

r e v e l a t i o n


SIGHT &
SOUND

príbehy z obrazov a zvukov



Revelation Sight and Sound

Príbehy z obrazov a zvukov

Príručka používateľa

Revelation Sight and Sound – Príbehy z obrazov a zvukov
Príručka používateľa

© 2002 Logotron Ltd.

© 2006 Logotron Ltd., slovenský preklad

Príručku používateľa napísal P. Tomcsányi spolu s E. Salancim a vydavateľstvom Logotron Ltd.

Preklad J. Besslerová a D. Drotárová

Vydal Logotron Ltd., Cambridge, UK
prvé vydanie, 2006

Všetky práva vyhradené.

Žiadna časť tohto programu alebo dokumentácie nesmie byť reprodukováaná, prenášaná, prepísaná, uložená v archivačnom systéme alebo preložená do akéhokoľvek, ani do počítačového jazyka akoukoľvek formou, elektronicky, mechanicky, opticky, chemicky, manuálne alebo inak, s výnimkou prípadov povolených v licenčnej zmluve, bez predchádzajúceho súhlasu vydavateľa.

Obsah

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Vitajte v Revelation Sight and Sound | 1 |
| 1.1 | Úvod | 1 |
| 2 | Rozdelenie obrazovky a oblasti..... | 3 |
| 2.1 | Hlavná ponuka | 4 |
| | Ponuka Súbor | 4 |
| | Ponuka Úpravy | 5 |
| | Ponuka Zobrazenie | 5 |
| | Ponuka Film | 6 |
| | Ponuka Pomocník | 7 |
| 2.2 | Hlavný panel..... | 7 |
| 2.3 | Pracovná plocha | 8 |
| 2.4 | Prehrávač | 9 |
| 2.5 | Časová os..... | 11 |
| 2.6 | Vlastnosti | 11 |
| 3 | Práca s projektmi | 15 |
| 4 | Práca so stopami..... | 17 |
| 4.1 | Obrazová stopa | 18 |
| 4.2 | Zvuková stopa..... | 19 |
| 4.3 | Hudobná stopa | 19 |
| 4.4 | Priesvitná stopa | 19 |
| 4.5 | Efektová podstopa..... | 20 |
| 4.6 | Efektová stopa | 20 |
| 4.7 | Kontextová ponuka hlavičky stopy a podstopy..... | 21 |
| 4.8 | Kontextová ponuka medzi stopami | 23 |
| 4.9 | Kontextová ponuka tela stopy a podstopy..... | 24 |
| 4.10 | Operácie myši a klávesnice na stopách | 24 |
| 4.11 | Vlastnosti stopy..... | 25 |

| | | |
|----------|--|-----------|
| 5 | Práca s videoklipmi | 27 |
| 5.1 | Prehliadač videoklipov | 27 |
| | Prehľadávanie videoklipov | 28 |
| | Prehrávanie videoklipov | 28 |
| | Používanie videoklipov na časovej osi | 29 |
| | Ukladanie a organizácia klipov | 29 |
| | Sťahovanie nahraných klipov z pamäťovej karty kamery | 31 |
| | Nahrávanie videoklipov | 32 |
| | Kontextová ponuka prehliadača videoklipov | 32 |
| 5.2 | Panoráma | 33 |
| 5.3 | Kontextová ponuka videoklipu | 37 |
| 5.4 | Operácie myši a klávesnice na videoklipoch | 38 |
| 5.5 | Vlastnosti videoklipov | 40 |
| 6 | Práca s hudobnými a zvukovými klipmi..... | 43 |
| 6.1 | Prehliadač hudby a zvuku | 43 |
| | Prehľadávanie hudobných a zvukových klipov | 44 |
| | Prehrávanie hudobných a zvukových klipov | 44 |
| | Používanie hudobných a zvukových klipov na časovej osi | 45 |
| | Ukladanie a organizácia klipov | 45 |
| | Nahrávanie zvukových klipov | 47 |
| | Kontextová ponuka Prehliadača hudby a zvuku | 47 |
| 6.2 | Kontextová ponuka hudobného a zvukového klipu | 48 |
| 6.3 | Operácie myši a klávesnice na hudobných a zvukových klipoch..... | 49 |
| 6.4 | Vlastnosti hudobných a zvukových klipov..... | 50 |
| 7 | Práca s prechodmi | 53 |
| 7.1 | Prehľadávanie prechodov..... | 53 |
| 7.2 | Prehrávanie prechodov | 53 |
| 7.3 | Používanie prechodov na časovej osi | 53 |
| 7.4 | Nahradenie prechodu..... | 55 |
| 7.5 | Používanie prechodov na Hudobnej stope a Zvukovej stope..... | 56 |
| 7.6 | Kontextová ponuka prechodu | 56 |
| 7.7 | Operácie myši a klávesnice na prechodoch..... | 57 |

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 7.8 | Vlastnosti prechodu..... | 58 |
| 8 | Práca s efektmi | 61 |
| 8.1 | Prehľadávanie efektov | 61 |
| 8.2 | Prehrávanie efektov | 61 |
| 8.3 | Používanie Zdrojových efektov..... | 62 |
| 8.4 | Používanie Globálnych efektov | 62 |
| 8.5 | Nahradenie efektov..... | 63 |
| 8.6 | Vlastnosti efektu..... | 63 |
| 9 | Práca s titulkami a textami | 65 |
| 9.1 | Prehľadávanie titulkov a textov | 65 |
| 9.2 | Prehrávanie titulkov a textov | 65 |
| 9.3 | Používanie titulkov a textov na časovej osi | 65 |
| 9.4 | Operácie myši a klávesnice na titulkoch a textoch | 68 |
| 9.5 | Kontextová ponuka titulku | 70 |
| 9.6 | Úprava titulkov | 71 |
| 9.7 | Úprava textov..... | 73 |
| 9.8 | Vlastnosti titulkov a textov | 74 |
| 10 | Dokončenie | 75 |
| 10.1 | Výstupné formáty | 76 |
| 10.2 | Prehľad formátov a ich použitie | 76 |
| 10.3 | Rozlíšenie videa..... | 79 |
| 10.4 | Kvalita kompresie..... | 80 |
| 10.5 | Údajový tok..... | 81 |
| 10.6 | Zvláštnosti formátu Digitálne Video..... | 82 |
| 11 | Nahrávanie | 85 |
| 11.1 | Nahrávanie pohyblivých videoklipov..... | 86 |
| | Jednoduchá kamera alebo DV kamera v režime nahrávania | 87 |
| | DV kamera v režime VCR | 90 |
| | Ostatné zariadenia | 94 |
| 11.2 | Nahrávanie animácií a časozberných filmov..... | 95 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| | Animácie | 95 |
| | Časozberné filmy | 100 |
| 11.3 | Fotografovanie | 102 |
| 11.4 | Nahrávanie zvukového klipu | 103 |
| 11.5 | Nahrávanie rozprávania | 104 |
| 12 | Nastavenie prostredia..... | 107 |
| 12.1 | Nastavenie vlastnej konfigurácie: Dialógové okno Nastavenie prostredia..... | 109 |
| 12.2 | Konfigurácie..... | 110 |
| | Tlačidlo Použiť | 110 |
| | Tlačidlo Uložiť | 110 |
| | Tlačidlo Odstrániť | 111 |
| 12.3 | Príkazy | 111 |
| 12.4 | Komponenty..... | 112 |
| | Pridanie komponentu | 113 |
| | Odstránenie komponentu | 113 |
| | Vlastnosti umiestnenia komponentu | 113 |
| 12.5 | Okná a panely..... | 113 |
| | Nový panel | 114 |
| | Nové okno | 114 |
| | Odstrániť | 114 |
| | Vlastnosti | 114 |

1 Vitajte v Revelation Sight and Sound

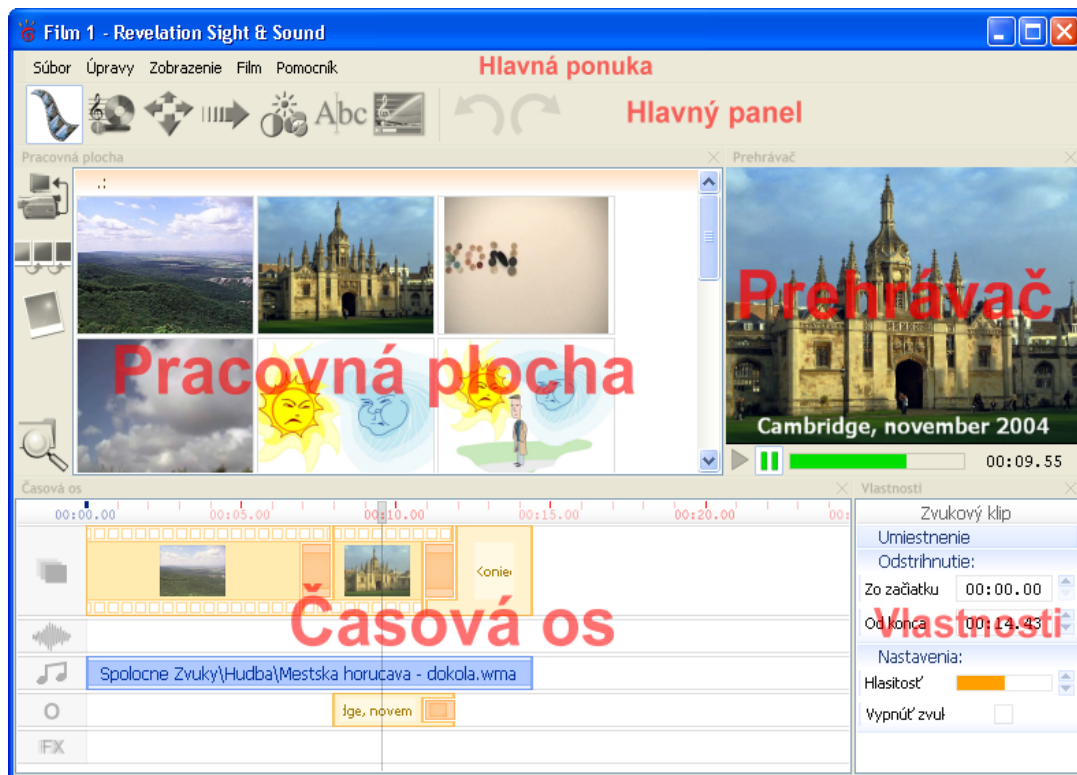
1.1 Úvod

Revelation Sight and Sound je program na editovanie video a audio projektov. Poskytuje nástroje pre skombinovanie niekoľkých zdrojových súborov do spoločnej výslednej video alebo zvukovej produkcie. Zdrojové súbory môžu byť kombinované viacerými spôsobmi s využitím špeciálnych efektov. Výsledkom je samostatný súbor obsahujúci film alebo zvukovú nahrávku či oboje.

Revelation Sight and Sound tiež obsahuje nástroje pre nahrávanie videa a zvukov naživo alebo z iných médií (ako sú videorekordéry alebo magnetofónové pásky).

2 Rozdelenie obrazovky a oblasti

Obrazovka Revelation Sight and Sound je rozdelená na niekoľko **oblastí**. Niektoré oblasti (napríklad Hlavná ponuka alebo Hlavný panel) sú podobné ako v iných aplikáciách vo Windows. Iné sú špecifické pre prostredie Revelation Sight and Sound.



Na obrázku hore vidíme šesť oblastí štandardného okna Revelation Sight and Sound.

Vaše okno môže obsahovať mierne odlišnosti, pretože Revelation Sight and Sound umožňuje skúseným užívateľom isté prispôsobenia. Je možné meniť poradie v akom sa oblasti objavujú na obrazovke, skryť ich alebo zobrazit' v samostatných oknách. Všetky konfigurácie možno uložiť pre neskoršie použitie. Revelation Sight and Sound obsahuje niekoľko vopred preddefinovaných konfigurácií.

