvážet více rozsahů dohromady, které byly registrovány jako seznam šarží.

Registrační rozsahy, které mají být vyvezeny na seznamu šarží

Můžete specifikovat vývozce a rozmezí, které mají být vyváženy, a zaregistrovat je do seznamu šarží.

1) Nastavte body in a out v rozsahu, který má být vyvezen.

- "Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)

2) Vyberte vývozce v dialogovém okně [Print to File] a klikněte na [Add to Batch List].

- "Exporting with Exporter" (→ strana 414)

Poznámka

- Pokud byl vybrán vývozce, který nepodporuje vývoz šarží, [Add to Batch List] bude vyřazen a nelze jej přidat do seznamu šarží.

Alternativní postup

- Po nastavení In and Out bodů v rozsahu, který má být vyvezen, klikněte na [Export] na Recorder a klikněte na [Add to Batch Export].
 - Po nastavení bodů In a Out v rozsahu, který má být exportován, klikněte pravým tlačítkem myši na časový rozsah a klepněte na [Add to Batch Export].
 - Po nastavení In and Out bodů v rozsahu, který má být vyvezen, klikněte na [File] v menu a klikněte na [Export] → [Add to Batch Export].
 - Po nastavení bodů In a Out v rozsahu, který má být vyvezen, klikněte pravým tlačítkem myši na exportní seznam dialogového okna [Batch Export] a klikněte na [New].
- "[Batch Export] Dialogové okno" (→ strana 437)**

3) Po nastavení údajů o exportu zadejte název souboru a místo vývozu a klikněte na [Save] nebo [OK].

- Klikněte na [Save] nebo [OK] a zaregistrujte se do seznamu šarží.
- Obsah vývozu se liší v závislosti na vývozci.
- Chcete-li přidat více rozsahů z uvnitř jednoho projektu do seznamu šarží, opakujte operace pro nastavení bodů In a Out a přidejte do seznamu šarží.



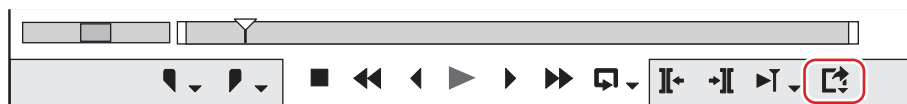
• Po nastavení bodů In a Out pro exportovaný úsek můžete kliknout pravým tlačítkem na časové měřítko a zvolit [Add to Batch Export (Default Exporter)] → požadovaný výchozí exportér. Po nastavení bodů In a Out lze také kliknout na [Export] v panelu Recorder a zvolit [Add to Batch Export (Default Exporter)] → požadovaný výchozí exportér. Název souboru a cílové umístění se automaticky nastaví podle následujících pravidel. Pokud není nastaven výchozí exportér nebo je [Export] zakázán, nelze [Add to Batch Export (Default Exporter)] vybrat.

- Název souboru: Exp MonthDay _ 000 (3místné pořadové číslo) + rozšíření
 - Uložit cíl: Složka projektu
- "[Print to File] Dialogové okno" (→ strana 415)**
- Po nastavení In and Out bodů rozsahu, který má být exportován, pokud pravým tlačítkem myši na časové měřítko a klepněte na [Add to Batch Export (Project format)], je do dávkového seznamu doplněn zadaný rozsah s formátem uvedeným v [Render format] dialogového okna [Project Settings] (Detailní nastavení). V tomto případě se název a cíl souboru nastaví automaticky tak, jak je uvedeno níže: [Add to Batch Export (Project format)] nelze zvolit, pokud je [Export] zakázán.
 - Název souboru: Exp MonthDay _ 000 (3místné pořadové číslo) + rozšíření
 - Uložit cíl: Složka projektu
- "[Project Settings] (Detailní nastavení) Dialogové okno" (→ strana 59)**
- Obsah seznamu šarží lze změnit v dialogovém okně [Batch Export].

Vyvážet více rozsahů dohromady (Export šarží)

Můžete exportovat více rozsahů registrovaných v dávkovém seznamu společně.

1) Klikněte na [Export] na Recorder.



2) Klikněte na [Batch Export].

- Objeví se dialogové okno [Batch Export].
- "[Batch Export] Dialogové okno" (→ strana 437)**

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Export] → [Batch Export].

3) Zkontrolujte položku, která má být vyvezena, a klikněte na [Export].

• Výkres bude zapsán do služby Render. Po dokončení registrace do služby Render bude zaškrtnuto políčko v dialogovém okně [Batch Export]. Na obrazovce PC se zobrazí upozornění, že vykreslování bude spuštěno. Registrované vykreslování je zpracováváno v pozadí v pořadí podle předem stanovené priority. Pokrok v procesu vykreslování lze zkontrolovat na GV Job Monitor.

"GV Job Monitor" (→ strana 318)

- Pokud byl [Add to Bin] zaškrtnut v dialogovém okně [Batch Export], bude do okna Bin registrován klip. Ikona indikující, že práce na pozadí je v procesu se zobrazí na klipu, a pokrok je indikován lištou pokroku a procentního podílu.
- Barva ikony GV Job Monitor na stavové liště se změní na fialovou, zatímco se zpracovává dávkový export renderování. Když je proces vykreslování dokončen, objeví se na obrazovce PC indikace, která upozorní, že vykreslování bylo dokončeno.

"GV Job Monitor Icon Indication" (→ strana 318)

- I když je soubor projektu uzavřen před dokončením procesu renderování, proces renderování bude pokračovat.



- Po nastavení In a Out bodů rozsahu, který má být vyvezen, můžete zaregistrovat nový rozsah pro export pravým tlačítkem myši na exportní seznam a klepnutím na [New].

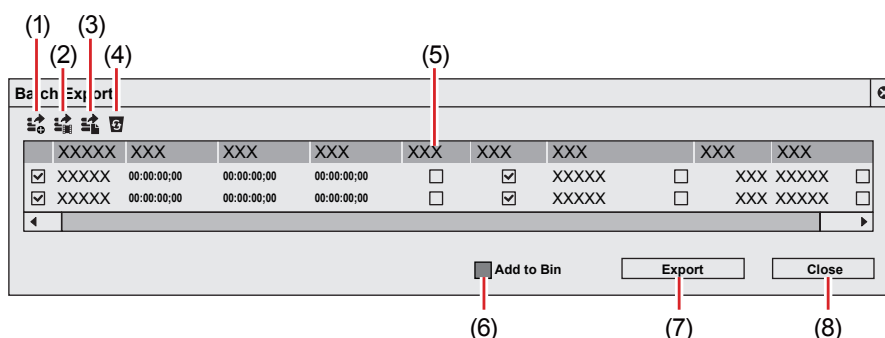
Kapitola 12 Export - Exportování ve formátu souborů

- Pokud pravým tlačítkem myši kliknete na exportní seznam a klepněte na [Select All], můžete vybrat všechny rozsahy registrované pro export. Zkontrolujte jednu z více vybraných položek zkontrolovat všechny vybrané položky.
- Pokud kliknete pravým tlačítkem myši na položku v exportním seznamu a klepněte na [Change Exporter], můžete změnit vývozce. Můžete změnit vývozce pro více vybraných položek. Pokud však tyto položky zahrnují vývozce, pro kterého nelze nastavit název souboru, jako je vývozce P2, budou změny použity pro všechny vybrané vývozce s výjimkou tohoto vývozce.
- Kliknutím na [OK] na oznámení o zahájení / ukončení exportu souboru se zobrazí GV Job Monitor (okno [Job]). Kliknutím na [Close] se oznámení uzavře.
- Oznámení o zahájení / ukončení exportu souboru bude uvedeno v souladu s nastavením zaškrtnutí políčka [Notification] v GV Job Monitor, stejně jako konfigurace Windows.

Poznámka

- Pokud smažete posloupnost zapsanou v dávkovém seznamu jak z časové linie, tak z okna Bin, seznam dávek bude vyřazen a bude zobrazen červeně.
- Pokud změníte nastavení sekvence nebo nastavení projektu posloupnosti zaregistrované v seznamu šarží, změny budou také použity v seznamu šarží. Pokud dojde ke změnám, které znamenají, že vývozce již nemůže být použit, je vývozce zobrazen červeně v seznamu šarží a jeho vývoz nemůže být proveden.

[Batch Export] Dialogové okno



(1)	[Add to Batch Export]	Když je toto tlačítko kliknuto při výběru rozsahu, který má být exportován, zobrazí se dialogové okno [Print to File]. Při konfiguraci nastavení exportu se do dávkového seznamu přidá položka.
(2)	[Add to Batch Export (Default Exporter)]	Když je toto tlačítko kliknuto při výběru rozsahu, který má být vyvezen, přidá se položka do dávkového seznamu. Vývozce bude nastaven na [1] v [Current default].
(3)	[Add to Batch Export (Project format)]	Když je toto tlačítko kliknuto při výběru rozsahu, který má být vyvezen, přidá se položka do dávkového seznamu. Formát vykreslování bude nastaven na [Render format] v nastavení projektu.
(4)	[Delete Batch Export item]	Když je toto tlačítko kliknuto při výběru položky v seznamu, položka se vymaže ze seznamu dávek.
(5)	Seznam vývozů	<p>Zobrazí seznam dávek, do kterého položky byly přidány, kde si můžete zkontrolovat a změnit obsah exportu. Zkontrolujte položky, které mají být vyvezeny.</p> <p>[Sequence] Zobrazuje jména sekvencí.</p> <p>[In] / [Out] / [Duration] Kliknutím na hodnoty je editovat. Pokud je bod Out nastaven před bodem in nebo bod In překročí rozsah klipu, je zobrazen v červené a export nemůže být proveden.</p> <p>[Show TC] Zaškrtněte tuto položku pro export sekvencí s jejich zobrazené časové úseky.</p> <p>[Waveform Cache] Zaškrtněte tuto položku pro vytvoření cache waveform (waveform reprezentace zvuku). Toto nastavení nemusí být dostupné v závislosti na vybraném vývozci.</p> <p>[Exporter] Kliknutím na ikonu vpravo od sloupce názvu vývozce zobrazíte dialogové okno [Print to File].</p> <p>"[Print to File] Dialogové okno" (→ strana 415) [File Size] Zobrazí velikost souboru. Pokud celková velikost souboru, který má být vyvezen, překročí volný prostor ve exportní destinaci, může se objevit varovné dialogové okno a export nemůže být proveden. Zobrazená velikost souboru je pouze průvodce. Velikost souboru, který má být vyvezen, se změní v závislosti na obsahu videa a vybraném vývozci.</p> <p>[File Name] Kliknutím na ikonu vpravo od sloupce názvu souboru změníte název souboru, exportní destinaci a obsah exportu.</p>
(6)	[Add to Bin]	Zaškrtněte tuto položku pro registraci exportovaných souborů do okna Bin. Je-li dávkový export vykreslování práce registrován na službu Render, klip bude zaregistrován do okna Bin.

(7)	[Export] / [Cancel]	Spusťte export. Tlačítko se změní na [Cancel] během exportu, a klikněte na něj zrušit export.
(8)	[Close]	Zavřít dialogové okno [Batch Export].

Smazání registrovaných řádků ze seznamu šarží

Můžete smazat rozsahy registrované v dávkovém seznamu.

1) Klikněte na [Export] na Recorder.



2) Klikněte na [Batch Export].

- Objeví se dialogové okno [Batch Export].
"[Batch Export] Dialogové okno" (→ strana 437)

3) Vyberte položku, která má být smazána, a klikněte na [Delete Batch Export item].



- Pokud odstraníte kontrolu z položek exportního rozsahu v dialogovém okně [Batch Export], můžete tyto položky vyloučit z exportu bez vymazání položek.

Vývoz do Disc

Vývoz na DVD / BD

Můžete exportovat projekt jako soubor diskového obrazu, který má být napsán na DVD / BD. Bez ohledu na podrobnosti nastavení projektu, můžete spustit Disc Burner a napsat projekt na DVD nebo BD. Dokonce i projekty v progresivních formátech (jako je 60p) mohou být napsány na DVD / BD změnou formátu exportu na Disc Burner.



- Volitelná licence je vyžadována pro autorizaci Blu-ray nebo DVD.

Poznámka

- Je-li formát konverze se provádí při vývozu, kvalita obrazu bude ovlivněna.

Vývoz do Disc

Můžete napsat projekt na DVD / BD. Můžete vytvořit titulní a kapitulu menu, stejně jako nastavit pozadí obrazovky nabídky a tlačítka zobrazená na obrazovce.



- Chcete-li exportovat pouze jednu část editovaného videa, ujistěte se, že specifikujete rozsah vývozu pomocí [Set In] a [Set Out] na Recorder.

"Nastavení bodů v a ven na časové ose" (→ strana 212)

- Chcete-li přidat kapitolu, ujistěte se, že oranžová sekvence značky je nastavena na požadovanou pozici předem.

"Nastavení pořadí markerů" (→ strana 272)

Poznámka

- Při exportování na disk, budete potřebovat dostatek volného prostoru na HDD.
- Budete také potřebovat disk, který podporuje psaní na DVD / BD.
- Pokud je software pro zápis paketů jiné společnosti nainstalován / spuštěn na Vašem PC, nemůžete exportovat do DVD / BD z EDIUS.

1) Klikněte na [Export] na Recorder.



2) Klikněte na [Burn to disc].

- Disk Burner začíná.

Alternativní postup

- Klikněte na [File] v menu a klikněte na [Export] → [Burn to disc].
- Vývoz na DVD / BD: [Shift] + [F11]



- Kliknutím na [Return] ukončíte nastavení a vrátíte se do EDIUS. Pokud se vrátíte do EDIUS a ušetříte projekt, uloží se také nastavení "Exporting to Disc".

3) Klikněte na záložku [Basic] a nastavte typ disku nebo kodek.

- "[Basic] Tab" (→ strana 440)

4) Klikněte na kartu [Movie] a nastavte film na disk.

- "[Movie] Tab" (→ strana 440)

5) Klikněte na kartu [Style] a nastavte styl pro obrazovku menu.

- "[Style] Tab" (→ strana 440)

6) Kliknutím na záložku [Edit] upravte menu.

- "[Edit] Tab" (→ strana 441)

7) Klikněte na záložku [Write] pro nastavení exportu.

- "[Write] Tab" (→ strana 442)

8) Klikněte na [Create Disc].

- Začněte psát na disk.
- Když provedete konverzi formátu při exportu, v potvrzovacím dialogovém okně, které se objeví, klikněte na [Yes].

[Basic] Tab	
[Disc]	<p>Ze seznamu vyberte typ disku, na který se exportuje.</p> <p>[Format] Vyberte formát pro export. Chcete-li exportovat ve stejném formátu jako původní nastavení projektu, vyberte formát s indikací [(No conversion)]. Formáty, které mohou být zvoleny jsou následující. Zobrazené formáty se liší v závislosti na nastavení projektu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pokud byl [DVD] vybrán pro [Disc] 720x480 59.94i, 720x576 50i f • Pokud byl [Blu-ray] vybrán pro [Disc] 1920x1080 59.94i, 1920x1080 50i, 1920x1080 23.98p, 1440x1080 59.94i, 1440x1080 50i, 1280x720 59.94p, 1280x720 50p, 720x480 59.94i, 720x576 50i
[Codec]	Při exportu do BD zvolte kodek.
[Menu]	Zvolte [Use Menu] pro vytvoření disku s displej nabídky.

Poznámka

- Je-li nastavením projektu norma NTSC, jako je 59.94i, není možné zvolit formát vývozu normy PAL, jako je 50i. Stejně tak, je-li nastavením projektu norma PAL, nelze zvolit formát vývozu normy NTSC.

[Movie] Tab	
[Disc Information]	Zobrazí číslo a velikost souboru titulů, které mají být přidány, a dostupné místo na disku.
[Media]	Ze seznamu vyberte typ disku, na který se exportuje.
[Movie]	<p>Zobrazí přidané tituly.</p> <p>[Settings] Zobrazí dialogové okno nastavení používané ke změně datového toku. "[Title setting] dialogové okno" (→ strana 440) [Delete] Odstranit tituly ze seznamu. Nesmaže původní soubor. [Up] / [Down] Změňte pořadí titulů.</p>
[Add File]	Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte dialogové okno [Add Title]. Vyberte soubor a klikněte na [Open].
[Add Sequence]	Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte dialogové okno [Select Sequence]. Zkontrolujte, zda je přidána sekvence, a klikněte na [OK].

Dialogové okno pro [Title setting]

[Automatic]	Odškrtněte tuto položku a nastavte formát a datový tok pro video a audio.
[Prohibit Operations During Playback]	Zakázat operace, jako jsou pohyblivé kapitoly nebo rychlé přesměrování uživatelem během přehrávání titulů.
[Display Timecode]	<p>Přidat timecode do videa, pokud je název sekvence. Typ timecode lze nastavit na [Application] v [User Settings] → [Timeline].</p> <p>"[Timeline]" (→ strana 113)</p>

[Style] Tab	
[Auto Layout]	Nastavte umístění tlačítek. Odškrtněte [Auto] a vyberte počet tlačítek ze seznamů [Row] a [Horizontal].

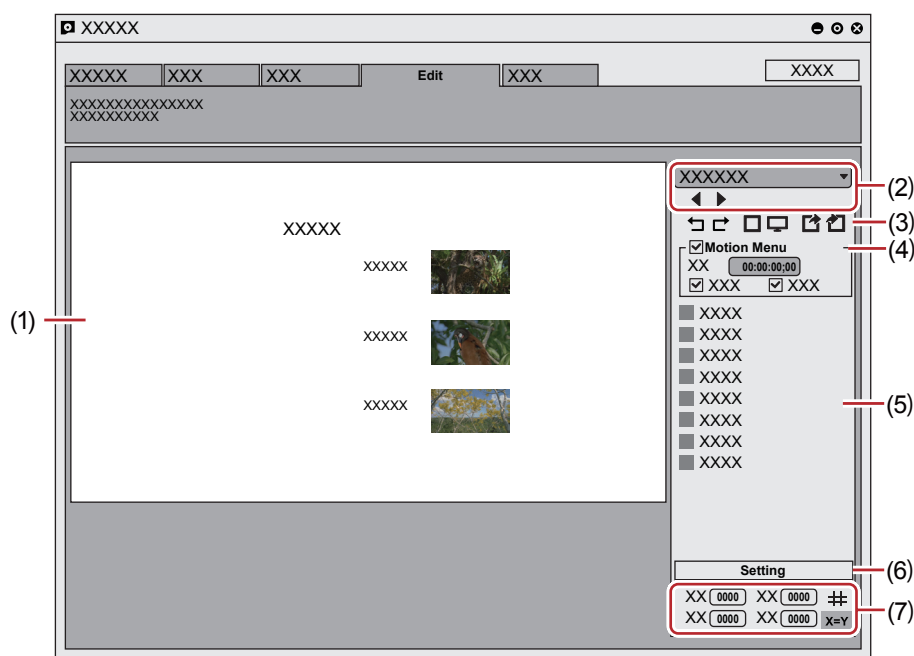
Kapitola 12 Export - Exporting to Disc

[Aspect Ratio]	Vyberte velikost obrazovky nabídky. Pokud je pro [Disc] vybrána možnost [BD], nelze zvolit [4:3].
[Frame Rate]	Pokud je [BD] vybrán pro [Disc], můžete změnit frekvenci snímku menu. Normálně není třeba měnit snímkovou frekvenci.
[No Chapter Buttons]	Zaškrtněte tuto položku pro použití náhledů jako tlačítek kapitoly.
[No Chapter Menu (Only One Chapter)]	Pokud existuje pouze jedna kapitola, vytvoří se pouze menu titulů.
[No Title Menu (Only One Title)]	Pokud existuje pouze jeden název, bude vytvořeno pouze menu kapitoly bez menu titulů. Není zobrazováno, pokud existuje více titulů.
[Cursor style]	Zvolte tvar výběrového kurzoru zobrazeného na obrazovce menu.
Seznam stylů	Ze seznamu vyberte návrh obrazovky menu. Styly jsou klasifikovány v každé kartě podle typu.



- Můžete si stáhnout a přidat styl. Klikněte na [Help] na menu baru a klikněte na [Download DVD Menu Style] ke stažení soubor nastavení ve formátu msi. Double-klikněte na soubor nastavení přidat styl do seznamu stylů v záložce [Style] Disc Burner.
- Pokud máte aktualizaci z verze EDIUS 8 nebo dříve, může se objevit zpráva, která vyzve ke stažení souboru nastavení, aby přidal styl. Postupujte podle pokynů na obrazovce a přidejte styl.

[Edit] Tab



(1)	Upravit obrazovku	Zobrazí náhled obrazovky menu. Položky lze editovat přímo, např. kliknutím na název zadejte text nebo pohyb nebo velikost obrázků. Pokud dvakrát klepnete na položku nebo obrázek, pak klepnete na [Setting], zobrazí se dialogové okno [Menu Item Settings]. "[Menu Item Settings] Dialogové okno" (→ strana 442)
(2)	Výběr stránky	Zvolte stránku menu, která má být editována ze seznamu. Kliknutím na tlačítka zobrazíte předchozí nebo další stránku.
(3)	Upravit tlačítka	↩ : Zrušit operaci pro návrat do předchozího stavu.: Předělat nedokončenou operaci.: Zobrazovat řádky jako vodítka.: Zobrazit náhled, jak je zobrazen v TV.: Uložit rozložení aktuální stránky (obrázek pozadí, umístění štítků stránky, umístění tlačítek s titulky, poloha tlačítek stránky): Reflect a uloženého rozvržení stránky na aktuální stránku. ↩
(4)	[Motion Menu]	Zaškrtněte tuto položku pro nastavení videa jako pozadí menu. Nastavte video, které má být použito v záložce [Picture] v dialogovém okně [Menu Item Settings]. "[Menu Item Settings] Dialogové okno" (→ strana 442) [Length] Zadejte délku pohybového menu. Maximální délka je 1 minuta. [Fade In] / [Fade Out] Zaškrtněte tuto položku pro přidání efektů In / Out do nabídky pohybu.

Kapitola 12 Export - Exporting to Disc

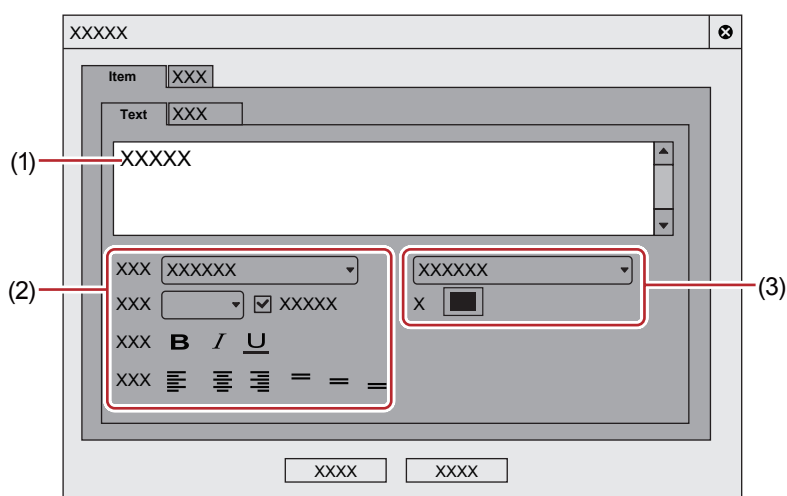
(5)	Seznam položek	Zobrazí položky uvedené na editační obrazovce jako seznam. Pokud kliknete na položku v seznamu, objeví se červený rámec kolem vybrané položky na editační obrazovce. Pokud dvakrát klepnete na položku nebo obrázek, pak klikněte na [Setting], zobrazí se dialogové okno [Menu Item Settings]. " [Menu Item Settings] Dialogové okno " (→ strana 442)
(6)	[Setting]	Vyberte položku a klikněte na toto tlačítko pro zobrazení dialogového okna [Menu Item Settings]. " [Menu Item Settings] Dialogové okno " (→ strana 442)
(7)	Poloha / velikost položky	Změnit pozici a velikost prvku zadáním hodnot.: Zobrazení řádků jako vedení pomocí vybrané položky jako reference. X=Y : Oprava poměru stran vybrané položky.



- Více položek lze vybrat kliknutím na klávesu [Shift]. Pokud kliknete pravým tlačítkem myši s několika vybranými položkami, můžete zvolit zarovnání nahoře, zarovnání vlevo, atd. výběrem [Placement].
- Můžete přidat položku nebo obrázek pravým tlačítkem myši na seznam položek. Můžete smazat položku nebo obrázek pravým tlačítkem myši na přidanou položku nebo obrázek a klepnete na [Remove Item].

[Menu Item Settings] Dialogové okno

H [Item] → Tab [Text]



(1)	Textové pole	Zadejte text, který má být zobrazen.
(2)	Nastavení textu	Nastavte font, velikost textu, dekoraci a textovou pozici v rámu displeje prvku.
(3)	Nastavení barev	Vyberte [Solid Color], [Gradation Color] nebo [Texture File]. Kliknutím na [Color] zobrazíte dialogové okno [Color Select]. " [Color Select] Dialogové okno " (→ strana 218) Pro výběr textového souboru klikněte na [...] a vyberte soubor.

H [Item] → Tab [Picture]

Náhled	Zobrazit náhled s aktuálním nastavením.
[Change]	Klikněte na tuto položku pro změnu obrázku, který má být použit pro miniaturu. Přesuňte časový kurzor v EDIUS a klikněte na [Set].
[Set Image File]	Importovat soubor obrázků nebo sekvence pro použití na náhledy. Zkontrolujte tuto položku a klikněte na [select image file] pro výběr souboru, nebo klepnete na [Select Sequence] pro výběr sekvence.
[Zoom]	Změňte faktor zoomu pro obrázek posunutím lišty polohy nebo zadáním hodnoty.