Konfigurácia pre pokročilých zahŕňa všetky funkcie Revelation Sight and Sound, ktoré sú popísané v tejto príručke.

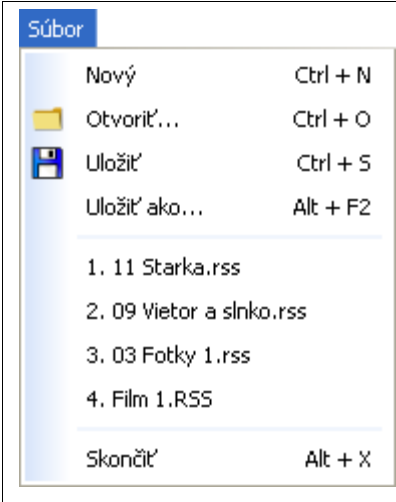
2.1 Hlavná ponuka

Hlavná ponuka obsahuje príkazy, ktoré sú bežné v aplikáciách pre Windows ako aj niekoľko špecifických možností pre úpravu videa.

Súbor Úpravy Zobrazenie Film Pomocník

Ponuka Súbor







Ponuka Súbor obsahuje príkazy pre prácu s projektmi. Viac detailov pozri v kapitole **Práca s projektmi**.

| | |
|--|---|
|  | |
| | Vytvorí nový projekt. |
| | Otvorí existujúci projekt. |
| | Uloží aktuálny projekt na disk pod rovnakým názvom. |
| | Uloží aktuálny projekt na disk pod iným názvom. |
| | História súborov. Tu sú názvy posledných štyroch súborov, ktoré boli otvorené v programe. |
| | Skončí prácu s programom Revelation Sight and Sound. |

Ponuka Úpravy

Ponuka Úpravy obsahuje možnosti **Späť/Znovu**, **Vystrihnúť**, **Kopírovať**, **Prilepiť** a **Odstrániť**. Tieto sa dajú použiť iba na úpravu v oblasti **Časovej osi**.

Revelation Sight and Sound uchováva dlhý zoznam vykonaných úprav, takže akákoľvek nesprávna akcia môže byť jednoducho zrušená pomocou operácie **Späť**.

| Úpravy | |
|---|---|
|  Späť vloženie klipu Ctrl + Z | Zruší poslednú akciu. |
|  Znovu Ctrl + Shift + Z | Znovu vykoná poslednú akciu. |
|  Vystrihnúť Ctrl + X | Vystrihne označené objekty Časovej osi do schránky. |
|  Kopírovať Ctrl + C | Skopíruje označené objekty Časovej osi do schránky. |
|  Prilepiť Ctrl + V | Prilepí objekty zo schránky na Časovú os. |
|  Odstrániť Delete | Odstráni označené objekty z Časovej osi. |

Ponuka Zobrazenie

Horná časť ponuky Zobrazenie obsahuje príkazy pre zobrazenie/skrytie určitých oblastí. Značka pri nich označuje zobrazované oblasti. **Zobrazenie>Iné** otvára podponuku, ktorú používame na zobrazenie/skrytie oblasti Hlavný panel a tiež na zobrazenie dialógového okna **Nastavenia prostredia**. Skúsenejší používatelia môžu prostredie Revelation Sight and Sound prispôbiť vlastným potrebám. Viac detailov pozri v kapitole **Nastavenie prostredia**.

Dolná časť ponuky Zobrazenie obsahuje príkazy pre zmenšovanie/zväčšovanie časovej osi. Tu je možné meniť mierku časovej osi.

| | | |
|---|--------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Prehrávač | | Zobrazí/skryje oblasť Prehrávač. |
| <input checked="" type="checkbox"/> Vlastnosti | F4 | Zobrazí/skryje oblasť Vlastnosti. |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pracovná plocha | | Zobrazí/skryje oblasť Pracovná plocha. |
| <input checked="" type="checkbox"/> Časová os | | Zobrazí/skryje oblasť Časová os. |
| Iné | | Zobrazí/skryje oblasť Časová os. |
| Väčšie | Ctrl + W | Zväčší zobrazenie časovej osi. |
| <input checked="" type="checkbox"/> Normálne | Ctrl + Num * | Obnoví normálne zobrazenie časovej osi. |
| Menšie | Ctrl + Q | Zmenší zobrazenie časovej osi. |

Podponuka Iné:

| | | |
|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Hlavný panel | | Zobrazí/skryje oblasť Hlavný panel. |
| Nastavenie prostredia... | | Zobrazí dialógové okno Nastavenia prostredia . |

Ponuka Film

Ponuka Film prepína alternatívne okná pre prácu s filmom.

| | | |
|---|---|---------------------------------------|
| Film | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Video klipy | 1 | Otvorí pracovnú plochu Videoklipy. |
| Hudba a zvuky | 2 | Otvorí pracovnú plochu Hudba a zvuky. |
| Panoráma | 3 | Otvorí pracovnú plochu Panoráma. |
| Prechody | 4 | Otvorí pracovnú plochu Prechody. |
| Efekty | 5 | Otvorí pracovnú plochu Efekty. |
| Titulky | 6 | Otvorí pracovnú plochu Titulky. |
| Výsledok | 7 | Otvorí pracovnú plochu Výsledok. |

Ponuka Pomocník

Ponuka Pomocník umožňuje prístup k inštrukciám priamo v kontexte práce s Revelation Sight and Sound. Pomocník obsahuje tiež informácie O programe. Ďalšie aktualizácie softvéru Revelation Sight and Sound a zdroje sú k dispozícii na webovej stránke spoločnosti Logotron www.logo.com/rss/sk. Prístup na túto stránku je možný priamo z programu kliknutím na **Zobrazit' domovskú stránku...**

| | |
|---|---|
| <p>Pomocník</p> <ul style="list-style-type: none"> Ukázať Pomocníka Revelation Sight & Sound F1 Zobrazit' domovskú stránku... O programe... | <p>Zobrazí kontextovú pomoc.</p> <p>Zobrazí Pomocníka k tlačidlu alebo príkazu.</p> <p>Zobrazí stránku s najnovšími informáciami.</p> <p>Zobrazí informácie o programe.</p> |
|---|---|

2.2 Hlavný panel

Hlavný panel obsahuje dve skupiny tlačidiel.








Prvých sedem tlačidiel sú prepínače **Pracovnej plochy**. Sú ekvivalentné s položkami v ponuke Film.



Posledné dve tlačidlá sú skratky pre príkazy **Spät'** a **Znovu** z ponuky Úpravy. Pokiaľ nie sú prístupné, sú sivé.

2.3 Pracovná plocha

Možnosti v oblasti pracovnej plochy sa menia podľa zvolenej pracovnej plochy.

Voľby Videoklipy, Hudba a zvuky, Titulky, Efekty a Prechody umožňujú vybrať súbory, prechody a efekty na časovú os. Vtedy pracovná plocha obsahuje **Prehliadač** príslušného druhu. Pre náhľad kliknite na súbor, prechod alebo efekt. Ak ho chcete použiť v projekte, ťahaním ho premiestnite na časovú os. Prehliadač videoklipov a Prehliadač hudby a zvuku umožňujú tiež ukladať a organizovať súbory.

| <i>Pracovná plocha</i> | <i>Obsah pracovnej plochy</i> | | <i>Ďalšie informácie pozri v kapitolách</i> |
|---|-------------------------------|--|---|
|  | Videoklipy | Prehliadač videoklipov. Vľavo od okna pracovnej plochy sú prídavné tlačidlá nahratie klipov priamo z kamery a tiež pre správu súborov vo vašom počítači. | Práca s videoklipmi Nahrávanie |
|  | Hudba a zvuky | Prehliadač hudobných a zvukových klipov. Vľavo od okna pracovnej plochy sú prídavné tlačidlá pre zaznamenávanie zvukových klipov priamo do vašich priečinkov. | Práca s hudobnými a zvukovými klipmi Nahrávanie |
|  | Panoráma | Začiatková a koncová oblasť panorámy. Táto pracovná plocha umožňuje určiť a spresniť nastavenie približovania/vzdďalovania a panoramatického pohybu (vpravo a vľavo) vo vašich klipoch. | Časť Panoráma v kapitole Práca s videoklipmi |
|  | Prechody | Prehliadač prechodov. | Práca s prechodmi |
|  | Efekty | Prehliadač efektov. | Práca s efektmi |

| <i>Pracovná plocha</i> | | <i>Obsah pracovnej plochy</i> | <i>Ďalšie informácie pozri v kapitolách</i> |
|---|----------|---|---|
|  | Titulky | Prehliadač titulkov. | Práca s titulkami |
|  | Výsledok | Nastavenia pre výsledný súbor. Dialógové okno umožňuje vybrať parametre a aj skutočne uložiť projekt vo forme videosúboru alebo zvukového súboru v niektorom z bežných formátov. | Výsledok |

2.4 Prehrávač

Oblasť Prehrávača prehráva objekty v okne pracovnej plochy a všetky položky na časovej osi.

Umožňuje náhľad prehrávania:




- Videoklipu na disku označeného v Prehliadači videoklipov.
- Zvukového (audio) klipu na disku označeného v Prehliadači hudby a zvuku (v tomto prípade je obrazovka prehrávača čierna avšak ovládače Prehrať/Zastaviť sú funkčné).
- Prechodov označených v Prehliadači prechodov.
- Efektov označených v Prehliadači efektov.
- Titulkov označených v Prehliadači titulkov.
- Časovej osi v celku – tá sa spustí buď ak kliknete na časovú os alebo keď pohnete prvkom Pozícia na časovej osi alebo keď pridáte resp. odstránite objekty na časovej osi.
- Častí objektov na časovej osi. Toto spustíte dvojklikom na objekt na časovej osi. Prehrávač prehrá iba tú časť časovej osi, ktorá je definovaná časom začiatku a konca vybranej položky.

Prehrávač môže zobrazovať váš projekt v odlišnej kvalite (nižšej aj vyššej v závislosti od podmienok) od skutočnej kvality výsledného produktu. Ovplyvňujú to dva faktory:

- Prehrávanie sa vytvára pre pomerne malý priestor a počet obrázkov za sekundu vzhľadom na rýchlosť vytvoreného filmu a zobrazovanie náhľadu (to je dosť časovo náročné dokonca aj pre rýchle počítače)
- Proces komprimácie pôsobí na kvalitu videa, čo pri prehrávaní nie je vidno.



V spodnej časti Prehrávača sú štyri ovládače:

| | | |
|---|----------|---|
|  | Prehrať | Kliknutím na toto tlačidlo sa prehrá vybraný objekt/časová os. |
|  | Zastaviť | Kliknutím na toto tlačidlo sa pozastaví prehrávanie alebo sa pokračuje v prehrávaní. |
|  | Pozícia | Zobrazuje aktuálnu pozíciu prehrávanej položky. Mení pozíciu kliknutím alebo ťahaním. |

| | | |
|----------|-----|--|
| 00:00.82 | Čas | Aktuálny čas. Môžete upravovať text v tomto okne pre pozíciu v danom presnom čase. |
|----------|-----|--|

Ovládače sú neaktívne, ak prehrávač zobrazuje obrázok alebo prehráva statické efekty. Ovládače sú aktívne, keď sa prehráva video, prechody, dynamické efekty alebo sa prezerá časová os alebo jej časť.

2.5 Časová os

Časová os je oblasť, kde sa uskutočňuje väčšina úprav.

Pozostáva z niekoľkých **stôp**. Každá stopa obsahuje zdroje, efekty a prechody.

Objektom Časovej osi môže byť ľubovoľný objekt z nasledujúcich: stopy, zdroje, efekty a prechody. **Zdrojom** môže byť: videoklip, hudobný a zvukový klip, titulky. Objekty časovej osi môžu a nemusia byť označené. Operácie na časovej osi zvyčajne ovplyvňujú iba označené objekty.