H [Effect] → Tab [Frames]

[Add Effects]	Zaškrtněte tuto položku pro použití efektů, jako je rámeček nebo stín na náhledy. Pokud jste zvolili [Picture Frame], klikněte na [...] a vyberte soubor k použití jako rám.
---------------	--

[Write] Tab

ist [Output] tab

Kapitola 12 Export - Exporting to Disc

[Settings]	Nastavte počet disků pro zápis a štítek hlasitosti.
Informace o řízení	Nastavte, který pohon použít a rychlost zápisu.
[Enable Detailed Settings]	<p>Zaškrtněte, pokud chcete přidat nastavené položky.</p> <p>[Folder Settings] Upřesněte složku, ve které mají být uloženy soubory (např. MPEG a soubory diskových obrázků), které jsou vytvořeny za účelem vytvoření disku.</p> <p>[Compile disc image to folder] Zaškrtněte, pokud chcete vytvořit pouze soubor s obrázkem disku, aniž byste jej zapisovali do diskových médií.</p> <p>[Create Disc and Also Export as Image File] Zaškrtněte tuto položku, abyste zabránili vymazání souboru s diskovým obrázkem poté, co byl soubor s diskovým obrázkem zapsán do diskových médií. Zaškrtněte tuto položku pro uložení souboru s diskovým obrázkem na HDD.</p> <p>[Verify Disc After Creating] Zaškrtněte tuto položku, abyste ověřili, že data lze správně číst po zapsání do médií.</p> <p>[Number of Drives] Současně zapíšte na určený počet více disků. V informaci o mechanice je zobrazena záložka nastavení pro každý disk.</p>



- Chcete-li vytvořit více disků se stejným obsahem, po vytvoření 1 disku změňte disk a pokračujte v jeho tvorbě.
- Soubor diskového obrazu, který zůstane po zaškrtnutí [Create Disc and Also Export as Image File], je při exportu jiného filmu přepsán. Potřebujete-li tento soubor diskového obrázku, buď změňte nastavení adresáře, nebo přemístěte soubor z cíle uložení.

ist [Option] tab

[First play command]	Zvolte akci, která byla provedena při vložení vytvořeného disku do diskového přehrávače.
[Command after playing movie]	Zvolte akci provedenou po přehrávání jednoho názvu.
[Command after playing the last movie title]	Vyberte akci provedenou po přehrávání všech titulů.

Psaní souboru diskových obrázků na disk

Můžete psát soubory diskových obrázků na disk. Můžete psát uložené soubory diskových obrázků na disk. Ujistěte se, že soubor diskových obrázků je uložen do preferované složky.

1) Klikněte na [Tools] na menu a klikněte na [Disc Burner].

Alternativní postup

- Klikněte na [Tools] v okně bin a klikněte na [Disc Burner].

2) Vyberte složku, kde je uložen soubor s diskovým obrázkem, a klikněte na [OK].

3) Nastavit nastavení exportu.

[Media]	Vyberte typ médií pro export ze seznamu.
[Settings]	Nastavte počet disků pro zápis a štítek hlasitosti.
Informace o řízení	Nastavte, který pohon použít a rychlost zápisu.
[Image Folder]	Zvolte složku, ve které je uložen soubor s diskovým obrázkem. Pokud se vyvėsí na DVD, ujistěte se, že zadáte složku, která obsahuje složku "VIDEO_TS" a složku "AUDIO_TS". Pokud vyvėsíte do BD, ujistěte se, že zadáte složku, která obsahuje složku "BDMV" a "OSVĚDČENÍ".
[Verify Disc After Creating]	Zaškrtněte tuto položku, abyste ověřili, že data lze správně číst po zapsání do médií.
[Number of Drives]	Současně zapíšte na určený počet více disků. V informaci o mechanice je zobrazena záložka nastavení pro každý disk.



- Chcete-li vytvořit více disků se stejným obsahem, po vytvoření 1 disku změňte disk a pokračujte v jeho tvorbě.

4) Klikněte na [Create Disc].

- Začněte psát na disk.

Kapitola 13

Dodatek

Tato kapitola vysvětluje podporu a další informace.

Řízení licencí

Správa pořadového čísla

Spuštění GV licenčního manažera

GV Licence Manager se používá pro správu sériových čísel.

Poznámka

- Pro použití GV Licence Manager, to musí být provedeno v prostředí, kde je nainstalován EDIUS. Následující popis jsou příklady pro Windows 10. Operace se může lišit v závislosti na typu nebo verzi OS na vašem PC.

1) Zobrazit úvodní nabídku Windows a klikněte na [Grass Valley] → [GV License Manager].

- Spustí se licenční manažer GV a objeví se dialogové okno [License List].
- "[License List] Dialogové okno" (→ strana 445)

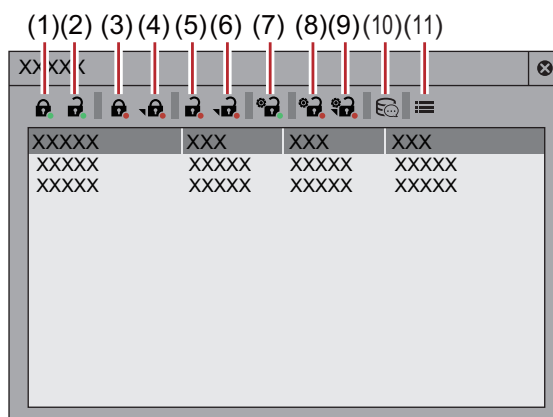
Alternativní postup

- Pravým tlačítkem myši klikněte na ikonu GV License Manager v oznamovací oblasti na panelu úloh a klikněte na [License List].
- Dvakrát klikněte na ikonu GV License Manager v oznamovací oblasti na panelu úloh.



- Chcete-li opustit GV Licence Manager, klikněte pravým tlačítkem myši na ikonu GV License Manager v oznamovací oblasti na panelu úloh a klikněte na [Exit].

[License List] Dialogové okno



(1)	[Online activation]	Zaregistrujte sériové číslo. "Aktivace EDIUS" (→ strana 47)
(2)	[Online deactivation]	Vrátit licence na terminálu EDIUS v online prostředí na aktivační server. "Moving License in Online Environment" (→ strana 446)
(3)	[Offline Activation Create ID File]	Vytvořte ID soubor pro aktivaci licencí na terminálu EDIUS v offline prostředí. "Registrační licence (Offline Aktivace)" (→ strana 448)
(4)	[Offline Activation Register Activation File]	Registrujte aktivační soubor licence získaný z aktivačního serveru do terminálu EDIUS v offline prostředí. "Registrační licence (Offline Aktivace)" (→ strana 448)
(5)	[Offline Deactivation Create ID File]	Vytvořte ID soubor pro deaktivaci licencí na terminálu EDIUS v offline prostředí. "Unregistrující licence (Offline Aktivace)" (→ strana 447)
(6)	[Offline Deactivation Register Activation File]	Registrujte licenční deaktivací soubor získaný z aktivačního serveru do terminálu EDIUS v offline prostředí. "Unregistrující licence (Offline Aktivace)" (→ strana 447)
(7)	[Online Repair]	Tato položka není k dispozici.

Kapitola 13 Dodatek - Řízení licencí

(8)	[Offline Repair Create ID File]	Tato položka není k dispozici.
(9)	[Offline Repair Register Repair File]	Tato položka není k dispozici.
(10)	[Check the expiration date of the license on the server]	Zohledněte datum vypršení licence na GV License Manager, pokud bylo aktualizováno datum vypršení licence aktivačního serveru.
(11)	[Settings]	Klikněte na toto tlačítko pro různá nastavení. "[Settings] Dialogové okno" (→ strana 446)

[Settings] Dialogové okno

[Use floating license server]	Zaškrtněte pro použití EDIUS s plovoucí licencí. [Prioritize node-locked licenses] Zaškrtněte tuto položku, aby se upřednostnilo použití node- locked licence, pokud stejný typ licence existuje jak pro plovoucí licence, tak i node- locked licence. [Get settings automatically] Pokud se používá systém Chorus Hub, kontrola této položky automaticky nastaví adresu serveru a číslo portu. Pokud tuto položku nekontrolujete, zadejte [Server address] a [Port number].
[Use proxy server]	Zaškrtněte tuto položku pro použití proxy serveru pro síťovou komunikaci s aktivačním serverem.
[Show License Expiration Warning]	Nastavte načasování pro zobrazení varovné zprávy pro ukončení platnosti licence. Pokud zaškrtnete [Warning of the subscription license is not displayed], varovná zpráva pro oznámení vypršení platnosti licence pro předplatné nebude zobrazena.
[Administrator Password]	Omezte aktivaci licence / deaktivaci na administrátora. Zkontrolujte tuto položku a zadejte administrátorské heslo.



- Část sériového čísla lze zobrazit v dialogovém okně [License List]. V dialogovém okně [License List] klepněte pravým tlačítkem myši na produkt pro potvrzení sériového čísla a pak klikněte na [Confirm part of serial number].
- Chcete-li zobrazit dialogové okno [Settings], můžete také pravým tlačítkem myši na ikonu GV License Manager v oznamovací oblasti na panelu úloh a klepněte na [Settings].

Pohyblivá licence v online prostředí

Následující vysvětluje, jak přesunout licence mezi terminály EDIUS v on-line prostředí.

1) Spusťte GV Licence Manager na pohyblivém zdroji EDIUS terminálu.

- "Spuštění GV licenčního manažera" (→ strana 445)

2) Vyberte produkty k deaktivaci licencí v dialogovém okně [License List].

3) Klikněte na [Online deactivation] a klikněte na [Yes].

- Přístup k aktivačnímu serveru automaticky a deaktivovat licence.

4) Spusťte EDIUS na pohyblivý se destinaci EDIUS terminál.

5) Zadejte pořadové číslo a klikněte na [Register].

- Autorizace licence se provádí.

6) Objeví se zpráva a klikněte na [OK].

Poznámka

- aktivace eID není nutná při odregistrování sériového čísla.
- Pro registraci sériového čísla na nový počítač, na kterém má být EDIUS použit, je vyžadována online aktivace eID.

Převádění licence v online prostředí

Přesuňte licence mezi offline terminály EDIUS přes jiný počítač v online prostředí.

- Pro přenos licence v offline prostředí je nutné skladovací zařízení, jako je USB paměťové zařízení. Tato část popisuje postup pro přenos licence pomocí USB paměťového zařízení.

Poznámka

- Pro registraci sériového čísla na nový počítač, na kterém má být EDIUS použit, je vyžadována online aktivace eID.

Neregistrace licence (Aktivace offline)

Deaktivujte licenci na terminálu EDIUS v offline prostředí.

- 1) Připojte paměťové zařízení USB k PC, kde je nainstalován EDIUS.**
- 2) Spusťte GV licenčního manažera.**
 - "Spuštění GV licenčního manažera" (→ strana 445)
- 3) Vyberte produkty k deaktivaci licencí v dialogovém okně [License List].**
- 4) Klikněte na [Offline Deactivation Create ID File].**
- 5) Vyberte paměťové zařízení USB jako exportní cíl v dialogovém okně [Destination for ID File] a klikněte na [Select Folder].**
- 6) Objeví se potvrzující zpráva a pak klikněte na [OK].**
- 7) Odpojte paměťové zařízení USB a připojte jej k PC připojenému k internetu.**
- 8) Otevřete paměťové zařízení USB na průzkumníku a dvakrát klikněte na GVDeactivation.exe ve složce "Deaktivace".**
- 9) Objeví se zpráva [Do you wish to deactivate the license?], potom klikněte na [Yes].**
- 10) Objeví se potvrzovací zpráva a pak klikněte na [OK].**
 - Odpojte paměťové zařízení USB.
- 11) Připojte paměťové zařízení USB k předchozímu terminálu EDIUS a spusťte GV Licence Manager.**
- 12) Vyberte produkty k deaktivaci licencí v dialogovém okně [License List].**
- 13) Klikněte na [Offline Deactivation Register Activation File].**
- 14) Otevřete paměťové zařízení USB na průzkumníku, zadejte Response.key ve složce "Deaktivace" a potom klikněte na [Open].**
- 15) Objeví se potvrzovací zpráva a pak klikněte na [OK].**
- 16) Zkontrolujte, zda byl EDIUS odstraněn ze seznamu licencí v dialogovém okně [License List], a poté opusťte GV License Manager.**

Poznámka

- aktivace eID není nutná při odregistrování sériového čísla.

Registrační licence (Aktivace offline)

Aktivujte licenci na terminálu EDIUS v offline prostředí.