Ďalšie detaily pozri v kapitole **Práca so stopami**.

V hornej časti Časovej osi je **Pravítko**. Je možné ho meniť – zväčšovať a znižovať, a to buď pomocou kolieska myši alebo klávesových skratiek alebo cez ponuku **Zobrazenie**. Toto umožňuje vidieť váš projekt detailnejšie alebo v globále. Ak sa obsah Časovej osi nezmestí do okna, objaví sa v dolnej časti posuvník.

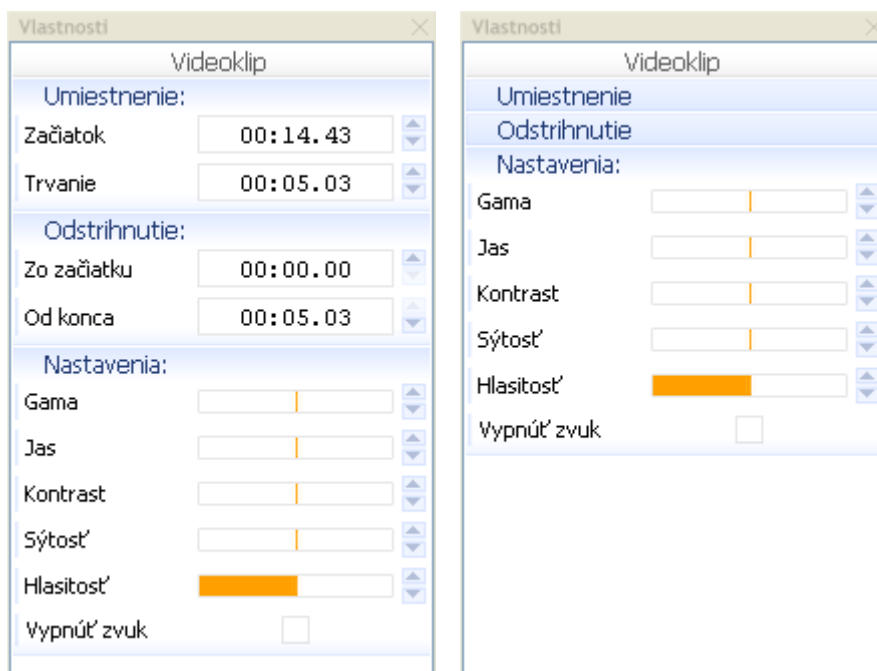
Prvok **Pozícia** je zobrazený ako úsečka, ktorá začína šedým obdĺžnikom na pravítku a prechádza cez všetky stopy. Zobrazuje pozíciu prehrávania, čiže to, čo je zobrazené v oblasti prehrávača. Po niektorých operáciách je pozícia určená automaticky (napr. po pridání klipu je umiestená na začiatku príslušného klipu, po pridání prechodu je uprostred). Pri operáciách ako sú strih a delenie prvok **Pozícia** označuje miesto, kde bola daná operácia uskutočnená.

2.6 Vlastnosti

Oblasť **Vlastnosti** zobrazuje podrobné vlastnosti označeného objektu na časovej osi.

Obsah tejto oblasti závisí od označeného objektu, teda ktoré vlastnosti môžu byť nastavené pre konkrétny objekt časovej osi.

Nasledujúce obrázky zobrazujú typický obsah oblasti Vlastnosti pre videoklip so zvukom:



Pozostáva z troch častí: **Umiestnenie**, **Odstrihnutie** a **Nastavenia**. Každá časť môže byť otvorená (všetky časti na obrázku vľavo) alebo zatvorená (prvé dve časti na obrázku vpravo). To uľahčuje sústrediť sa práve na tie vlastnosti, ktoré potrebujete.

Umiestnenie a **Odstrihnutie** umožňujú meniť presne začiatok, trvanie a strih v minútach, sekundách a stotínach sekundy. To je užitočné, keď chcete nastaviť presné parametre číslom. V mnohých situáciách je ale pohodlnejšie jednoducho ťahať objekt myšou na stopu a tým nastaviť pozíciu alebo ťahať jeho koniec (pre niektoré druhy klipov). Prípadne môžete použiť aj príkazy pre strihanie z kontextovej ponuky objektu. Viac detailov pozri v kapitole **Vlastnosti videoklipov**.

Časť **Nastavenia** určuje špecifické vlastnosti objektu časovej osi. Väčšina z nich sa nastavuje pomocou posuvníka. Kliknite naň a ťahajte alebo použite šípky na pravej strane.



Každý posuvník označuje štandardnú polohu, čiže pôvodnú hodnotu, ktorú by mala daná vlastnosť, keby ste ju nikdy nenastavovali. Pri posuvníkoch, ktoré začínajú vľavo, je štandardná poloha zobrazená ako jemná oranžová čiarka. Nastavenie hlasitosti na obrázku hore bolo zmenené, má nižšiu hodnotu. Niektoré posuvníky začínajú uprostred, ich štandardná poloha je v prostriedku. Vidíte, že posuvník **Gama** nie je v štandardnej polohe. Kliknutím do prostriedku posuvníka (čo je v tomto prípade zároveň pravý okraj oranžovej oblasti) ho môžete nastaviť na jeho štandardnú hodnotu. Posuvník **Jasu** je v štandardnej polohe.

Ďalšie vlastnosti v časti **Nastavenia** môžu byť zobrazené ako:

- Vypínače (zapnuté/vypnuté) Vypnúť zvuk
- Výber farieb Pozadie
- Výber z ponuky
 - Trojuholník
 - Trojuholník
 - Štvorec

Všetky podrobnosti o nastaveniach pre špecifické objekty nájdete v týchto kapitolách: **Práca so stopami, Práca s videoklipmi, Práca s hudobnými a zvukovými klipmi, Práca s prechodmi, Práca s efektmi a Práca s titulkami.**

3 Práca s projektmi

Použit' Revelation Sight and Sound najjednoduchším spôsobom znamená naťahať klipy, titulky a prechody na časovú os, nastaviť im vlastnosti, ukončiť projekt a previesť ho na videoklip a neobťažovať sa s ukladáním časovej osi. Neskôr ak chcete zmeniť farbu nejakého textu a trvanie jedného z prechodov, zistíte, že to nie je možné, lebo ukončený súbor neobsahuje všetky prvky, z ktorých bol vytvorený. Museli by ste začať od začiatku, zopakovať všetky kroky vrátane zmien, ktoré chcete urobiť a opäť ukončiť projekt.

Preto je vhodné ukladať si vašu časovú os ako Revelation Sight and Sound projektový súbor. **Projektový súbor** uchová vašu prácu v takom tvare, že sa k projektu môžete kedykoľvek vrátiť, pracovať s ním a upravovať ho.

Je dôležité pochopiť rozdiel medzi projektovým súborom Revelation Sight and Sound, ktorý obsahuje všetky informácie potrebné pre výsledné video (ako určitý recept na koláč, ktorý môže byť zmenený pred samotným pečením) a konečným videoklipom alebo zvukovým klipom ako výsledkom vašej práce (samotný koláč, ktorý už nemôžeme zmeniť). Ak sa vám nepáči výsledný súbor, môžete ho proste vyhodiť, zmeniť projekt (recept) a vytvoriť výsledný súbor znova (upiecť nový koláč podľa nového receptu).

Treba si tiež uvedomiť, že projektový súbor neobsahuje zdrojové klipy, uchováva si len cestu k nim (názvy súborov). Váš projektový súbor bude preto fungovať iba za predpokladu, že klipy ostanú uložené na tom istom mieste, kde boli v čase vzniku projektu. Preto, ak chcete kopírovať projekt z jedného počítača na druhý, musíte skopírovať všetky zdrojové klipy a uložiť ich na rovnaké miesto.

Keď otvoríte program Revelation Sight and Sound, začínate s prázdny projektom. Umiestnite zdroje na časovú os, urobíte nastavenia atď. Kedykoľvek môžete uložiť aktuálny stav vašej časovej osi s pridanými informáciami (napr. nastavenia vykonané v pracovnej ploche Výsledok) do projektového súboru. Neskôr potom môžete projektový súbor otvoriť a pokračovať v práci na ňom.

Všetky príkazy týkajúce sa práce s projektom sú obsiahnuté v ponuke Súbor Hlavnej ponuky.

4 Práca so stopami

Oblasť časovej osi obsahuje niekoľko stôp.

Každá stopa je zobrazená ako vodorovný pásik v oblasti časovej osi. Každá stopa má **hlavičku stopy a telo stopy**.

Hlavička stopy reprezentuje celú stopu – zobrazuje ikonu identifikujúcu typ stopy. Keď na ňu kliknete, celá stopa sa zvýrazní a oblasť Vlastnosti zobrazí vlastnosti celej stopy.

Telo stopy obsahuje **zdroje** a iné **objekty**, ktoré určujú vizuálnu a/alebo akustickú podobu stopy.

Ťahaním **zdrojov** ako sú klipy, zvuky, titulky na stopu vytvárate svoj projekt. Pridaním **objektových efektov a prechodov** na tieto zdroje môžete meniť ich podobu a/alebo spôsob prepojenia. **Globálne efekty** na stope efektov umožňujú modifikovať celkový obsah a všetky stopy. Týmto spôsobom pridávate **objekty** na časovú os. Objekt na časovej osi je naznačený obdĺžnikom (niekedy so zmiešaným okrajom, ktorý označuje, že jeden objekt prechádza do iného). Obdĺžnik označuje časový interval, v ktorom určitý objekt trvá v rámci celého filmu.

Zdroje na jednej stope sa nemôžu prekryvať v čase. Jedinou výnimkou sú prechody medzi dvoma zdrojmi. Zdroje na rôznych stopách sa môžu prekryvať. Faktickým dôvodom pre prácu s viacerými stopami je možnosť mať niekoľko prekryvajúcich sa klipov a titulkov na vytvorenie konečného filmu alebo rozhlasového programu.

Obraz v konečnom filme závisí od poradia v akom sa stopy objavujú na obrazovke (zhora nadol). To znamená, že ak sa v určitom momente dva alebo viac videoklipov prekryva, potom výsledné video bude v danom momente pozostávať z obrazu zloženého najprv z pozadia Obrazovej stopy (ak je prvá stopa obrazová) potom z obsahu prvej stopy, na ktorom bude obsah druhej stopy, potom obsah tretej stopy atď. Pokiaľ obsah druhej stopy nemá priesvitné časti, potom úplne prekryje obsah prvej stopy. Niektoré obrázky alebo klipy môžu obsahovať (polo)priesvitné časti. Nastavením priesvitnosti môžete zmeniť úplne nepriesvitný klip na čiastočne priesvitný. Môžete použiť efekty Prechod z čiernej a Prechod do čiernej na zmenu úplne priesvitného klipu do jeho skutočnej podoby (ktorá je často úplne nepriesvitná) alebo naopak.

Zvuk v konečnom filme alebo zvukovom súbore je tvorený iným spôsobom – jednoduchým zmiešaním zvukov, hlasov a hudby. Ak potrebujete niektorý zvuk počuť

hlasnejšie alebo tichšie, nastavte hlasitosť podľa potreby pre celú stopu (pomocou oblasti vlastnosti) alebo pre konkrétny klip (pomocou oblasti Vlastnosti alebo zmenou hlasitosti priamo na klípe). Môžete tiež použiť efekt Prechod z ticha a Prechod do ticha.

Každý objekt (vrátane samotných stôp) môže byť **označený** alebo **neoznačený**. Označené objekty sú modré, neoznačené sú oranžové. Na označených objektoch môžete vykonať iba niekoľko operácií. Objekt označíte kliknutím naň. Na označenie viacerých objektov kliknite na prvý z nich, potom podržaním klávesu **Shift** kliknite na druhý, tretí atď. Niektoré objekty však môžu byť označené len samostatne.