- 1) Připojte paměťové zařízení USB k PC, kde je nainstalován EDIUS.**
- 2) Spusťte GV licenčního manažera.**
 - "Spuštění GV licenčního manažera" (→ strana 445)
- 3) Klikněte na [Offline Activation Create ID File].**
- 4) Zadejte pořadové číslo EDIUS a klikněte na [OK].**
- 5) Vyberte paměťové zařízení USB jako exportní cíl v dialogovém okně [Destination for ID File] a klikněte na [Select Folder].**
- 6) Objeví se potvrzující zpráva a pak klikněte na [OK].**
- 7) Odpojte paměťové zařízení USB z počítače a připojte jej k PC připojenému k internetu.**
- 8) Otevřete paměťové zařízení USB na průzkumníku a dvakrát klikněte na GVActivation.exe ve složce "Aktivace".**
- 9) Objeví se zpráva [Do you wish to activate the license?], potom klikněte na [Yes].**
- 10) Objeví se potvrzovací zpráva a pak klikněte na [OK].**
 - Odpojte paměťové zařízení USB.
- 11) Připojte paměťové zařízení USB k PC, kde je nainstalován EDIUS, a spusťte GV Licence Manager.**
- 12) Klikněte na [Offline Activation Register Activation File].**
- 13) Otevřete paměťové zařízení USB na průzkumníku, zadejte Response.key ve složce "Aktivace" a potom klikněte na [Open].**
- 14) Objeví se potvrzující zpráva a pak klikněte na [OK].**
- 15) Zkontrolujte, zda byl EDIUS aktivován a registrován na seznam v dialogovém okně [License List], a poté opusťte GV License Manager.**

Poznámka

- Používáte-li EDIUS poprvé po registraci licence, je vyžadována online aktivace eID.

Reportér systému EDIUS

O EDIUS systémovém reportérovi

Shromažďovat potřebné informace pro detekci problémů na EDIUS. Když byl EDIUS vypnut abnormálně nebo neodpovídá, EDIUS systémový reportér se zobrazí.

Dialog [EDIUS System Reporter]

[Create System Report]	Kliknutím na tuto položku zobrazíte dialogové okno pro ukládání souborů a nastavíte cíl uložení pro vytvoření systémové zprávy.
------------------------	---



- Windows Start menu můžete také vytvořit systémovou zprávu spuštěním EDIUS System Reporter. Zobrazení startovní nabídky Windows a klikněte na [Grass Valley] → [EDIUS 11 System Reporter].

Upravit Workflow a různá nastavení

Tato sekce vysvětluje pracovní postupy pro úpravu videí s EDIUS a jejich vztah k různým nastavením. Pro celkový přehled a vztahový diagram viz seznam popisů nastavení.

"Seznam popisů nastavení" (→ strana 96)

Pokud používáte pravidelný uživatelský profil, můžete kdykoliv změnit nastavení editačního prostředí.



• V EDIUS, jak správce, který konfiguruje prostředí, tak operátor, který provádí editační úkoly na mysli, je zaveden nový omezený uživatelský profil s omezeným přístupem, aby se zabránilo nastavení systému. Pokud není vyžadováno omezení přístupu, použijte pravidelný uživatelský profil.

Upravování Workflow

Workflow pro editaci videa je následující. Nastavení / operace pro import a export zdroje se liší v závislosti na zařízení nebo médiích, které používáte.

1. Připravte se na úpravu.

Připravte zdroje, jako je focení videa, obrázků a hudby na pozadí, a zkontrolujte strukturu práce a konečný výstupní formát.

2. Spusťte EDIUS.

Spusťte EDIUS. Při prvním spuštění zadejte složku pro uložení projektů (editované video soubory).

"Instalace / aktivace" (→ strana 45) "Startup" (→ strana 54)

3. Vytvořit projekt.

Při práci se EDIUS, největší pracovní jednotkou je projektový soubor. Nastavit nastavení projektu podle konečného výstupního formátu vaší práce a fotografického formátu videa. Projektový soubor obsahuje informace včetně editace historie a video formátů.

"Vytvoření projektu" (→ strana 57)

4. Importovat zdroje.

Importovat soubory filmů uložené na vašem PC nebo video soubory zaznamenané v zařízení, jako je kamera do vašeho PC.

"Importující zdroje" (→ strana 152)

5. Upravit video.

Umístěte zdroje na časovou osu. Upravte zdroje pomocí video efektů, přidáním textů obrazovky (titulů), jako jsou tickers, atd.

• Upravování časové osy
"Editing Operations" (→ strana 196)

• Editace zvuku

"Audio" (→ strana 398)

• Uplatňující účinky

"Efekt" (→ strana 322)

• Vytváření titulů

"Titul" (→ strana 373)

6. Exportovat video.

Exportovat projekt ve formátu, který vyhovuje cíli.

"Export" (→ strana 411)

Nastavení prostředí (Omezení uživatelé nemohou tento úkol splnit)

Vytvoření nových předvoleb projektu → Nastavení systému

Vytvořit a zaregistrovat přednastavený projekt.

"Project Preset / Project Template" (→ strana 69)

* Omezený uživatel může změnit a použít obsah přednastaveného souboru, ale nemůže vytvořit nový preset. Než začnete editovat pomocí omezeného uživatelského profilu, zajistěte vytvoření přednastaveného souboru.

Vytvořit nové předvolby zařízení → Nastavení systému

Pro použití fotoaparátu nebo paluby k importování zdrojů nebo exportních projektů vytvořte a registrujte přednastavené zařízení. Pro každé zařízení, stejně jako pro každý formát a typ souboru pro import a export je nutný přednastavený přístroj.

"Použití zařízení" (→ strana 128)

* Omezený uživatel nemůže vytvořit nebo změnit přednastavené zařízení. Než začnete editovat pomocí omezeného uživatelského profilu, zajistěte vytvoření přednastaveného zařízení, typu proudu a formátu,

Ostatní Editace nastavení prostředí → Nastavení systému

- Nastavit nastavení připojení a detailní nastavení pro použití monitoru náhledu a / nebo vstupních regulátorů včetně fader.
- Zaregistrujte plug- in efekty.
- Nastavit další procesy včetně zachycování a vykreslování.

"[System Settings]" (→ strana 97)

Vytvořit nový profil → Nastavení systému

Chcete-li změnit editační prostředí pro různé projekty nebo použít omezený uživatelský profil k provádění editačních úloh, můžete zaregistrovat přednastavené zařízení popsané výše a další nastavení editačního prostředí jako profil. Pokud používáte limitovaný uživatelský profil, potřebujete omezený uživatelský profil pro každý počítač používaný omezeným uživatelem. Profily lze spravovat prostřednictvím sítě.

"Editing Environment Management" (→ strana 123)

Vytvoření nového projektu

Vytvořit nový projekt → Nastavení projektu

Vyberte přednastavený projekt nebo šablonu projektu a otevřete projekt. Obsah přednastaveného projektu lze změnit v nastavení projektu.

"Vytvoření nového projektu (Jednoduché nastavení)" (→ strana 57) "Vytvoření nového projektu (Detailní nastavení)" (→ strana 58)

Dovážející zdroje

Zachytávání zdrojů z kamer nebo palub

Vyberte přednastavené a zachycovací zdroje zařízení. Přednastavené zařízení musí být vytvořeno v nastavení systému před zachycením.

"Zachycení" (→ strana 153)

Kopírování zdrojů založených na souborech

Zdrojový prohlížeč můžete použít k kopírování zdrojových souborů z BD a dalších zařízení * včetně videokamer AVCHD, P2 a XDCAM jednoduchými operacemi. Soubory lze procházet jednoduše připojením zařízení nebo mechanikou k Vašemu PC a vložením paměťových médií.

"Source Browser" (→ strana 159)

* Můžete zaregistrovat referenční destinaci v nastavení systému pro prohlížení souborů, které byly předtím zkopírovány do úložiště.

"[Importer/Exporter]" (→ strana 102)

Střih na časové ose

Nastavit předvolby TC a mapy kanálů → Nastavení sekvence nebo nastavení projektu

Nastavit předvolby TC a kanály pro každou sekvenci. Výchozí hodnota pro novou sekvenci lze změnit v nastavení projektu. **"Nastavení sekvence"** (→ strana 68) **"Změna nastavení projektu (Detailní nastavení)"** (→ strana 67)

Přizpůsobení editačního prostředí → Nastavení uživatele

Přizpůsobte různá nastavení včetně adresáře pro uložení souborů projektu, nastavení časové osy, informací zobrazených v náhledu, stejně jako tlačítek a oken. Nastavení klávesnice zkratky a regulátoru vstupu lze importovat a exportovat. Tato nastavení jsou zaznamenána v uživatelském profilu v používání a změněná nastavení se odrazí okamžitě. **"[User Settings]"** (→ strana 113) **"Nastavení obrazovky"** (→ strana 139) **"Registrační profily"** (→ strana 123)

Editace video rozvržení

Upravit video rozložení pomocí layoutter. Upravený obsah lze uložit jako přednastavený v layoutteru, nebo zaregistrovat jako přednastavený efekt uživatele do palety [Effect], kterou lze exportovat. **"Video Layout"** (→ strana 241) **"Preset"** (→ strana 369)

Účinek úpravy

Upravit stávající efekt, zaregistrovat a exportovat jako přednastavený efekt uživatele do palety [Effect]. **"Preset"** (→ strana 369)

Vývoz

Exportovat do souboru → Vývozce

Vyberte vývozce a exportujte do různých typů souborů. Nastavení exportéra lze zaregistrovat a exportovat jako přednastavený soubor. **"Exporting in File Formats"** (→ strana 412) **"Creating Exporter Presets"** (→ strana 434)

Formát projektu

Nastavit formát projektu podle formátu zdrojů, které mají být použity, a konečný formát exportu. V EDIUS si můžete vybrat jeden ze základních přednastavených projektů připravených ve výchozím nastavení, nebo si můžete zaregistrovat často používané formáty jako přednastavené projekty, které vám pomohou rychle spustit projekt. Registrace přednastavených projektů lze snadno provést jednoduše výběrem přednastavených formátů videa a zvuku.

"Vytvoření nového projektu (jednoduchá nastavení)" (→ strana 57)

Můžete také vytvářet projekty v libovolném formátu, který není registrován jako přednastavený projekt.

"Vytvoření nového projektu (Detailní nastavení)" (→ strana 58)

Usnesení	Rychlost rámu	Typické použití
7680x4320 (8K UHD)	60p atd.	Digitální kino, video pro akce, atd.
4096x2160 (DCI 4K)	24p atd.	
3840x2160 (4K UHD TV, QFHD)	60p atd.	
2432x1366 (2.5K)	30p atd.	
2048x1080 (2K)	60p atd.	
1920x1080 (Full HD)	60p, 59.94i, atd.	Blu-ray, HDCAM-SR, atd.
1600x1200 (UXGA)	30p atd.	PC monitor, atd.
1440x1080 (HD)	59.94i atd.	Pozemní digitální vysílání, HDV atd.
1280x1080 (HD)	59.94i atd.	DVCPRO HD, atd.
1280x720 (HD)	30p atd.	HDV atd.
1024x768 (XGA)	30p atd.	PC monitor, atd.
800x600 (SVGA)	30p atd.	PC monitor, atd.
720x576 (PAL, SECAM, SD)	50p atd.	DVD, analogové vysílání, DV, DVCPRO atd.
720x480 (NTSC, SD)	59.94i atd.	DVD, analogové vysílání, DV, DVCPRO atd.
640x480 (VGA)	30p atd.	PC monitor, atd.

Omezení úrovně video signálu

ist Rozsah IRE

Hladina videosignálu je indikována IRE s normálním rozsahem od 0% do 100%. Avšak i malá odchylka od normálního rozmezí způsobí, že videosignál odstřížen v důsledku neexistence podporovaného kódu, který někdy způsobuje problémy v aktuálních operacích. Proto se přidělování signálu provádí v rozsahu, který zahrnuje okrajové části zvané "super bílé" a "subčerné", a tak je rozsah IRE přibližně -7% až + 109%.

Automatická úprava pomocí [Safe Color]

K omezení rozsahu IRE na 0% - 100% při konečném výstupu po dokončení editace a dalších prací lze použít [Color Balance] v [Color Correction]. Kontrola [Safe Color] v dialogovém okně [Color Balance] omezuje každý signál YCbCr tak, aby jeho rozsah IRE byl v rozmezí 0% - 100%.

"Nastavení barevné rovnováhy" (→ strana 332)

Po automatickém seřízení [Safe Color] nemusí být některá část v rozmezí 0% - 100% ve vlnové formě [Videoscope]. K tomu dochází po konverzi signálů YCbCr omezených v rozsahu 0% - 100% na signály RGB, ve kterých některé části nejsou v rozsahu 0% - 100% signálu RGB.



- Pokud není jako výstupní formát použit kodek, který vychází z RGB signálů, jako je nekomprimovaná RGB, bude výstup proveden v YCbCr signálech, které mají rozsah 0% - 100%.