Stôp je niekoľko druhov. Každá z nich má v projekte vlastnú úlohu a zameranie. Štandardný projekt (ktorý sa otvorí použitím príkazu **Nový projekt** v ponuke súbor) obsahuje z každého druhu jednu stopu s výnimkou efektivej podstopy. Je možné pridať či odstrániť stopy a vytvoriť vlastný súbor stôp, ktorý vyhovuje vašim potrebám. Napríklad, ak tvoríte rozhlasovú reláciu, nepotrebujete Obrazovú stopu a Priesvitnú stopu. Na druhej strane, ak chcete mať v pozadí hudbu (na Hudobnej stope), rozprávanie (na Zvukovej stope) a tiež efekty prehrávané súčasne s rozprávaním a hudbou v pozadí, potrebujete pridať ďalšiu Zvukovú stopu pre efekty.

Nasledujúce podkapitoly poskytujú informácie o každom druhu stopy.

4.1 Obrazová stopa

Táto stopa je predovšetkým určená pre základný obrazový obsah ako sú videoklipy, animácie, statické obrázky a titulky (ak ich používate ako zdroj a nie ako priesvitnú stopu na inom klípe).

Ak vložíte na túto stopu videoklip, ktorý obsahuje aj zvuk, bude prehrávaný spolu s videom.

Projekt môže mať iba jednu Obrazovú stopu, počas prehrávania je vždy prvá (najvrchnejšia). Projekty, ktoré nemajú Obrazovú stopu, sú zamerané skôr na tvorbu rozhlasových relácií než filmov.

4.2 Zvuková stopa

Táto stopa je na pridávanie zvukov, zvukových efektov a rozprávania do obsahu Obrazovej stopy (ak tvoríte video projekt). Ak vytvárate čisto zvukový projekt (rozhlasovú reláciu), potom je táto stopa určená na pridávanie všetkých rečových prejavov a zvukov.

Na túto stopu môžete pridávať súbory zvukových klipov. Nahrané rozprávanie je tiež pripájané implicitne na túto stopu. Môžete sem dať aj video pokiaľ obsahuje zvuk, a potom bude počuteľné, ale obraz nebude vidno.

Vo vašom projekte môžete mať viacero zvukových stôp, ak chcete prehrávať niekoľko zvukov paralelne.

4.3 Hudobná stopa

Táto stopa slúži na pridávanie hudby do pozadia vášho projektu. Môžete ju použiť aj na pridanie ľubovoľných druhov zvukových efektov. Technicky je to ten istý druh stopy ako zvuková stopa, ale má iné zameranie a využitie v projektoch.

Na túto stopu môžete umiestniť zvukové klipy. Môžete sem dať aj video pokiaľ obsahuje zvuk, a potom bude počuteľné, ale obraz nebude vidno.

Vo vašom projekte môžete mať viacero hudobných stôp, ak chcete prehrávať niekoľko rôznych hudobných skladieb a zvukov paralelne.

4.4 Priesvitná stopa

Slúži na prekrytie obsahu Obrazovej stopy.

Zvyčajne tu dávame titulky, ktorými chceme prekryť obsah Obrazovej stopy, alebo animácie a obrázky, ktoré obsahujú (polo)priesvitné časti. Môžete sem dať aj videoklip, ale potom spravidla prekryje celý obsah Obrazovej stopy, ak nepoužijete efekt Priesvitný obraz, ktorý zmení video na čiastočne priesvitné. (Môžete použiť súbor AVI s informáciou o priesvitnosti, ale takéto súbory sú dosť zriedkavé.)

Ak dáte na túto stopu videoklip so zvukom, bude prehrávaný iba obraz a zvuk nebude použitý.

Vo vašom projekte môžete mať viacero priesvitných vrstiev, ak potrebujete prekryvať obsah Obrazovej stopy niekoľkými obrázkami/animáciami súčasne. Uvedomte si, že proces prekryvania (miešanie obrázkov) je časovo náročný, takže ak použijete niekoľko priesvitných vrstiev, váš projekt to môže pri prehrávaní časovej osi vážne spomaliť. Na pomalých počítačoch neodporúčame používať viac ako jednu priesvitnú stopu, ináč budú úpravy príliš pomalé. Napriek spomaleniu úprav a faktu, že prehrávač videa bude trhaný, vo výslednom videu (použitím funkcie **Výsledok** v Revelation Sight and Sound) sa tieto problémy neprejavia.

Neodporúčame používať priesvitné stopy v projektoch, ktoré nemajú Obrazovú stopu (aj keď technicky je zostavenie takého súboru stôp možné).

Súbory .RNA vytvorené v programe Revelation Natural Art môžu byť obsahom priesvitnej stopy.

4.5 Efektová podstopa

Toto nie je samostatná stopa. Je to druh pomocnej stopy pre **objektové efekty**. Ak umiestnite efekt na objekt časovej osi, zobrazí sa tento na efektovej podstope príslušnej stopy. Efektová podstopa sa vytvorí automaticky pri ťahaní efektov na objekty časovej osi. Avšak ak odstránite efekty, efektová podstopa nebude odstránená automaticky, pretože dané efekty môžu byť znovu použité neskôr. Ak chcete efektovú podstopu odstrániť, treba to urobiť manuálne.

Efekty sú aplikované na objekty v poradí v akom sú zobrazené na efektovej podstope (zhora nadol).

4.6 Efektová stopa

Táto stopa aplikuje efekty na obsah všetkých stôp. Sú to tzv. **globálne efekty** ako protiklad k **objektovým efektom**, ktoré pôsobia iba na jeden objekt. Viac informácií nájdete v kapitole **Práca s efektmi**.

Ak chcete použiť viacero globálnych efektov v danom bode na časovej osi, môžete vytvoriť niekoľko efektových stôp. Efektové stopy sú vždy posledné (najspodnejšie na obrazovke).

4.7 Kontextová ponuka hlavičky stopy a podstopy

Táto ponuka sa zobrazí, ak kliknete pravým tlačidlom myši na hlavičku stopy alebo na hlavičku efektovej podstopy.

Termín **miesto vloženia** znamená "pred vybranou stopou", ak kliknete na hornú časť hlavičky stopy alebo "za vybranou stopou", ak kliknete na spodnú časť hlavičky. Miesto vloženia používame na všetky druhy vkladania a operácie Prilepiť z ponuky, okrem vkladania Obrazovej stopy (ktorá musí byť vždy prvou stopou), alebo Efektovej stopy (ktorá musí byť vždy posledná), alebo Efektovej podstopy (ktorá sa vždy zobrazuje za stopou, ku ktorej patrí).

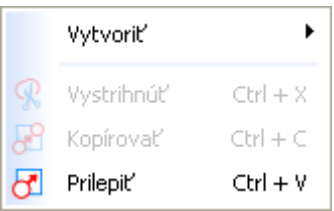
| | |
|----------------------|---|
| Vypnúť zvuk | Vypne zvuk tejto stopy. |
| Vytvorit' novú stopu | Vytvorí novú rovnakú stopu a vloží ju na miesto vloženia. |
| Vytvorit' | Vloží novú stopu iného druhu (otvorí podponuku). |
| Vystrihnúť Ctrl + X | Vystrihne túto stopu a presunie ju do schránky. |
| Kopírovať Ctrl + C | Skopíruje túto stopu do schránky. |
| Prilepiť Ctrl + V | Prilepí stopu zo schránky na miesto vloženia. |
| Odstrániť stopu | Odstráni stopu. |

Podponuka pre vkladanie stôp:

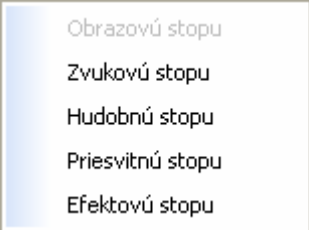
| | |
|-------------------|---|
| Obrazovú stopu | Vloží Obrazovú stopu (neaktívne, ak už existuje). |
| Zvukovú stopu | Vloží novú Zvukovú stopu. |
| Hudobnú stopu | Vloží novú Hudobnú stopu. |
| Priesvitnú stopu | Vloží novú Priesvitnú stopu. |
| Efektovú stopu | Vloží novú Efektovú stopu. |
| Efektovú podstopu | Vloží Efektovú podstopu (neaktívne pre efektovú stopu). |

4.8 Kontextová ponuka medzi stopami

Táto ponuka sa zobrazí, ak kliknete pravým tlačidlom myši na malú medzeru medzi hlavičkami stôp. Miesto vloženia je v tomto prípade samotná medzera medzi stopami, to znamená, že vkladaná stopa bude umiestnená medzi dve stopy, kde sa nachádza daná medzera.




| | |
|---|---|
|  | Vloží novú stopu (otvorí podponuku). |
| | Vystrihne stopu a presunie ju do schránky (vždy neaktívne). |
| | Skopíruje stopu do schránky (vždy neaktívne). |
| | Prilepí stopu zo schránky. |

Podponuka pre vkladanie stôp:

| | |
|--|---|
|  | Vloží Obrazovú stopu (neaktívne, ak už existuje). |
| | Vloží novú Zvukovú stopu. |
| | Vloží novú Hudobnú stopu. |
| | Vloží novú Priesvitnú stopu. |
| | Vloží novú Efektovú stopu. |

4.9 Kontextová ponuka tela stopy a podstopy

Táto ponuka sa zobrazí, ak kliknete pravým tlačidlom myši na telo stopy v mieste, kde sa nenachádza žiadny objekt (biely priestor medzi dvoma objektmi alebo za posledným objektom).

| | |
|---|---|
| Odstrániť medzeru | Odstráni medzeru medzi dvoma objektmi. |
| Odstrániť medzery až do konca | Odstráni medzery až do konca. |
|  Vystrihnúť Ctrl + X | Vždy neaktívne |
|  Kopírovať Ctrl + C | Vždy neaktívne |
|  Prilepiť Ctrl + V | Prilepí objekt zo schránky na kliknutú pozíciu. |
| Označiť všetko Ctrl + A | Označí všetky objekty v danej stope (neaktívne pre podstopy). |

4.10 Operácie myši a klávesnice na stopách

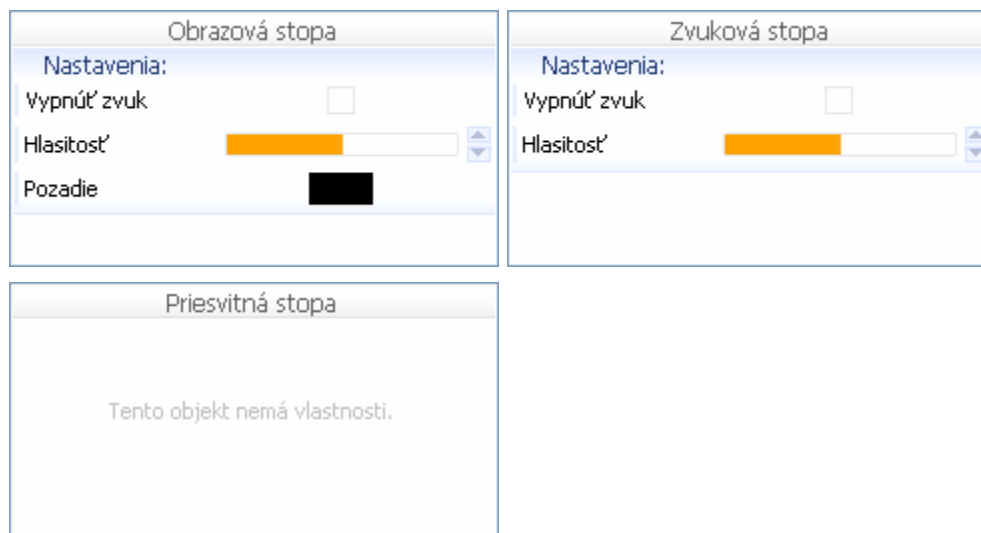
| akcia | myš | kontextová ponuka | možnosti editora |
|-----------------------------------|---|------------------------|--|
| Označiť | Kliknúť na hlavičku stopy. | | |
| Odstrániť | Stlačiť kláves Delete na klávesnici, keď je stopa alebo podstopa označená. | Odstrániť stopu | |
| Vypnúť všetky zvuky na stope | | | Použiť Vypnúť zvuk v sekcii Nastavenia |
| Nastaviť hlasitosť pre celú stopu | | | Použiť posuvník hlasitosti v sekcii Nastavenia |

| akcia | myš | kontextová ponuka | možnosti editora |
|---|-----|-------------------|---|
| Nastaviť farbu pozadia Obrazovej stopy | | | Kliknúť na ovládač Pozadie a použiť dialógové okno, ktoré zobrazí súbor farieb a priesvitnosť pozadia. |

4.11 Vlastnosti stopy

Ak kliknete na hlavičku stopy, potom oblasť Vlastnosti zobrazí vlastnosti celej stopy.