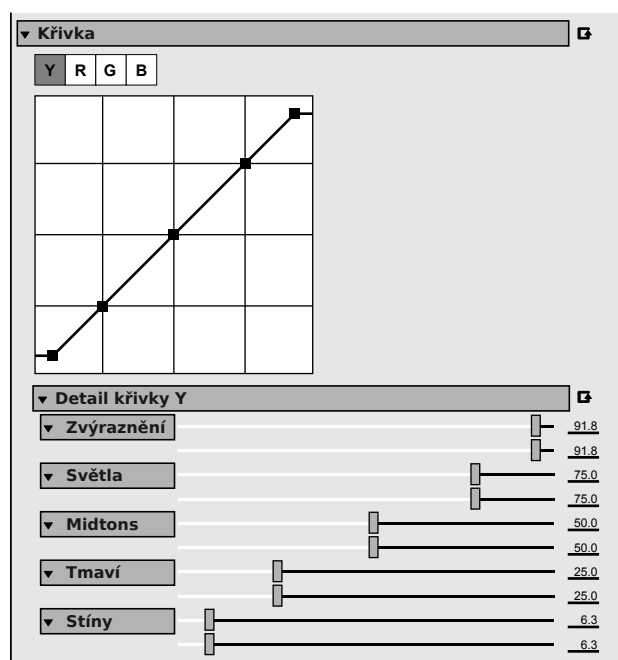
ist Omezení IRE rozsahu RGB signálů

Pokud potřebujete udržet 0% - 100% rozsah i při zobrazení dat RGB signálů, lze provést úpravu pomocí primární korekce barev. Použijte [Curve] v primární korekci barev a nastavit jako na obrázku níže, aby se RGB signály v rozsahu 0% - 100%.

"Nastavení pomocí [Primary Color Correction]" (→ strana 335)



- Pokud jsou signály RGB omezeny v rozsahu 0% - 100%, signály YCbCr budou také v rozmezí 0% - 100%, což nevyžaduje úpravu [Safe Color] [Color Balance].
- Hodnoty nastavení pro [Highlights] a [Shadows] odpovídají IRE 100% a 0%. Vzhledem k tomu, [Lights], [Midtones] a [Darks] nejsou ovlivněny omezením úrovně signálu, jejich parametry mohou být upraveny tak, aby upravily tón.



Klávesové zkratky

Klávesové zkratky jsou uvedeny podle provozních kategorií.

[Edit]

Provoz	Shortcut key
[Copy]	[Ctrl] + [Insert] [Ctrl] + [C]
[Cut (Follow Mode)]	[Shift] + [Delete] [Ctrl] + [X]
[Paste Transition (In Point)]	[Shift] + [Alt] + [K]
[Paste Transition (Out Point)]	[Alt] + [K]
[Paste Transition]	[Ctrl] + [Alt] + [K]
[Paste to Current Location]	[Ctrl] + [V] [Shift] + [Insert]
[Ripple Cut]	[Alt] + [X]
[Redo]	[Ctrl] + [Y] [Shift] + [Ctrl] + [Z]
[Undo]	[Ctrl] + [Z]
[Insert Copied Clip to Timeline]	[Shift] + [[]]
[Insert to Timeline]	[[]]
[Overwrite Copied Clip to Timeline]	[Shift] + [[]]
[Overwrite to Timeline]	[[]]

[View]

Provoz	Shortcut key
[Scroll Up]	[Shift] + [Ctrl] + [Page up]
[Scroll Down]	[Shift] + [Ctrl] + [Page down]
[Scroll Right]	[Ctrl] + [Page down]
[Scroll Left]	[Ctrl] + [Page up]
[Toggle Bin Window Display]	[B]
[Toggle Status]	[Ctrl] + [G]
[Display Thumbnail]	[Alt] + [H]
[Toggle Center (Line Display)]	[Shift] + [H]
[Toggle Safe Area Display]	[Ctrl] + [H]
[Toggle Window Display]	[H]
[Window Layout Normal]	[Shift] + [Alt] + [L]
[Focus Menu]	[Shift] + [F1]
[Help] *	[F1]

* Klávesové zkratky "Nápověda" nelze přizpůsobit.

[Timeline]

Provoz	Shortcut key
[Delete Gap]	[Backspace] [Shift] + [Alt] + [S]
[Switch to Previous Sequence]	[Shift] + [Ctrl] + [Tab]
[Switch to Next Sequence]	[Ctrl] + [Tab]
[Move Cursor to End of Timeline]	[End]
[Move to Start]	[Home]

Kapitola 13 Dodatek - Klávesové zkratky

Provoz	Shortcut key
[Previous Edit Point]	[Ctrl] + [←] [A]
[Next Edit Point]	[Ctrl] + [→] [S]
[Change Time Scale (Fit)]	[Ctrl] + [0]
[Change Time Scale (1 frame)]	[Ctrl] + [1]
[Change Time Scale (5 frame)]	[Ctrl] + [2]
[Change Time Scale (1 sec)]	[Ctrl] + [3]
[Change Time Scale (5 sec)]	[Ctrl] + [4]
[Change Time Scale (15 sec)]	[Ctrl] + [5]
[Change Time Scale (1 min)]	[Ctrl] + [6]
[Change Time Scale (5 min)]	[Ctrl] + [7]
[Change Time Scale (15 min)]	[Ctrl] + [8]
[Change Time Scale (1 hour)]	[Ctrl] + [9]
[Ripple Delete (Between In/Out)]	[Alt] + [D]
[Delete (Between In/Out) - Follow Mode]	[D]
[Display Source Clip]	[Alt] + [F]
[Match Frame (Recorder to Source)]	[F]
[Create New Sequence]	[Shift] + [Ctrl] + [N]
[New Project]	[Ctrl] + [N]
[Open Project (Monitor/Timeline)]	[Ctrl] + [O]
[Save Project]	[Ctrl] + [S]
[Save As]	[Shift] + [Ctrl] + [S]
[Create a Still Image]	[Ctrl] + [T]
[Change Time Scale (Undo)]	[Ctrl] + [U]
[Edit Transition (In)]	[Shift] + [Alt] + [U]
[Edit Transition (Out)]	[Ctrl] + [Alt] + [U]
[Initialize Rubber Band Setting]	[Shift] + [Ctrl] + [U]
[Move All Rubber Band Points on Scale]	[Shift] + [Alt] + [Y]
[Zoom In Time Scale]	[Ctrl] + [Num +]
[Zoom Out Time Scale]	[Ctrl] + [Num -]
[Nudge (-10 frames)]	[Shift] + [Ctrl] + [.,]
[Nudge (-1 frame)]	[Ctrl] + [.,]
[Nudge (+10 frames)]	[Shift] + [Ctrl] + [.,]
[Nudge (+1 frame)]	[Ctrl] + [.,]
[Play the Event Area]	[/]

[Preview]

Provoz	Shortcut key
[Toggle Player/Recorder]	[Tab]
[Playback (With Buffer)]	[Shift] + [Space] [Shift] + [Enter]
[Play/Stop]	[Space] [Enter]
[Loop Playback]	[Ctrl] + [Space]
[Previous Frame]	[←]
[Back (10 frames)]	[Shift] + [←]
[1 Frame Forward]	[→]
[Forward (10 frames)]	[Shift] + [→]
[Pause]	[Shift] + [.] [Ctrl] + [K] [K]
[Add Clip to Timeline]	[E]
[Jog (Rewind)]	[Ctrl] + [J]
[Review]	[J]
[Jog (Forward)]	[Ctrl] + [L]

Kapitola 13 Dodatek - Klávesové zkratky

Provoz	Shortcut key
[Cue]	[L]
[Change to Player]	[Ctrl] + [Alt] + [P]
[Change to Recorder]	[Ctrl] + [Alt] + [R]
[TC Jump (+)]	[Num +]
[TC Jump (-)]	[Num -]
[Play the Cursor Area]	[Ctrl] + [/]

[Preview - Player]

Provoz	Shortcut key
[Add Clip on Player to Bin]	[Shift] + [Ctrl] + [B]
[Match Frame (Player to Recorder)]	[Ctrl] + [F]

[Preview - Recorder]

Provoz	Shortcut key
[Add Clip to Timeline]	[Shift] + [Ctrl] + [O]
[Print to DVD/BD]	[Shift] + [F11]
[Print to File]	[F11]

[Trim]

Provoz	Shortcut key
[Move to Previous Edit Point (Trim)]	[Page up]
[Move to Next Edit Point (Trim)]	[Page down]
[Split Slide Trim (In Point)]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [N]
[Split Slide Trim (Out Point)]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [M]
[Split Trim (In Point)]	[Shift] + [N]
[Split Trim (Out Point)]	[Shift] + [M]
[Split Ripple Trim (In Point)]	[Shift] + [Alt] + [N]
[Split Ripple Trim (Out Point)]	[Shift] + [Alt] + [M]
[Slide Trim (In Point)]	[Ctrl] + [Alt] + [N]
[Slide Trim (Out Point)]	[Ctrl] + [Alt] + [M]
[Trim (In Point)]	[N]
[Trim (Out Point)]	[M]
[Ripple Trim (In Point)]	[Alt] + [N]
[Ripple Trim (Out Point)]	[Alt] + [M]
[Trim (-1 frame)]	[.]
[Trim (-10 frames)]	[Shift] + [.,]
[Trim (1 frame)]	[.]
[Trim (10 frames)]	[Shift] + [.,]

[Clip]

Provoz	Shortcut key
[Clip Properties]	[Alt] + [Enter]
[Enable/Disable Clip]	[0]
[Remove cut points]	[Ctrl] + [Delete]

Kapitola 13 Dodatek - Klávesové zkratky

Provoz	Shortcut key
[Set Transition (1 sec)]	[Alt] + [1]
[Set Transition (2 sec)]	[Alt] + [2]
[Set Transition (3 sec)]	[Alt] + [3]
[Set Transition (4 sec)]	[Alt] + [4]
[Set Transition (5 sec)]	[Alt] + [5]
[Add to Bin]	[Shift] + [B]
[Add Cut Point (In/Out) - All Tracks]	[Shift] + [Alt] + [C]
[Add Cut Point (In/Out) - Selected Tracks]	[Alt] + [C]
[Add Cut Point (All Tracks)]	[Shift] + [C]
[Add Cut Point (Selected Tracks)]	[C]
[Time Remap]	[Shift] + [Alt] + [E]
[Speed]	[Alt] + [E]
[Edit of Clip]	[Shift] + [Ctrl] + [E]
[Ungroup]	[Alt] + [G]
[Set Group]	[G]
[Initialize Volume Settings on Audio Rubber Band]	[Shift] + [Alt] + [H]
[Open the Original File of a Clip]	[Shift] + [Ctrl] + [P]
[Set Transition (In Point)]	[Shift] + [Alt] + [P]
[Set Transition (Out Point)]	[Alt] + [P]
[Set Default Transition]	[Ctrl] + [P]
[Paste Clip (All)]	[Ctrl] + [R]
[Paste Clip]	[Shift] + [R]
[Paste Clip and Filter]	[Shift] + [Alt] + [R]
[Paste Filter]	[Alt] + [R]
[Paste Mixer]	[Shift] + [Ctrl] + [R]
[Create Title in Video Channel Track]	[T]
[Duration]	[Alt] + [U]
[V Mute]	[Shift] + [V]
[Unlink Clip]	[Alt] + [Y]
[Link]	[Y]
[Display in Player]	[Shift] + [Y]
[Layouter]	[F7]

[Clip - Delete]

Provoz	Shortcut key
[Ripple delete]	[Alt] + [Delete]
[Delete (Follow Mode)]	[Delete]
[Delete Audio of Selected Clip (Follow Mode)]	[Alt] + [A]
[Delete Video of Selected Clip (Follow Mode)]	[Alt] + [V]
[Delete All Filters on Selected Clip]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [F]
[Delete Audio Filter on Selected Clip]	[Ctrl] + [Alt] + [F]
[Delete Video Filter on Selected Clip]	[Shift] + [Alt] + [F]
[Delete Key on Selected Mixer Track]	[Ctrl] + [Alt] + [G]
[Delete Transparency on Selected Mixer Track]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [G]
[Delete Pan Settings on Audio Rubber Band]	[Ctrl] + [Alt] + [H]
[Delete Transitions for All Selected Clips]	[Alt] + [T]
[Delete Clip Crossfade]	[Ctrl] + [Alt] + [T]
[Delete Clip Transition]	[Shift] + [Alt] + [T]

[Clip - Select]

Provoz	Shortcut key
[Clear Focus]	[Shift] + [Esc]
[Add Focus]	[Alt] + [Space]
[Toggle Focus]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Space]
[Select a Clip to Forward]	[Alt] + [Page up]
[Select a Clip to Back]	[Alt] + [Page down]
[Select From the Timeline Cursor to End (All Tracks)]	[Shift] + [End]
[Select From the Timeline Cursor to End (Selected Tracks)]	[Ctrl] + [End]
[Select Timeline Start to the Cursor (All Tracks)]	[Shift] + [Home]
[Select From Timeline Start to the Cursor (Selected Tracks)]	[Ctrl] + [Home]
[Toggle Focus to Left]	[Ctrl] + [Alt] + [←]
[Move Focus to Left]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [←]
[Add Focus to Left]	[Shift] + [Alt] + [←]
[Move Focus to Left]	[Alt] + [←]
[Toggle Focus to Up]	[Ctrl] + [Alt] + [↑]
[Move Focus to Up]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [↑]
[Add Focus to Up]	[Shift] + [Alt] + [↑]
[Move Focus to Up]	[Alt] + [↑]
[Toggle Focus to Right]	[Ctrl] + [Alt] + [→]
[Move Focus to Right]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [→]
[Add Focus to Right]	[Shift] + [Alt] + [→]
[Move Focus to Right]	[Alt] + [→]
[Toggle Focus to Down]	[Ctrl] + [Alt] + [↓]
[Move Focus to Down]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [↓]
[Add Focus to Down]	[Shift] + [Alt] + [↓]
[Move Focus to Down]	[Alt] + [↓]
[Select All Clips (All Tracks)]	[Shift] + [A]
[Select All Clips (Selected Tracks)]	[Ctrl] + [A]

[Track]

Provoz	Shortcut key
[Track Height (High)]	[Ctrl] + [↑]
[Track Height (Low)]	[Ctrl] + [↓]
[Move Track Patch (Up)]	[↑]
[Move Track Patch (Down)]	[↓]
[Connect Source Channel (All) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [Delete] [9]
[Sync-Lock Track (All) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [0] [Shift] + [Alt] + [0]
[Select Track (All Tracks) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [0] [Shift] + [0]
[Sync-Lock Track (1A) - Toggle] - [Sync-Lock Track (8A) - Toggle]	[Shift] + [Alt] + [1] - [8]
[Sync-Lock Track (1VA/V) - Toggle] - [Sync-Lock Track (8VA/V) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [1] - [8]
[Connect Source Channel (A1) - Toggle] - [Connect Source Channel (A4) - Toggle]	[1] - [4]
[Connect Source Channel (A12) - Toggle]	[5]
[Connect Source Channel (A34) - Toggle]	[6]
[Select Track (1A) - Toggle] - [Select Track (8A) - Toggle]	[Shift] + [1] - [8]
[Select Track (1VA/V) - Toggle] - [Select Track (8VA/V) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [1] - [8]
[Sync-Lock Track (Audio) - Toggle]	[Shift] + [Alt] + [9]
[Sync-Lock Track (Video) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [9]
[Connect Source Channel (Audio) - Toggle]	[Shift] + [K] [8]
[Select Track (All Audio Tracks) - Toggle]	[Shift] + [9]
[Select Track (All VA/V Tracks) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [9]

Kapitola 13 Dodatek - Klávesové zkratky

Provoz	Shortcut key
[Connect Source Channel (Video) - Toggle]	[Shift] + [J] [7]
[Toggle Lock (Selected Tracks)]	[Alt] + [L]
[Audio Mute]	[Shift] + [S]
[Video Mute]	[Shift] + [W]
[Extend Audio Track Display]	[Alt] + [S]
[Extend Mixer Track Display]	[Alt] + [W]
[Toggle Waveform]	[Ctrl] + [W]

[Marker]

Provoz	Shortcut key
[Move Cursor to Previous Sequence Marker]	[Shift] + [Page up]
[Move Cursor to Next Sequence Marker]	[Shift] + [Page down]
[Clear In Point]	[Alt] + [I]
[Set In Point]	[I]
[Go to In Point]	[Shift] + [I] [Q]
[Clear Out Point]	[Alt] + [O]
[Set Out Point]	[O]
[Go to Out Point]	[Shift] + [O] [W]
[Set Audio Out Point]	[P]
[Go to Audio Out Point]	[Shift] + [P]
[Set Audio In Point]	[U]
[Go to Audio In Point]	[Shift] + [U]
[Shift Cut Point to Cursor (Transition)]	[Shift] + [Ctrl] + [T]
[Clear All Markers]	[Shift] + [Alt] + [V]
[Set Marker]	[V]
[Clear In/Out Point]	[X]
[Set In/Out Point on Current Clip]	[Shift] + [Z]
[Set In/Out Point to Focused Area]	[Z]

[Mode]

Provoz	Shortcut key
[Toggle Insert/Overwrite Mode]	[Insert]
[Set Group/Link Mode]	[Shift] + [L]
[Set Ripple Mode]	[R]
[Switch to Normal Mode]	[F5]
[Switch to Trim Mode]	[F6]

[Mode - Multicam]

Provoz	Shortcut key
[Multicam]	[F8]

[Capture]

Provoz	Shortcut key
[Capture]	[F9]
[Input Preset 1]	[F2]
[Input preset 2]	[F3]
[Input Preset 3]	[F4]

[Render]

Provoz	Shortcut key
[Render]	[Shift] + [G]
[Render In/Out (Render Loaded Area)]	[Ctrl] + [Alt] + [Q]
[Render In/Out (All)]	[Shift] + [Alt] + [Q]
[Render In/Out (Render Overload Area)]	[Ctrl] + [Q]
[Render and Add to Timeline (Between In/Out)]	[Shift] + [Q]
[Delete Temp Files]	[Alt] + [Q]
[Render All (Render Loaded Area)]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Q]
[Render All (Render Overload Area)]	[Shift] + [Ctrl] + [Q]

Seznam účinků



- Vlečení kurzoru myši přes efekt v paletě [Effect] zobrazuje jednoduchý popis efektu.

[VideoFilters]

Kromě následujících efektů, často používané efekty, jako je video filtr pro staré filmy, jsou registrovány jako systémové předvolby.

[Color Correction]

Obsahuje video filtry pro úpravu barev, např. korekci barev 3-Way a křivku YUV.
"Nastavení barvy / jasů (Oprava barev)" (→ strana 328)

[Anti Flicker]

Sníží zobrazení obrazovky. Efektivní pro obrázky s malým pohybem.

[Emboss]

Dělá trojrozměrný monotónní obraz jako litografie. Můžete nastavit směr a hloubku stínu.

[Old Movie/Film]

Vypadá to jako starý film.

[Chrominance]

Udává barvu jako barvu klíče a aplikuje specifický filtr na vnitřek, okraj nebo vnějšek.

[Sharpness]

Oostřuje obrys objektů a dělá obraz vypadat, jako by se jedná o vyšší rozlišení.

[Stabilizer]

Oprav otřes fotoaparátu pomocí zpracování obrazu.

[Strobe/Freeze]

Vytváří efekt jako světelné blesky.

[Soft Focus]

Používá efekt jako mlha, která změkčuje video.

[Select channel]

Přepne výstup klipu s alfa kanálem na klíčový výstup nebo vyplní výstup.

[Tunnel Vision]

Vypadá to, že obraz je v tunelu. Je účinný, když se používá v kombinaci s [Loop Slide].

[Video Noise]

Přidává hluk.

[Blur]

Vypadá to rozmazaně.

[Blend Filters]

Smíchá dva video filtry v libovolném poměru. Poměr směsi lze nastavit tak, aby se měnil podél časové osy nastavením klíčového rámu.

[Mask]

Platí video filtr na vnitřní nebo vnější straně daného rozsahu. Pomocí průsmyku může být rozsah aplikace pravoúhlý, eliptický, nebo jakýkoli tvar. Můžete také použít sledování pohybu. Automaticky sleduje určité části objektu v pohybu a aplikuje efekt.

"Sledování pohybu ([Mask])" (→ strana 346)

[Matrix]

Platí preferovaná nastavená matice pro každý pixel, aby rozmazala nebo ořezávala obrázek. To je efektivní při exportování obrázků ve formátu MPEG, které mají hodně pohybu.

[Mirror]

Obrátí obraz.

[Median]

Vyrovňuje obrázek, který má být hladký pro snížení hlukové komponenty. Zvyšování prahové hodnoty dává účinek štětce.

[Mosaic]

Aplikuje mozaiku na obrázek. Je účinný, když je použit na části obrazu v kombinaci s [Mask].

[Motion Blur]

Platí efekt [Blur] pouze pro pohybující se objekty. Tento efekt lze použít, když se celý obrázek pohybuje na obrazovce, jako například při pohybu pánve nebo náklonu.

[Raster Wipe]

Transformuje obraz, aby se stal wavelike.

[Loop Slide]

Posune obrázek, jako by byl připojen nad, pod, vlevo nebo vpravo.

[Block Color]

Zobrazuje obrázek v monochromu. Je účinný při použití na částech obrazu v kombinaci s [Mask].

[Pencil Sketch]

Vypadá to tak, že jeho obrys byl vysledován tužkou.

[Smooth Blur]

Platí pro efekt, kdy se ohnisko zdá rozmazané a zároveň potlačuje zabarvení.

[Combine Filters]

Nastaví se až 5 filtrů současně. Můžete také nastavit více filtrů bez použití [Combine Filters], i když synergický účinek více filtrů se nemusí objevit, pokud nepoužíváte [Combine Filters]. (Například, při aplikaci více filtrů v oblasti určené pomocí [Mask] nebo [Chrominance] filtru.)

[Gaussian Blur]

Platí pro defokulační účinek vyšší kvality než [Blur] a [Smooth Blur].

[Transform]

Sady stříhání, zoom- in / out, pohyb, rotace, atd. obrazu.

[AudioFilters]

Kromě následujících efektů, často používané efekty, jako je vylepšení pro high- hind zvuku / low-hind zvuku a audio filtr pro echo, jsou registrovány jako přednastavené systémy.

[Graphic Equalizer]

Nastaví frekvenční vlastnosti nastavením hlavního fader nebo fader každého frekvenčního rozsahu.

[Delay]

Vytváří echo- jako efekt opakováním stejného zvuku na různých úrovních nebo s časovým rozdílem.

[Tone Controller]

Nastaví intenzitu zvuku s nízkou výškou a zvuku s vysokou výškou.

[High-pass Filter]

Odřízne oblast frekvence pod nastavenou frekvencí.

[Parametric Equalizer]

Zdůrazňuje nebo zdůrazňuje zvuk určité frekvence.

[Panpot Balance]

Mapuje vstup zvukového signálu z kanálů vlevo i vpravo vlevo, vpravo nebo uprostřed. Vstupní úroveň a výstupní zůstatek lze nastavit i pro kanály vlevo a vpravo.

[Pitch Shifter]

Upravuje audio displej.

[Low-pass Filter]

Přeřízne oblast frekvencí nad nastavenou frekvencí.

[Transitions]



- Klikněte na přechod v paletě [Effect] a vyberte animaci pro zobrazení animace a potvrďte její pohyb.

[2D]

Planar pohyb přechodů. Můžete také vyvolat a použít přednastavený z dialogového okna nastavení každého přechodu.

[Clock]

Přemísťuje video pohybem jako ruce na hodinách.

[Circle]

Přesouvá video s rozšiřujícím se kruhem.

[Stripe]

Přemísťuje video v pruhovaných částech.

[Stretch]

Přechody při rozšiřování videa B.

[Slide]

Přechody vložením videa B ze specifikovaného směru.

[Dissolve]

Postupně přechody z videa A na video B. Toto je nastaveno jako výchozí přechod v počátečním nastavení.

[Blind Slide]

Přechody vložením videa B do pruhů z levé a pravé strany (horní a spodní strany).

[Blind Wipe]

Video B je odhaleno v pruzích, které kloužou z levé a pravé strany (horní a spodní strany).

[Block]

Video B je odhaleno v blocích, že had kolem videa A.

[Push]

Video A je klouzat ven a video B sklouzne do obrazovky v pruzích, které se pohybují směrem k levé a pravé straně.

[PushStretch]

Přechody způsobem, kdy se zdá, že video B vytlačuje video A z obrazovky.

[Box]

Přesouvá video s rozšiřujícím se obdélníkem.

[Border Wipe]

Přechody posuvným videem B z určitého směru.

[3D]

Trojrozměrný pohyb přechodů. Můžete také vyvolat a použít přednastavený z dialogového okna nastavení každého přechodu.

[3D Dissolve]

Kromě normálního rozpouštění můžete nastavit světlo, stín, pohyb atd.

Kapitola 13 Dodatek - Seznam účinků

[Cube Spin]

Krychle s videem A a videem B zobrazeným na bocích se otáčí, aby přešla z videa A na video B.

[Single Door]

Přemísťuje video pohybem otevírání dveří.

[Sphere]

Video A se stane sférou a odletí pryč.

[Double Door]

Přesouvá video, jako by se otevřely dvojité dveře.

[Two Pages]

Přechod na video B odloupáním videa A jako na 2 listy papíru.

[Peel Away]

Skáče pryč video A, jako by na 1 list papíru.

[Peel Over]

Přechody na video B odloupáním videa A, jako by na 1 list papíru s videem B na jeho zadní straně.

[Four Pages]

Přechod na video B odloupáním videa A jako na 4 listy papíru.

[Fly Away]

Video A odletí, aby odhalilo video B.

[Flip Over]

Přesouvá video tím, že ho převrací.