Vlastnosti môžu obsahovať až tri položky, v závislosti od druhu stopy:



Vypnúť zvuk – tento vypínač je prítomný, ak stopa môže obsahovať zvuk (všetky stopy okrem Priesvitnej stopy a Efektivej stopy môžu obsahovať zvuk). Ak vypnete zvuk pre celú stopu, potom ho nebude počuť bez ohľadu na nastavenie hlasitosti na stope alebo na jednotlivých klipoch stopy.

Hlasitosť - tento posuvník je prítomný, ak stopa môže obsahovať zvuk (všetky stopy okrem Priesvitnej stopy a Efektovej stopy môžu obsahovať zvuk). Jeho posúvaním pridávate alebo sťišujete hlasitosť celej stopy. Vlastnosť Hlasitosť stopy pracuje spolu s nastavením hlasitosti pre všetky jej objekty. Teda, ak jeden objekt stopy nastavíte hlasnejšie ako druhý objekt na tej istej stope a potom znížite hlasitosť celej stopy, potom sa obidva klipy prehrávajú tichšie, ale prvý z nich bude hlasnejší ako druhý.

Pozadie – táto vlastnosť je prítomná iba na Obrazovej stope. Vyberáte farbu pozadia pre celý projekt. Ak kliknete na ovládač, zobrazí sa okno s výberom farieb:



Zobrazenie vám umožní vybrať si farbu priamo. Ak poznáte číselné RGB alebo HSV kódy farieb, môžete ich definovať v strednej časti okna.

Nepoužívajte ovládače na pravej strane okna, ktoré definujú priesvitnosť. Pre farbu pozadia Obrazovej stopy nemôže byť definovaná priesvitnosť, pretože pod ním sa nenachádza nič, čo by mohlo byť viditeľné. Preto akákoľvek informácia o priesvitnosti bude ignorovaná.

Farbu pozadia Obrazovej stopy môžete považovať za spodnú nultú stopu. To znamená, že:

- Ak umiestnite (čiastočne) priesvitný videoklip na Obrazovú stopu, potom uvidíte farbu pozadia pod priesvitnými časťami videoklipu.
- Ak na Obrazovej stope nie je nič a položíte niečo na Priesvitnú stopu, potom cez jej priesvitné časti uvidíte farbu pozadia Obrazovej stopy.
- Ak použijete efekty Prechod z čiernej, Prechod do čiernej a Priesvitný obraz na objekt Obrazovej stopy, prejaví sa to prechodom do farby pozadia.
- Ak použijete prechod na konci objektu, ktorý nie je spojený s iným objektom, prechod sa aplikuje do farby pozadia.

5 Práca s videoklipmi

Videoklip nazývame každý súbor obsahujúci obrazovú informáciu. Môže to byť:

- **Pohyblivý videoklip** vytvorený videokamerou (pohyblivé videoklipy často obsahujú zvukovú informáciu nahranú spolu s videom).
- **Animovaný klip** vytvorený špeciálnym softvérom (Revelation Sight and Sound podporuje animované GIF súbory ako aj LGW, LGF a RNA súbory vytvorené programami Imagine Logo, LogoMotion a Revelation Natural Art).
- **Animácia** vytvorená v Revelation Sight and Sound (využitím funkcií pre tvorbu animácií – viac detailov pozri v kapitole **Nahrávanie**).
- **Obrázok** vytvorený fotoaparátom, kamerou (v režime fotografovania) alebo grafickým editorom.

Videoklipy sa používajú ako zdroje na časovej osi. Ťaháte ich na stopy z Prehliadača videoklipov, ktorý sa zobrazuje v oblasti pracovnej plochy Videoklip.

5.1 Prehliadač videoklipov

Prehliadač videoklipov zobrazuje videoklipy, ktoré sú uložené v špeciálnych priečiňkách vyhradených pre videoklipy. V projektoch možno upravovať iba videoklipy zostavené v Revelation Sight and Sound a umiestnené v daných špeciálnych priečiňkách.

Existujú dva vyhradené priečiňky pre **Videoklipy**:

- Priečiňok **Spoločné video** umiestnený v priečiňku, kde je nainštalovaný program Revelation Sight and Sound (zvyčajne C:\Program Files\RevelationSightAndSound). Tento priečiňok obsahuje videoklipy inštalované spolu s programom Revelation Sight and Sound a je určený pre všetkých užívateľov programu. Užívatelia nemôžu odstrániť tieto súbory ani prikladať svoje súbory do týchto priečiňkov cez prostredie programu Revelation Sight and Sound. Súbory môžu byť kopírované/premiestňované/odstránené štandardným postupom prostredníctvom OS Windows užívateľmi, ktorí majú prístup k operáciám na danom priečiňku.
Videoklipy môžu byť uložené v samotnom priečiňku **Spoločné video** alebo v jeho

podpriečinkoch (podpriečinky môžu mať ľubovoľný názov, ale nesmú obsahovať ďalšie podpriečinky).

- Priečinko **Moje video** je umiestnený v priečinku Moje dokumenty\Moje filmy každého užívateľa používajúceho Revelation Sight and Sound. Tento priečinko uchováva videoklipy daného užívateľa. Užívateľ môže kopírovať súbory do tohto priečinka a aj ich odstraňovať použitím Prehliadača videoklipov. Videoklipy môžu byť uložené v samotnom priečinku **Moje video** alebo v jeho podpriečinkoch (podpriečinky môžu mať ľubovoľný názov, ale nesmú obsahovať ďalšie podpriečinky).

Akýkoľvek klip, ktorý chcete použiť v svojom projekte, musí byť uložený v priečinku **Moje video** (alebo v jeho podpriečinku).

Prehľadávanie videoklipov

Každý klip je v prehliadači reprezentovaný náhľadom.

Prehliadač videoklipov je rozdelený na **priečinky** vodorovnými oddeľovačmi. Prvý priečinko pomenovaný . (bodkou) obsahuje súbory zdrojových priečinkov videoklipov. Ďalšie sekcie zobrazujú obsah podpriečinkov. Uvedomte si, že priečinky v prehliadači môžu pozostávať z dvoch skutočných priečinkov na disku – jeden je z priečinku **Spoločné Video** a ďalší priečinko rovnakého mena z priečinku **Moje video**. Preto niektoré súbory (pochádzajúce z **Moje video**) môžu byť vlastné danému užívateľovi a ten ich smie odstrániť, iné (pochádzajúce zo **Spoločné Video**) sú zdieľané viacerými užívateľmi, takže nemôžu byť odstránené ani premiestnené.

Každý priečinko možno otvoriť aj zatvoriť kliknutím na oddeľovač zobrazujúci jeho názov.

Môžete použiť šípky na klávesnici na pohyb medzi videoklipmi a priečinkami. Každý vybraný videoklip sa automaticky prehrá.

Prehrávanie videoklipov

Kliknite na náhľad videoklipu v prehliadači a videoklip sa prehrá v oblasti Prehrávača (ak oblasť Prehrávača nie je zobrazená, použite ponuku zobrazenie v Hlavnej ponuke).

Iný spôsob prehrávania klipu je ťahať jeho náhľad z Prehliadača a pustiť ho v oblasti Prehrávača.

Ak vybraný videoklip je obrázok, uvidíte ho v oblasti Prehrávača, avšak ovládače Prehrávača budú neaktívne. Ak je vybraný klip video alebo animácia, začne sa prehrávať a môžete použiť ovládače prehrať/zastaviť/hľadať/zastaviť.

Používanie videoklipov na časovej osi

Ak chcete použiť videoklip v svojom projekte, treba ťahať jeho náhľad a pustiť ho na stope v časovej osi. Keď začnete ťahať, Revelation Sight and Sound zvýrazní svetložltou farbou všetky stopy, ktoré môžu daný klip prijať. Keď zamierite na stopu, ktorá môže akceptovať vybraný videoklip, objaví sa na nej zelený obdĺžnik v príslušnej pozícii.

Keď pustíte vybraný videoklip na stopu, vytvorí sa na nej nový zdrojový objekt, ktorý označuje vybraný videoklip. Môžete tento objekt upravovať na časovej osi (napr. pridávaním efektov naň, strihaním alebo nastavovaním jeho vlastností). Úplnejšie detaily o týchto funkciách sú popísané ďalej v tejto kapitole. Uvedomte si, že akékoľvek úpravy zdrojového objektu na časovej osi nezmenia pôvodný súbor na disku. Úpravy sú iba súčasťou vášho projektu, prejavajú sa len pri prehrávaní alebo dokončovaní vášho projektu. Váš pôvodný zdroj zostane nezmenený.

Ukladanie a organizácia klipov

Pridávanie videoklipov

Je niekoľko spôsobov ako pridávať klipy do priečinka **Moje video** (alebo do jeho podpriečinkov):

- ťahaním (ich náhľadu) z inej aplikácie alebo z Prieskumníka a pustením v danom priečinku.
- vybraním príkazu **Pridať klip...** z kontextovej ponuky Prehliadača. Táto funkcia otvorí špeciálne okno, ktoré vyzerá ako zjednodušená verzia Prieskumníka. Okno vám umožní prechádzať súbory, vyberať ich a kliknutím **OK** kopírovať do priečinka.
- použitím schránky operáciami **Kopírovať** a **Prilepiť**. Táto metóda umožňuje premiestniť klip z Prieskumníka (**Kopírovať** ho v aplikácii Prieskumník a **Prilepiť** ho použitím kontextovej ponuky Prehliadača) alebo z iného priečinka v Prehliadači (stlačiť pravé tlačidlo myši na klipe, vybrať **Kopírovať** alebo **Vystrihnúť**, potom stlačiť pravé tlačidlo myši na cieľovom priečinku a vybrať **Prilepiť**). Uvedomte si, že schránkové operácie na klipoch umiestnených vo vašom počítači môžete

používať iba cez kontextovú ponuku Prehliadača, nie však cez podponuku Úpravy Hlavnej ponuky (tieto sa používajú v úpravách na časovej osi).

Odstraňovanie klipov

Videoklipy môžete odstraňovať z priečinkov klipov, ale s vedomím, že odstránením klipov v Prehliadači videoklipov fakticky odstránite súbory z disku. Takže ak dané klipy nemáte zálohované na inom mieste, stratíte ich.

- Videoklip môžete odstrániť cez pravé tlačidlo myši vybraním **Odstrániť** z kontextovej ponuky. Videoklip bude premiestnený do koša, odkiaľ ho môžete obnoviť použitím zvyčajných postupov. Normálne by ste mali byť požiadaný o odsúhlasenie odstránenia klipu. Záleží to od nastavenia vášho Koša vo Windows.
- Klip vystrihnete, ak stlačíte pravé tlačidlo myši na klipe a vyberiete **Vystrihnúť**, ale môžete ho **Prilepiť** na iné miesto v rámci prehliadača videoklipov alebo Prieskumníka.

Pridávanie priečinkov

Priečinky pridávate použitím príkazu z kontextovej ponuky **Nový Priečinok**. Nový priečinok sa vždy pridá do priečinka Moje video.

Odstraňovanie priečinkov

Priečinok odstránite pravým tlačidlom myši na jeho názve a výberom **Odstrániť** v jeho kontextovej ponuke.

Použitie Prieskumníka

Ak máte skúsenosti v štandardnej manipulácii so súbormi vo Windows, potom môžete používať aplikáciu Prieskumník na otváranie priečinkov obsahujúcich váš klip nasledovne:

- Ak stlačíte pravé tlačidlo myši na súbor a vyberiete **Preskúmať...**, otvorí sa Prieskumník v priečinku obsahujúcom daný súbor a príslušný súbor je zvýraznený.
- Ak stlačíte pravé tlačidlo myši na názov priečinku a vyberiete **Preskúmať..**, otvorí sa Prieskumník v priečinku obsahujúcom daný priečinok a príslušný priečinok je zvýraznený.

- Alebo použite tlačidlo **Preskúmať** umiestnené v ľavom dolnom rohu Prehliadača



. Toto otvorí aplikáciu Prieskumník vo vašom priečinku **Moje video**.

St'ahovanie nahraných klipov z pamäťovej karty kamery

Mnoho kamier obsahuje pamäťovú kartu, ktorá uchováva videoklipy aj obrázky.

Zvyčajný spôsob použitia týchto súborov v počítači je pripojenie kamery cez USB kábel k počítaču.

Potom počítač vidí obsah pamäťovej karty ako ďalšiu diskovú jednotku označenú jej vlastným písmenom (napr. F:\ alebo G:\). St'ahovanie klipov zahŕňa ich kopírovanie alebo premiestňovanie do príslušných priečinkov. Pozri vyššie **Ukladanie a organizácia klipov**.

Niektoré kamery nezobrazujú obsah pamäťovej karty ako disk, ale objaví sa ako špeciálne kamerové zariadenie v aplikácii Prieskumník vo Windows XP. Tam môžete pracovať s týmito zariadeniami rovnakým spôsobom ako s diskami, ale okno Pridať klip v Revelation Sight and Sound nezobrazuje tieto špeciálne zariadenia. V tomto prípade sa však dá ťahať súbor z Prieskumníka do prehliadača klipov v Revelation Sight and Sound.

Upozorňujeme, že vo Windows 98, niektoré kamery vyžadujú nainštalovať ovládač na prehliadanie pamäťovej karty ako disku. Ovládač je zvyčajne dodávaný spolu s kamerou. Windows 2000 a Windows XP rozoznávajú takéto zariadenia automaticky a nepotrebnú ovládač.

Ak vaša kamera obsahuje pamäťovú kartu, ale nedá sa spojiť s počítačom USB káblom alebo sa dá spojiť, ale obsah karty nemožno vidieť ako disk, potom zvyčajne môžete použiť na st'ahovanie klipov a obrázkov špeciálny software poskytovaný výrobcom kamery. Prípadne skúste čítačku kariet. To znamená vybrať kartu z kamery a vložiť do čítačky, ktorá umožní vidieť jej obsah ako disk.

DV kamery zaznamenávajú svoje nahrávky na špeciálnu pásku. Jej obsah sa nedá zobrazíť ako súbor, ale môže byť prevedený do počítača. Viac detailov pozri v kapitole **Nahrávanie**.

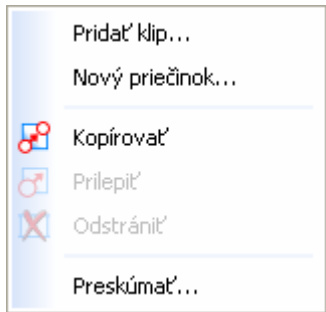
Nahrávanie videoklipov

Videoklipy môžete nahrávať priamo do Revelation Sight and Sound, ak máte kameru pripojenú na váš počítač. Slúžia na to tri tlačidlá v ľavom hornom rohu prehliadača videoklipov. Viac detailov pozri v kapitole **Nahrávanie**.

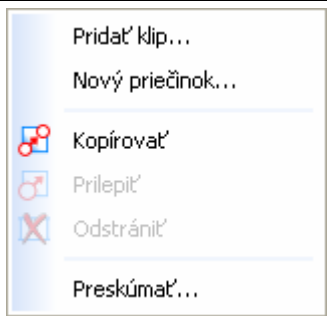
Túto techniku musíte použiť aj pri sťahovaní klipov natočených videokamerou na pásku.

Kontextová ponuka prehliadača videoklipov

Táto ponuka sa zobrazí, keď kliknete pravým tlačidlom myši na náhľad videoklipu v Prehliadači videoklipov.

| | |
|---|---|
|  | Otvorí okno Pridať klip . |
| | Vytvorí nový priečinok v priečinku Moje video . |
| | Kopíruje označený videoklip do schránky. |
| | Prilepí videoklip zo schránky do tohto priečinka. |
| | Odstráni označený videoklip. |
| | Otvorí prehliadač Prieskumník a zobrazí daný priečinok. |

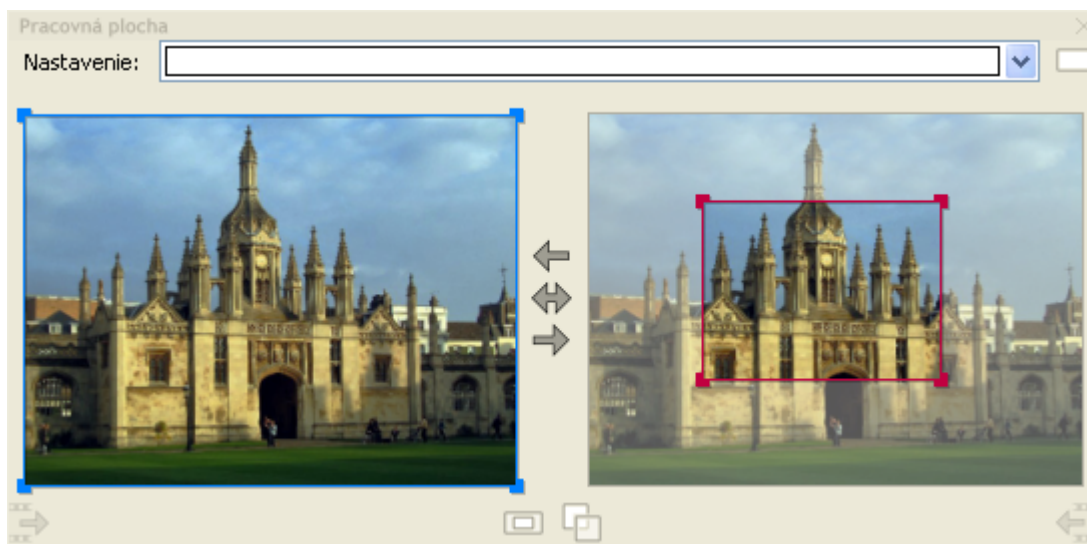
Podobná ponuka sa zobrazí, keď kliknete pravým tlačidlom myši na názov priečinka alebo na prázdne miesto vnútri otvoreného priečinka:

| | |
|---|--|
|  | Otvorí okno Pridať klip . |
| | Vytvorí nový priečinkok v priečinku Moje video . |
| | Kopíruje označený videoklip do schránky. |
| | Prilepiť videoklip zo schránky do tohto priečinka. |
| | Odstráni celý priečinkok z priečinka Moje video . |
| | Otvorí prehliadač Prieskumník a zobrazí daný priečinkok. |

5.2 Panoráma

Keď označíte na časovej osi obrázok, môžete mu pridať efekt panorámy použitím pracovnej plochy Panoráma. Ak si vyberiete prácu s pracovnou plochou Panoráma v inej situácii, zobrazí sa správa "Nie je označená fotografia".

Panoráma umožňuje dve kvalitatívne odlišné zmeny: priblížiť sa k stredu alebo vzdialiť sa od stredu a meniť statický obrázok na pohyblivý obraz tým, že sa pohľad na časť obrázka pohybuje dnu, von alebo zo strany na stranu. Efekty panorámy môžete kombinovať.






Rozbaľovací zoznam v hornej časti umožňuje vybrať niektorý z preddefinovaných spôsobov panorámy. Napríklad, **Panoráma zľava doprava** alebo **Priblížiť sa k stredu**. Akýkoľvek výber zo spomínanej ponuky má okamžitý efekt a môžete si ho prehrať v oblasti Prehrávača.


Rozbaľovací zoznam tiež umožňuje zrušiť vaše experimenty možnosťou **Žiadna**. To dosiahnete aj kliknutím na tlačidlo hneď vedľa spomínanej ponuky.


Ak vám preddefinované možnosti panorámy nestačia, môžete experimentovať ďalej a nastaviť si vlastné, a to výberom a úpravou dvoch modrých (prípadne červených, pozri ďalej) obdĺžnikov. Ťahaním dvojitej šípky z rohu meníte veľkosť obdĺžnika. Obdĺžnik môžete premiestňovať ťahaním myšou (pokiaľ nepokrýva celý obrázok). Skúste začať z jedného preddefinovaného nastavenia a upravujte ho premiestňovaním, zväčšovaním či zmenšovaním obdĺžnikov.

Všimnite si, že nemožno zmeniť tvar obdĺžnika (pomer šírky a výšky). To je definované veľkosťou výsledného videa v oblasti Výsledok. Takže obdĺžnik vždy zobrazuje presne to, čo uvidíte vo výslednom videu. Ak obdĺžnik čiastočne vyčnieva z obrázka, nepoužitá časť obdĺžnika výsledného videa zostane priesvitná, takže sa vyplní sa buď farbou pozadia Obrazovej stopy (ak je daný klip na Obrazovej stope, ak ste ju nezmenili tak je to čierna farba) alebo v nich bude presvitať obsah Obrazovej stopy (ak je daný klip na Priesvitnej stope).

Tri tlačidlá medzi začiatočnou a koncovou oblasťou ovládajú začiatočnú a konečnú pozíciu obdĺžnika. Prvé tlačidlo (zdola) nastaví koniec panorámy na rovnaký výrez, aký je na začiatku panorámy. Túto funkciu používame na panorámu bez približovania/vzdďalovania. Najprv nastavte zväčšenia začiatočného obdĺžnika, potom použite tlačidlo , aby konečný obdĺžnik bol rovnaký a potom ho môžete premiestňovať bez zmeny veľkosti, čím sa uistíte, že priblíženie bude pre obidva obdĺžniky rovnaké. Tlačidlo  nastaví začiatok panorámy na rovnaký výrez, aký je na konci panorámy. Jeho použitie môže byť rovnaké ako pri prvom tlačidle, až na to, že zväčšenie treba nastaviť pre konečný výrez. Stredné tlačidlo  vymení navzájom obdĺžniky. Toto je užitočné, keď chcete dosiahnuť opačný efekt.

Dve tlačidlá v strede dole vám pomôžu pri navrhovaní samostatného približovania alebo panorámy. Všimnite si, že obidve tlačidlá sú vypínače (na rozdiel od ostatných tlačidiel v tomto režime). Takže môžu byť zapnuté alebo vypnuté. Implicitne sú vypnuté. Tento fakt znamená, že môžete meniť polohu a veľkosť obdĺžnikov úplne nezávisle.

Keď zapnete iba tlačidlo  nazvané **Zachová rovnaký stred začiatku a konca panorámy**, potom po celý čas vykonávate čisto len približovanie/vzdďalovanie (až kým tlačidlo nevypnete). To znamená, že môžete meniť veľkosť obidvoch obdĺžnikov nezávisle, avšak premiestnenie jedného z nich spôsobí rovnakú zmenu polohy aj pre druhý obdĺžnik.