[Blinds]

Otočí video A v pruzích, jako by soubor žaluzií odhalit video B na druhé straně.

[Page Peel]

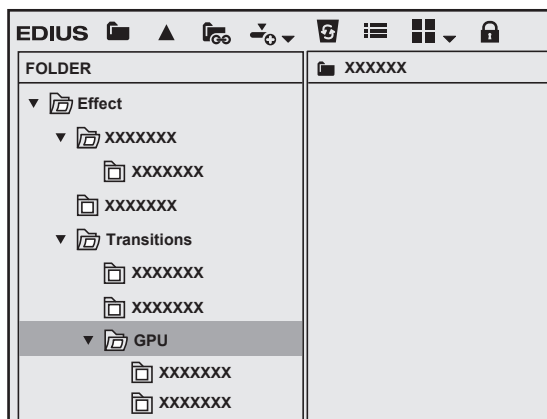
Přechody tím, že se oloupe o video.

[GPU]

Lze nastavit kvalitní a složité přechody využívající GPU (grafický procesor). Složka efektů [GPU] obsahuje velké množství předvoleb. Vlastní přechod můžete nastavit a použít ze složky [Advanced]. Dialogové okno každého přechodu obsahuje nastavení [Design] pro směr pohybu, úhel dopadu světla a další vlastnosti a nastavení [Time] pro klíčové snímky a pohyb v čase. Tato nastavení umožňují vytvářet složité pohyby a efekty. Vyhlazování hran a kvalitu obrazu při použití GPUfx nastavíte v [Effect] v [System Settings] → [GPUfx]. Pokud se [GPU] nezobrazuje v paletě [Effect] nebo se přechody nepohybují, zkontrolujte systémové prostředí a chybové informace v [Effect] v [System Settings] → [GPUfx].

"[GPUfx]" (→ strana 110) "Clip Transition" (→ strana 350)

Chcete-li zobrazit přechod GPUfx, klikněte na [Transitions] strom v zobrazení složky palety [Effect] a klikněte na [GPU] strom.



Poznámka

- GPUfx nelze použít, pokud je paměť videa na vašem PC menší než 256 MB. Složka [GPU] se také nebude zobrazovat na paletě [Effect].
 - Pro použití GPUfx přechodu je vyžadováno provozní prostředí, které splňuje určité podmínky. Podrobnosti o provozním prostředí naleznete na webových stránkách Grass Valley.
- "Naše webové stránky" (→ strana 478)**



- Pokud jste aplikovali efekt ve složce [Advanced], nemusí být možné zkontrolovat výsledky efektu s výchozím nastavením.
- "Kontrola / úprava efektů" (→ strana 364)**

ist Úprava přechodu GPUfx

Následující postup vysvětluje, jak upravit [Explosion] ve složce [Advanced] jako příklad. Jak použít GPUfx přechod, viz "Přechod".

"Transition" (→ strana 350)

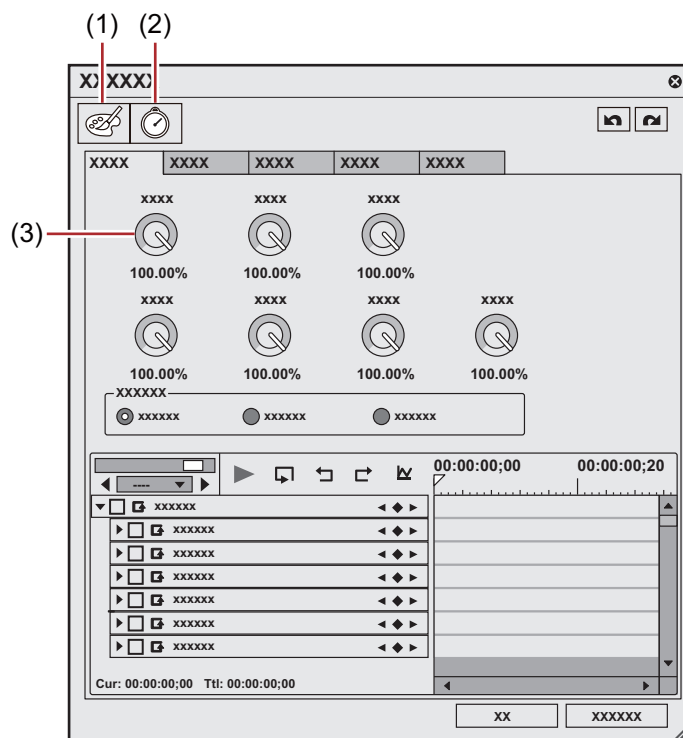
1) Klikněte na přechod, na který byl použit GPUfx.

- "Jak upravit účinky" (→ strana 326)

2) Vyberte [Explosion] v paletě [Information] a klikněte na [Open Setup Dialog].

- Objeví se dialogové okno [Explosion].

3) Nastavte každou položku.



(1)	[Design]	Zobrazí nastavovací obrazovku pro nastavení pohybu nebo osvětlení. Pomocí [Divide] změníte velikost úlomku, pomocí [Spread] změníte šíření fragmentů a provedete další operace. Nastavte také klíčové rámy pro změnu pohybu videa podél časové osy.
(2)	[Time]	Zobrazí nastavovací obrazovku pro nastavení rámečku klíče a aplikuje změny v pohybu podél časové osy.
(3)	Regulátor	Přetáhněte nahoru a dolů, abyste se přizpůsobili.

4) Klikněte na [OK].

[Accordion]

Přechody skládáním videa jako akordeon.

[Album]

Přesouvá video, jako by se skládalo přes tuhou stránku v knize.

[Extend]

Přesouvá video tím, že ho protahuje.

[Explosion]

Přechody použitím efektu, kde to vypadá, jako by video explodovalo.

[Cube Tube]

Přemísťuje video otočením na trojrozměrnou kostku. Efekt nelze kontrolovat s výchozím nastavením. Ujistěte se, že po použití efektu změníte parametry.

[Clapper Board]

Přemísťuje video pohybem jako klapací deska.

[Sphere]

Přeměna videa při přeměně videa na kouli.

Kapitola 13 Dodatek - Seznam účinků

[Tube]

Přesouvá video a zároveň mění video na trubku.

[Twist]

Přemísťuje video tím, že ho překrucuje.

[Two Pages]

Přechody oloupáním videa ve 2 směrech.

[Transform]

Přemísťuje video s různými transformacemi freeform. Efekt nelze kontrolovat s výchozím nastavením. Ujistěte se, že po použití efektu změníte parametry.

[Door]

Přemísťuje video pohybem otevírání dveří.

[Peel]

Přemísťuje video tím, že ho oloupe.

[Folder]

Přesouvá video tím, že ho složí.

[Four Pages]

Přechody oloupáním videa ve 4 směrech.

[FlyingAway]

Přemísťuje video tím, že ho odletí.

[FlyingIn]

Přemísťuje video tím, že ho přiletí.

[Flip Over]

Přesouvá video tím, že ho převrací.

[Blind Wave]

Přesouvá video tak, že ho rozdělí na dlaždice / pruhy a otočí.

[Ripple]

Přemísťuje video při použití efektu vlnobití.

[Rotation]

Přemísťuje video při otáčení.

[Advanced]

Aplikuje základní pohyb a konfiguruje nastavení, jak si přejete.

[SMPTE]

Platí pro standardní přechody SMPTE.

[Alpha]

[Alpha Custom Map]

Přechod, který je jako rozpustit, s výjimkou můžete použít nerovnoměrnost na rozpustění nebo změnit směr, rotace, rychlost, atd.

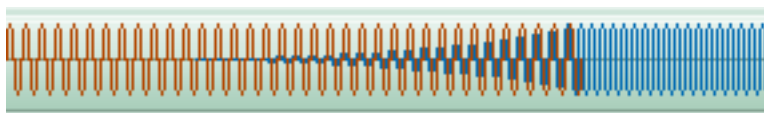
[AudioCrossFades]

Ilustrace představují změnu objemu v oblasti, kde byl použit zvukový kříž.

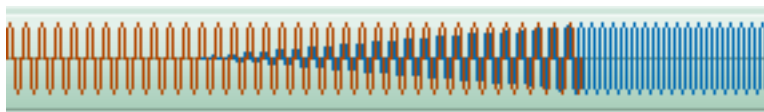
[Cut out/in]



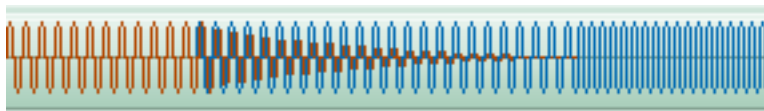
[Cut out/Spline in]



[Cut out/Linear in]



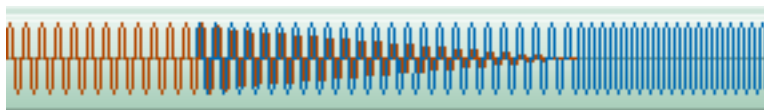
[Spline out/Cut in]



[Spline out/in]

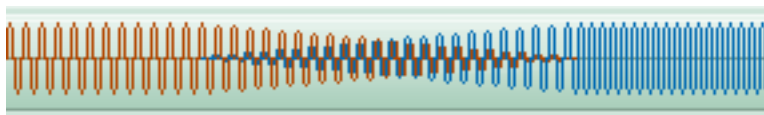


[Linear out/Cut in]



[Linear out/in]

Toto je nastaveno jako výchozí zvukový kříž slábne v počátečním nastavení.



[TitleMixers]

Platí změny v tom, jak se titul objeví nebo zmizí. Různé efekty lze aplikovat na In side a Out side. Parametry lze měnit pouze pro [Soft Slide] a [Soft Wipe].

[Slide A]

Titul vstupuje do obrazovky zvenčí a existuje ve zvoleném směru.

[Slide B]

Titul sklouzne do obdélníku ve zvoleném směru. Obdélník obsahuje všechny textové rámy a další objekty umístěné při vytváření názvu.

[Soft Slide]

Titul vstupuje do obrazovky zvenčí obrazovky ve zvoleném směru, posune se do obdélníkového rozsahu. Hranice jsou rozmazané během In a Out.

[Soft Wipe]

Název se objeví během smazání ve zvoleném směru. Hranice otřete jsou rozmazané.

[Fade Slide A]

Slide A se pohybuje při rozpuštění.

[Fade Slide B]

Posun B se pohybuje při rozpuštění.

[Laser]

Název vypadá, jako by se projevoval laserem. Opačný pohyb se provádí během Out.

[Wipe]

Název se objeví při vymazání ve zvoleném směru.

[Wipe Vertical]

Název se objeví během otření ve svislém směru.

[Wipe Horizontal]

Název se objeví během otření ve vodorovném směru.

[Fade]

Stejný jako efekt rozpustit. To je nastaveno jako výchozí název mixéru v počátečním nastavení.

[Blur]

Titul se rozpouští, když je rozmazaný.

[Keyers]

Míchá několik videí na sebe.

[Blend]

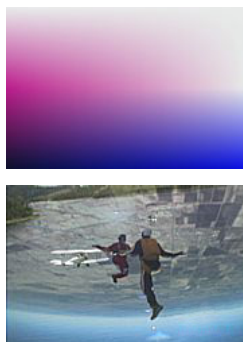
Prolíná 2 videa přes sebe. Video A je na stopě 1VA a video B na stopě 2VA; video B se prolíná přes video A. Obrázky výše ukazují prolínání modrého přechodu jako videa A (pozadí) a červeného přechodu jako videa B (popředí). Obrázky níže ukazují prolínání záběru seskoku padákem jako videa A (pozadí) a letadla letícího nad jezerem jako videa B (popředí).

Rám & scaron; ky

Video B (popředí) Klíčová strana aplikace	 
Video A (pozadí)	 

[Overlay]

Míchání vytváří tmavší oblast, kde pozadí je tmavé v důsledku multiplikačního efektu, a světlejší oblast, kde pozadí je lehčí v důsledku screeningového efektu.



[Screen]

Vzhledem k tomu, pixely jsou záporné, znásobené pak záporné znovu, obraz se stává jasnější.



[Soft Light]

Používá multiplikační a screeningový efekt, takže pozadí tmavší, kde popředí je tmavé, a pozadí zapalovač, kde popředí je světle.



[Hard Light]

Míchání popředí za tmy dělá obraz tmavší díky násobicímu efektu, a míchání popředí světla činí obraz lehčím díky screeningovému efektu.



[Vivid Light]

Míchání, kde popředí je světlo snižuje kontrast a dělá obraz lehčím, a míchání, kde popředí je tma zvyšuje kontrast a dělá obraz tmavším.



[Pin Light]

Nahrazuje části, které jsou světlé v popředí tmavší částí, a náhradní díly, které jsou tmavé v popředí s lehčími částmi.



[Linear Light]

Zvyšuje jas částí, které jsou světlé v popředí, a snižuje jas částí, které jsou tmavé v popředí.



[Multiply]

Násobí barvy a tak dělá obraz tmavší.