Keď zapnete iba tlačidlo  nazvané **Zachová rovnaké zväčšenie na začiatku a na konci panorámy**, potom po celý čas vykonávate len panorámu. Toto znamená, že môžete premiestňovať obdĺžniky nezávisle, ale zmena veľkosti jedného zmení rovnako aj druhý.

Ak zapnete obidve vypínače, potom pozícia a veľkosť obidvoch obdĺžnikov bude rovnaká. To využijete vtedy, keď nepotrebuje dynamický efekt panorámy resp. približovania a vzdďalovania, ale chcete zobrazovať časť obrázka po celý čas.

Dve tlačidlá v ľavom a v pravom dolnom rohu umožňujú zosúladiť efekty panorámy dvoch následných klipov na časovej osi. Ich typické využitie je vtedy, keď dáte dva rovnaké obrázky na časovú os dvakrát. Na prvom obrázku chcete vytvoriť priblíženie na nejaký detail a na druhom chcete vzdialenie z daného detailu na celý obrázok. Aby sa detaily na konci prvého klipu a na začiatku druhého klipu presne zhodovali, vytvorte približovací efekt na prvom klipe, potom sa prepnite na druhý klip a kliknite na tlačidlo v ľavom dolnom rohu. To zabezpečí začiatočnú fázu rovnakú ako je konečná fáza





predchádzajúceho klipu. Tlačidlo v pravom dolnom rohu funguje rovnakým spôsobom pre daný a nasledujúci klip.

Tlačidlá sú aktívne iba v prípade, že je na časovej osi obrázok pred alebo za označeným klipom.

Farba obdĺžnika odráža fakt, že sa obrázok zmenšuje alebo nemení veľkosť (obdĺžnik je modrý) alebo sa zväčšuje (obdĺžnik je červený). Prílišné zväčšenie zhorší kvalitu obrázkov, takže červený obdĺžnik je varovaním. Mierne zväčšenie (najviac dvojnásobné) zvyčajne nie je problém.

Každý obrázok na časovej osi si uchováva vlastné nastavenia panorámy ako aj stav vypínačov v strede dole.

5.3 Kontextová ponuka videoklipu

| | |
|--|--|
| Vypnúť zvuk | Vypne zvuk v tomto klipe (ak klip obsahuje zvuk). |
| Rozdeliť | Rozdelí daný klip na dve časti v aktuálnej pozícii. |
| Zlúčiť | Zlúči klip s okolitými, ktoré vznikli rozdelením. |
| Odstrihnúť ľavú časť | Odstrihne časť klipu od aktuálnej pozície vľavo. |
| Odstrihnúť pravú časť | Odstrihne časť klipu od aktuálnej pozície vpravo. |
|  Vystrihnúť Ctrl + X | Vystrihne označený klip do schránky. |
|  Kopírovať Ctrl + C | Kopíruje označený klip do schránky. |
|  Prilepiť Ctrl + V | Prilepí klip zo schránky na voľné miesto na časovej osi. |
| Označiť všetko Ctrl + A | Označí všetky objekty na danej stope. |
|  Odstrániť Delete | Odstráni označený klip. |

5.4 Operácie myši a klávesnice na videoklipoch

| akcia | myš | Kontextová ponuka | možnosti editora |
|--|---|-------------------|---|
| Označiť | Kliknúť na klip/objekt. Objekt sa vysvieti modro. Ostatné prvky nie sú označené (sú oranžové). Ak chcete označiť viac ako jeden objekt, podržte kláves Shift počas klikania na ne. | | |
| Premiestniť klip na iné miesto na stope | Ukázať myšou na klip a ťahať do novej pozície. | | Upraviť Začiatok v sekcii Umiestnenie v oblasti Vlastnosti . |
| Nastaviť trvanie (funguje iba pre obrázky a animované klipy) | Ukázať myšou na ľavý alebo pravý okraj klipu a ťahať ho. Ak skrátime animáciu, bude odstrihnutá. Ak ju predĺžite, bude sa cyklicky opakovať. | | Upraviť Trvanie v sekcii Umiestnenie . |
| Nastaviť trvanie a rýchlosť (iba pre animácie) | Ukázať myšou na ľavý alebo pravý okraj klipu a ťahať ho. | | Upraviť Trvanie v sekcii Umiestnenie . |
| Odstrániť | Stlačiť kláves Delete na klávesnici, keď je objekt označený. | Delete | |

| akcia | myš | Kontextová ponuka | možnosti editora |
|--|-----|--|--|
| Rozdeliť klip na dve časti (nefunguje pre animácie) | | Rozdeliť Rozdelí klip na dve časti v pozícii časovej značky. | |
| Zlúčiť dva predtým rozdelené klipy | | Zlúčiť | |
| Odstrihnúť časť klipu | | Odstrihnúť pravú časť alebo Odstrihnúť ľavú časť Súbor s klipom na pevnom disku nebude zmenený, vylúčite iba časť klipu z vášho projektu. | Upraviť odstrihnutie Zo začiatku a/alebo Od konca v sekcii Odstrihnutie v oblasti Vlastnosti . |
| Nastaviť gama, jas, kontrast a sýtosť | | | Pohyb posuvníkom v sekcii Nastavenia . |
| Nastaviť farbu pozadia (funguje iba pre obrázky alebo animácie, ktoré majú priesvitné časti) | | | Kliknúť na ovládač Pozadie a použiť dialógové okno, ktoré zobrazí výber farieb a priesvitnosť pozadia. |

5.5 Vlastnosti videoklipov

| Obrázok | Videoklip |
|-----------------------|--------------------------------------|
| Umiestnenie: | |
| Začiatok: 00:06.93 | Začiatok: 00:18.37 |
| Trvanie: 00:05.00 | Trvanie: 00:04.63 |
| Odstrihnutie: | |
| Zo začiatku: 00:00.00 | Zo začiatku: 00:00.00 |
| Od konca: 00:05.00 | Od konca: 00:04.63 |
| Nastavenia: | |
| Gama | Gama |
| Jas | Jas |
| Kontrast | Kontrast |
| Sýtosť | Sýtosť |
| | Hlasitosť |
| | Vypnúť zvuk <input type="checkbox"/> |

Na obrázku vľavo vidno typickú oblasť Vlastnosti pre obrázky s priesvitnými časťami (napr. neanimovaný súbor typu GIF alebo súbor typu RNA). Na obrázku vpravo vidno typickú oblasť Vlastnosti pre videoklip so zvukom.

Sú tam vždy tri skupiny vlastností: **Umiestnenie**, **Odstrihnutie** a **Nastavenia**.

Umiestnenie zobrazuje začiatočnú pozíciu v čase na stope a trvanie klipu. Obidva časy sa dajú nastaviť úpravou textu alebo šípkami na pravej strane textu. Tento spôsob úpravy je užitočný, ak chcete nastaviť presnú hodnotu začiatku a trvania klipu. Určenie začiatku ťahaním objektu a určenie trvania ťahaním okrajov objektu je však v mnohých prípadoch omnoho jednoduchšie. Pripomíname, že **Trvanie** môže byť upravované iba pre obrázky a animácie.

Odstrihnutie určuje časový interval pre klip vo vašom projekte. Pred prvým použitím odstrihnutia je hodnota **Zo začiatku** nulová a hodnota **Do konca** sa rovná hodnote **Trvanie**. To znamená, že je použitý celý klip od jeho relatívnej nuly do konca klipu. Ak nastavíte určitú hodnotu do okna **Zo začiatku**, potom bude časť klipu pred týmto časom odstrihnutá. Ak nastavíte určitú hodnotu do okna **Do konca**, potom bude odstrihnutá

časť klipu za týmto časom. Časy sú relatívne vzhľadom k začiatku daného klipu (na rozdiel od hodnoty **Začiatok**, ktorá vyjadruje čas vzhľadom na začiatok projektu).

Vypnúť zvuk – toto nastavenie sa zobrazí, ak klip obsahuje zvuk. Ak vypnete zvuk v danom klipe, potom nebude použitý bez ohľadu na nastavenie **Hlasitosti**.

Hlasitosť – ak klip obsahuje zvuk, zobrazí sa posuvník, ktorým ovládame zvuk v klipe na hlasnejší alebo tichší.

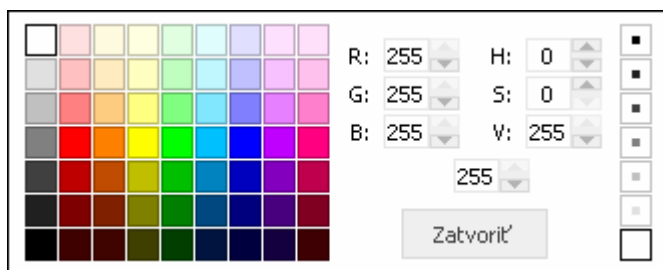
Posuvník **Gama** nastavuje úpravy Gama. Je to nelineárna úprava jasů obrázka. Používa sa na zobrazenie detailov v svetlých alebo tmavých častiach obrázka.

Posuvník **Jas** umožňuje spraviť obrázok jasnejší alebo tmavší. Používa sa, ak potrebujete upraviť obrázok, ktorý je príliš svetlý alebo príliš tmavý.

Posuvník **Kontrast** umožňuje nastaviť kontrast. Kontrast je rozdiel medzi svetlými a tmavými časťami obrázka. Obrázky s nízkym kontrastom pôsobia sivo – vylepšíte ich zvýšením kontrastu. Obrázky s vysokým kontrastom zvyčajne ukrývajú niektoré detaily v svetlých alebo tmavých častiach a pôsobia príliš strnulo – môžete ich vylepšiť znížením kontrastu.

Posuvník **Sýtosť** riadi farebnosť klipu. Niekomu sa páčia farebnejšie obrázky, zatiaľ čo iní uprednostňujú menej farebné. Ak nastavíte pozíciu celkom vľavo, dostanete čierno-biele obrázok.

Pozadie – táto vlastnosť sa zobrazí len pre klipy, ktoré majú priesvitné časti. Revelation Sight and Sound predpokladá, že iba klipy v týchto formátoch môžu mať priesvitné časti: GIF, WMF, EMF, PNG, ICO, RNA, LGW a LGF. Vybraná farba je farbou pozadia klipu, t. j. bude viditeľná cez priesvitné časti klipu. Ak kliknete na ovládač, zobrazí sa okno s ponukou farieb:



V ľavej časti okna je paleta prednastavených farieb, z ktorých si môžete vyberať. Ak poznáte číselné RGB alebo HSV kódy farieb, môžete ich definovať v strednej časti okna.

Tlačidlá v pravej časti dialógového okna umožňujú nastaviť priesvitnosť, zhora od úplne priesvitného až po celkom nepriesvitné. Aj priesvitnosť sa dá nastaviť numerickým kódom, ktorý sa definuje v najspodnejšom neoznačenom okienku v strednej časti dialógového okna. 0 je úplne priesvitné a 255 je úplne nepriesvitné.

Uvedomte si, že úplne priesvitné znamená neviditeľné bez ohľadu na nastavenú farbu.

Ak nastavíte farbu pozadia úplne priesvitnú, potom priesvitné časti obrázka odhalia obsah, ktorý je pod nimi. To znamená, že klip na Obrazovej stope ukáže farbu pozadia Obrazovej stopy a klip na Priesvitnej stope ukáže obsah stôp, ktoré sú pod ňou.

Ak nastavíte farbu pozadia úplne nepriesvitnú, vyplníte ňou všetky priesvitné časti a nič čo je pod nimi nebude viditeľné.