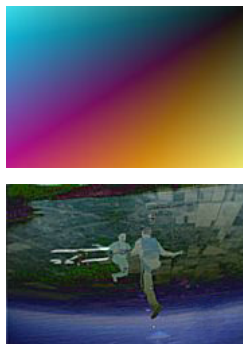
[Addition]

Přidá barvy a tak dělá obraz jasnější.



[Difference]

Zobrazí barvy, které byly převedeny na absolutní hodnotu z rozdílu mezi pozadím a popředím.



[Lighter]

Srovnává pozadí a popředí a zobrazuje světlejší barvu.



[Darker]

Srovnává pozadí a popředí a zobrazuje tmavší barvu.



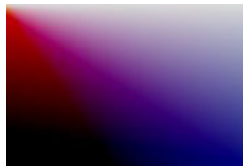
[Subtract]

Odečítá popředí od pozadí, takže části popředí, které jsou světlé, se stávají tmavými.



[Color Burn]

Zanechává barvu pozadí tak, jak je, a tmavne části, které jsou nadřazený.



[Color Dodge]

Zanechává barvu pozadí tak, jak je, a rozjasňuje části, které jsou nadřazený.



[Exclusion]

Zobrazuje barvy, které byly převedeny na exkluzivní OR pro pozadí a popředí.



[Chromakey]

Zobrazí nižší video pomocí určité barvy.

"Klíč" (→ strana 354)

[Track Matte]

Vytváří alfa kanál podle jasů spodního obrázku, který se znásobí na alfa kanál klipu, na který je aplikován track matte.

"[Track Matte]" (→ strana 359)

[Luminancekey]

Zobrazí nižší video pomocí určitého jasů.

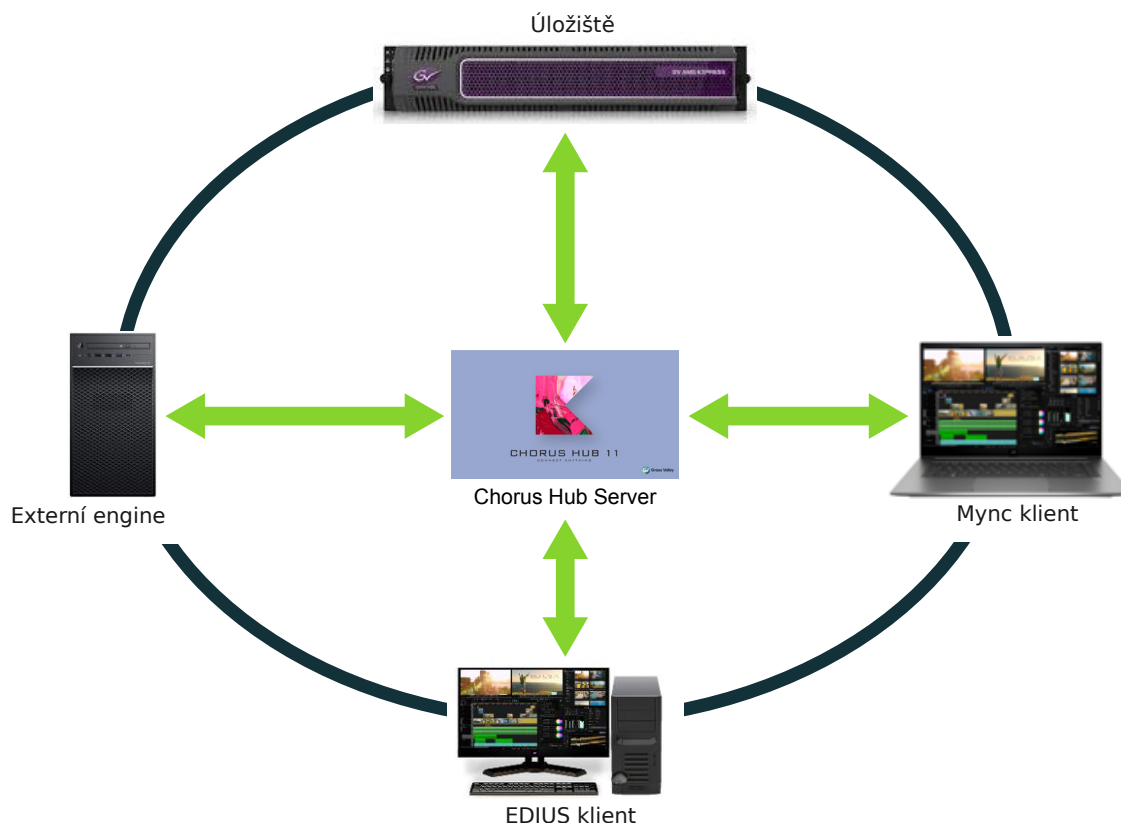
"Klíč" (→ strana 354)

Interakce s Chorus Hub

Připojením všech aplikací včetně EDIUS / Mync přes server Chorus Hub a jejich vzájemným propojením můžete vytvořit rychlé a efektivní editační prostředí.

Shrnutí

Chorus Hub je řešení pro skupiny zapojené do tvůrčí práce. Umožňuje, aby se více klientů EDIUS / Mync spojili se serverem Chorus Hub. Umožňuje, aby se zdrojové nastavení, data pro editaci videa a další zdroje z každého klientského terminálu sdílely v rámci skupiny, což zvyšuje efektivitu práce. Celková konfigurace se skládá z "serveru Chorus Hub", který spravuje centrální databázi, "plovoucí licenční server", který spravuje licence po celém řešení, a více EDIUS / Mync klientů. Vnější vykreslený terminál může být také doplněn do funkce jako vyhrazený motor pro procesy, jako je kódování a zobrazování.



Chorus Hub funkce

Sdílení obsahu

Chorus Hub lze použít k sdílení dat s klienty, jako jsou informace o nastavení zdroje nakonfigurované pomocí Mync 11 (In / Out points, marker, and display color of asset, atd.), stejně jako projekty a sekvence EDIUS 11 spravované Mync 11. Při editaci pomocí EDIUS, nové okno [Mync] přidané v EDIUS 11 umožňuje uživatelům přímo a plynule využívat tyto sdílené informace.

Externí prolínání

Externí vykreslovací terminál lze připojit k exportu souborů časové osy EDIUS 11 a konvertovat soubory aktiv Mync 11 externě. To může výrazně snížit zatížení klientských terminálů.

Podpora produktů Grass Valley

Pro technickou pomoc, pro kontrolu stavu otázky, nebo pro hlášení nového vydání, kontaktujte Grass Valley Product Support prostřednictvím e-mailu, webu nebo telefonicky či faxem.

Technická podpora webu

Chcete-li získat přístup k informacím o podpoře na webu, navštivte webovou stránku o podpoře produktu na webové stránce Grass Valley. Můžete si stáhnout software nebo najít řešení problémů hledáním naší databáze Často kladené otázky (FAQ).

RP World Wide Web:

<https://www.grassvalley.com/support/>

- **Kontaktovat zákaznickou podporu**

<https://www.grassvalley.com/support/contact/>

Oprávněný zástupce pro podporu

Chcete-li najít zástupce podpory pro vaši zemi, navštivte následující stránku podpory produktů na webových stránkách Grass Valley.

- <https://www.grassvalley.com/support/>

END-OF-LIFE PRODUCT RECYCLING NOTICE

Grass Valley's innovation and excellence in product design also extends to the programs we've established to manage the recycling of our products. Grass Valley has developed a comprehensive end-of-life product take back program for recycle or disposal of end-of-life products. Our program meets the requirements of the European Union's WEEE Directive, the United States Environmental Protection Agency, and U.S. state and local agencies.

Grass Valley's end-of-life product take back program assures proper disposal by use of Best Available Technology. This program accepts any Grass Valley branded equipment. Upon request, a Certificate of Recycling or a Certificate of Destruction, depending on the ultimate disposition of the product, can be sent to the requester.

Grass Valley will be responsible for all costs associated with recycling and disposal, including freight. However, you are responsible for the removal of the equipment from your facility and packing the equipment to make it ready for pickup.



For further information on the Grass Valley product take back system please contact Grass Valley at + 800 80 80 20 20 or +33 1 48 25 20 20 from most other countries. In the U.S. and Americas please call 800-547-0949 or 530-478-4148, and ask to be connected to the EH&S Department. Additional information concerning the program can be found at: www.grassvalley.com/about/environmental-policy

Naše webové stránky

Nejnovější informace o našich produktech včetně tohoto produktu jsou zveřejněny na webových stránkách Grass Valley. Navštivte naše webové stránky ke stažení nejnovější ovladače, utility, aplikace, manuály produktů (online nebo PDF) nebo vidět FAQ, pro vaše lepší editační prostředí.

- <https://www.grassvalley.com/>
- <https://www.ediusworld.com/>

EDIUS 11 Pro - uživatelská příručka

11. října 2023

Copyright © 2023 Grass Valley. Všechna
práva vyhrazena.

Příloha: překlady delších pasáží

[1] Původní strana 32

Použijte ji k vytvoření nebo uložení projektů, správě projektů nebo klipů, výstupu editovaného videa a výstupu EDIUS.

[2] Původní strana 32

Použijte ji pro spuštění dialogového okna [Capture] nebo dialogového okna [Voice Over], pro výběr zařízení atd.

[3] Původní strana 33

Cur 00: 00: 00; 00

[4] Původní strana 33

Ttl 00: 00: 00; 00

[5] Původní strana 38

Jednoduchá vyhledávací lišta

[6] Původní strana 38

Stiskněte [F3] na klávesnici pro zobrazení tohoto řádku. Vyhledávání zdrojových souborů v externích zařízeních.

[7] Původní strana 98

: Indikováno pro přednastavené barevné prostory uživatele. • Nastavení přednastavených show Vydávaný název barevného prostoru systému má na konci přednastaveného názvu "*". • Chcete-li obnovit původní název, klikněte na klávesnice.

[8] Původní strana 124

Toto je omezený uživatelský profil. Nastavení systému nelze měnit, když se používá omezený uživatelský profil.

[9] Původní strana 132

Component

[10] Původní strana 140

Nahoru

Příloha: překlady delších pasáží

[11] Původní strana 142

Cur 00: 00: 00; 00

[12] Původní strana 145

Cur 00: 00: 00; 00

[13] Původní strana 206

- Pravým tlačítkem myši klepněte na panel zámku stopy a nastavte sync-lock na, a klikněte na [Track Sync Lock]. Chcete-li zrušit, klikněte na [Track Sync Unlock].

[14] Původní strana 212

- Přesuňte časový kurzor na pozici pro nastavení bodů In a Out a klikněte pravým tlačítkem myši na časové měřítko. Klikněte na [Set In Point] nebo [Set Out Point].

[15] Původní strana 218

Vstupní pole hodnot YCrCb

[16] Původní strana 245

Po oříznutí zadejte měřítko o velikosti videa jako 100%. Tlačítko pro napínání Rozšiřte / zadejte video po oříznutí tak, aby odpovídalo výšce nebo šířce obrazovky. zobrazeno. [Preserve frame aspect] Zaškrtněte tuto položku pro rozšíření / kontrakci videa s poměrem stran původního zachovaného obrazu. [Ignore pixel aspect] Proveďte mapování pixelů ve skutečné velikosti bez vztahu k poměru stran pixelů. [Resampling method] Zvolte režim přepočítání při transformaci videa pro klip, který je právě editován. "[Resampling method] v Tabu [Parameter]" (→ strana 245)

[17] Původní strana 246

Sledování

[18] Původní strana 246

Transformace

[19] Původní strana 246

Obiloviny

[20] Původní strana 247

Sledování

Příloha: překlady delších pasáží

[21] Původní strana 247

Transformace

[22] Původní strana 247

Obiloviny

[23] Původní strana 247

Režim Chase (spodní vrstva)

[24] Původní strana 247

Režim ukotvení (tato vrstva)

[25] Původní strana 251

Kliknout

[26] Původní strana 254

Cur 00: 00: 00; 00

[27] Původní strana 281

Cur 10; 00

[28] Původní strana 304

- Chcete-li smazat všechny přepínací body fotoaparátu na časové stupnici, klikněte pravým tlačítkem myši na časovou stupnici a klikněte na [Delete All Cut Points].

[29] Původní strana 315

Zobrazení / skrývání sidebar

[30] Původní strana 330

Nastavení klíčového rámečku

[31] Původní strana 331

Zkontrolujte filtrační efekty

Příloha: překlady delších pasáží

[32] Původní strana 332

Kliknout

[33] Původní strana 333

Nastavení klíčového rámečku

[34] Původní strana 334

Nastavení klíčového rámečku

[35] Původní strana 335

Nastavení klíčového rámečku

[36] Původní strana 355

Chromakey

[37] Původní strana 375

Obrazovka pro tvorbu objektů

[38] Původní strana 434

- Když kliknete na [Current default] v kategorii strom, všechny uživatelsky registrované výchozí předvolby jsou zobrazeny v seznamu exportérů / přednastavených.