GIF, LGF a RNA klipy môžu určovať (prioritnú) farbu pozadia v rámci súboru. Revelation Sight and Sound použije túto informáciu zo súboru na nastavenie úvodnej farby pozadia klipu, ak je tento na Obrazovej stope. Klipy na Priesvitnej stope majú počiatkové nastavenie farby pozadia úplne priesvitné bez ohľadu na informáciu zo súboru.

Normálne môžete meniť farbu pozadia kedykoľvek, avšak špeciálne pravidlá pre LGF a RNA animácie umožňujú určovať odlišné farby pozadí pre každú fázu animácie. Ak sú tieto súbory na Obrazovej stope, nemôžete meniť farbu pozadia. V tomto prípade bude použitá určená farba pozadia.

6 Práca s hudobnými a zvukovými klipmi

Hudobný klip v Revelation Sight and Sound je súbor obsahujúci hudbu. **Zvukový klip** je súbor obsahujúci ľubovoľný nahratý zvuk, napr. rozprávanie, zvieracie zvuky, iné zvukové efekty atď.

Hudobné a zvukové klipy sa používajú ako zdroje na Časovej osi. Ťaháme ich na stopy z Prehliadača hudby a zvuku.

6.1 Prehliadač hudby a zvuku

Prehliadač hudby a zvuku zobrazuje hudobné a zvukové klipy, ktoré sú umiestnené v špeciálne určených priečinkoch. Vo vašom projekte môžete použiť iba hudobné a zvukové klipy, ktoré sú umiestnené v týchto priečinkoch.

Pre zvuky sú vyhradené dva **Hudobné a zvukové priečinky**:

- Priečinok **Spoločné zvuky** je umiestnený v priečinku, kde bol inštalovaný program Revelation Sight and Sound (zvyčajne C:\Program Files\Revelation Sight and Sound). Tento priečinok obsahuje hudobné a zvukové klipy inštalované spolu s Revelation Sight and Sound a určené pre všetkých užívateľov, ktorí majú tú istú verziu programu. Používatelia nemôžu odstraňovať tieto súbory ani pridávať súbory do týchto priečinkov cez prostredie Revelation Sight and Sound. Súbory môžu byť kopírované/premiestňované/odstránené štandardnými postupmi pre prácu so súbormi vo Windows užívateľmi, ktorí majú oprávnenie na takéto operácie v danom priečinku.
Hudobné a zvukové klipy môžu byť uložené do samotného priečinka **Spoločné zvuky** alebo do jeho ľubovoľného podpriečinku (podpriečinok môže mať ľubovoľný názov, ale nesmie obsahovať ďalšie podpriečinky).
- Priečinok **Moje zvuky** je umiestnený v priečinku Moje dokumenty\Moje filmy pre každého užívateľa Revelation Sight and Sound. Tento priečinok obsahuje hudobné a zvukové klipy pre konkrétneho užívateľa. Užívateľ môže kopírovať súbory do tohto priečinka a odstraňovať ich z neho cez užívateľské prostredie Prehliadača hudby a zvuku.
Hudobné a zvukové klipy môžu byť uložené do samotného priečinka **Moje zvuky**

alebo do jeho ľubovoľného podpriečinka (podpriečinok môže mať ľubovoľný názov, ale nesmie obsahovať ďalšie podpriečinky).

Akýkoľvek klip, ktorý chcete použiť vo vašom projekte, musí byť skopírovaný alebo premiestnený do priečinka **Moje zvuky** (alebo do jeho podpriečinka).

Prehľadávanie hudobných a zvukových klipov

Každý klip je v prehliadači reprezentovaný svojím zdrojovým názvom.

Prehliadač hudby a zvuku je rozdelený na **priečinky** vodorovnými oddeľovačmi. Prvý priečinok pomenovaný . (bodkou) obsahuje súbory koreňových hudobných a zvukových priečinkov. Ďalšie sekcie zobrazujú obsah podpriečinkov hudobných a zvukových priečinkov. Uvedomte si, že priečinky v prehliadači môžu pozostávať z dvoch skutočných priečinkov na disku – jeden je z priečinku **Spoločné zvuky** a ďalší priečinok rovnakého mena z priečinku **Moje zvuky**. Preto niektoré súbory (pochádzajúce z **Moje zvuky**) môžu byť vlastné danému užívateľovi a ten ich smie odstrániť, iné (pochádzajúce zo **Spoločné zvuky**) sú zdieľané viacerými užívateľmi, takže nemôžu byť odstránené ani premiestnené.

Každý priečinok možno otvoriť aj zatvoriť kliknutím na jeho názov.

Môžete použiť šípky na klávesnici na pohyb medzi hudobnými a zvukovými klipmi. Každý vybraný klip sa automaticky prehrá.

Prehrávanie hudobných a zvukových klipov

Kliknite na názov klipu v prehliadači a klip sa prehrá v oblasti Prehrávača (ak oblasť prehrávača nie je zobrazená, použite ponuku zobrazenie v hlavnej ponuke).

Iný spôsob prehrávania klipu je ťahať jeho názov z Prehliadača a pustiť ho v oblasti Prehrávača.

Keď sa začne prehrávanie, môžete použiť ovládače zastaviť/ukončiť/prehrať/hľadať.

Hlavná časť oblasti Prehrávača sa pri hudobných a zvukových klipoch nepoužíva (zostane čierna).

Používanie hudobných a zvukových klipov na časovej osi

Ak chcete použiť hudobný alebo zvukový klip v svojom projekte, treba ťahať jeho názov a pustiť ho na stope v časovej osi. Keď začnete ťahať, Revelation Sight and Sound zvýrazní svetložltou farbou všetky stopy, ktoré môžu daný klip prijať. Keď zamierite na stopu, ktorá môže akceptovať vybraný hudobný alebo zvukový klip, objaví sa na nej zelený obdĺžnik v príslušnej pozícii.

Keď pustíte vybraný hudobný alebo zvukový klip na stopu, vytvorí sa na nej nový zdrojový objekt, ktorý označuje vybraný hudobný alebo zvukový klip. Môžete tento objekt upravovať na Časovej osi (napr. pridávaním efektov naň, strihaním alebo nastavovaním jeho vlastností). Úplnejšie detaily o týchto funkciách sú popísané ďalej v tejto kapitole. Uvedomte si, že akékoľvek úpravy zdrojového objektu na Časovej osi nezmenia pôvodný súbor na disku. Úpravy sú iba súčasťou vášho projektu, prejavajú sa len pri prehrávaní alebo dokončovaní vášho projektu. Váš pôvodný zdroj zostane nezmenený.

Ukladanie a organizácia klipov

Pridávanie hudobných a zvukových klipov do priečinka **Moje zvuky** (alebo do jeho podpriečinkov).

Klipy môžete pridávať:

- ich ťahaním (ich ikony) z inej aplikácie alebo z Prieskumníka a pustením v danom priečinku,
- vybraním príkazu **Pridaj klip...** z kontextovej ponuky prehliadača. Táto funkcia otvorí špeciálne okno, ktoré vyzerá ako zjednodušená verzia Prieskumníka. Okno vám umožní prechádzať súbory, vybrať ich a kliknutím **OK** kopírovať do priečinka,
- použitím schránky operáciami **Kopírovať** a **Prilepiť**. Táto metóda umožňuje premiestniť klip z Prieskumníka (**Kopírovať** ho v aplikácii Prieskumník a **Prilepiť** ho použitím kontextovej ponuky Prehliadača) alebo z iného priečinka v Prehliadači (pravé tlačidlo myši na klip, vybrať **Kopírovať** alebo **Vystrihnúť**, potom pravé tlačidlo myši na cieľový priečinok a vybrať **Prilepiť**). Uvedomte si, že schránkové operácie na klipoch umiestnených vo vašom počítači môžete používať iba cez kontextovú ponuku Prehliadača, nie však cez podponuku Úpravy Hlavnej ponuky (tieto sa používajú v úpravách na Časovej osi).

Odstraňovanie klipov

Hudobné a zvukové klipy môžete odstraňovať z priečinkov klipov, ale s vedomím, že odstránením klipov v prehliadači fakticky odstránite súbory z disku. Takže ak dané klipy nemáte zálohované na inom mieste, stratíte ich.

- Hudobný a zvukový klip môžete odstrániť cez pravé tlačidlo myši vybraním **Odstrániť** z kontextovej ponuky. Klip bude premiestnený do Koša, odkiaľ ho môžete obnoviť použitím zvyčajných postupov.
- Pravé tlačidlo myši na klip a výber **Vystrihnúť** odstráni klip, ale môžete ho **Prilepiť** na iné miesto v rámci prehliadača hudobných a zvukových klipov alebo Prieskumníka.

Obnovenie odstránených klipov je možné použitím operácií pre obnovenie v rámci Koša Windows.

Pridávanie priečinkov

Priečinky môžete pridávať použitím príkazu z kontextovej ponuky **Nový Priečinok**. Nový priečinok sa vždy pridá do priečinka **Moje zvuky**.

Odstraňovanie priečinkov

Priečinok odstránite pravým tlačidlom myši na jeho názve (oddeľovači) a výberom **Odstrániť** v jeho kontextovej ponuke.

Použitie prehliadača Prieskumník

Ak máte skúsenosti v štandardnej manipulácii so súbormi vo Windows, môžete používať aplikáciu Prieskumník na otváranie priečinkov obsahujúcich váš klip nasledovne:

- Ak stlačíte pravé tlačidlo myši na súbore a vyberiete **Preskúmať...**, otvorí sa Prieskumník v priečinku obsahujúcom daný súbor a príslušný súbor je zvýraznený.
- Ak stlačíte pravé tlačidlo myši na názve priečinku (oddeľovač) a vyberiete **Preskúmať...**, otvorí sa Prieskumník v priečinku obsahujúcom daný priečinok a príslušný priečinok je zvýraznený.
- Alebo použijete tlačidlo **Preskúmať** umiestnené v ľavom dolnom rohu Prehliadača






. Toto otvorí aplikáciu Prieskumník vo vašom priečinku **Moje zvuky**.

Nahrávanie zvukových klipov




Zvukové klipy môžete nahrávať, ak máte zvukovú kartu a mikrofón alebo iný zdroj audio signálu pripojený na váš počítač. Slúžia na to dve tlačidlá v ľavej časti Prehliadača hudby a zvuku. Viac detailov pozri v kapitole **Nahrávanie**.

Kontextová ponuka Prehliadača hudby a zvuku

Táto ponuka sa zobrazí, keď kliknete pravým tlačidlom myši na náhľad klipu v Prehliadači hudby a zvuku.





| | |
|---|--|
| Pridať klip... | Otvorí okno Pridať klip . |
| Nový priečinok... | Vytvorí nový priečinok v priečinku Moje zvuky . |
|  Kopírovať | Kopíruje označený klip do schránky. |
|  Prilepiť | Prilepí klip zo schránky do tohto priečinka. |
|  Odstrániť | Odstráni označený klip. |
| Preskúmať... | Otvorí Prieskumníka a zobrazí daný priečinok. |

Podobná ponuka sa zobrazí, keď kliknete pravým tlačidlom myši na názov priečinka alebo na prázdne miesto vnútri otvoreného priečinka:

| | |
|---|---|
| Pridať klip... | Otvorí okno Pridať klip . |
| Nový priečinok... | Vytvorí nový priečinok v priečinku Moje zvuky . |
|  Kopírovať | Kopíruje označený klip do schránky. |
|  Prilepiť | Prilepí klip zo schránky do tohto priečinka. |
|  Odstrániť | Odstráni celý priečinok z priečinka Moje zvuky . |
| Preskúmať... | Otvorí Prieskumníka a v danom priečinku. |

6.2 Kontextová ponuka hudobného a zvukového klipu

Táto ponuka sa zobrazí, keď kliknete pravým tlačidlom myši na hudobný alebo zvukový objekt na časovej osi:

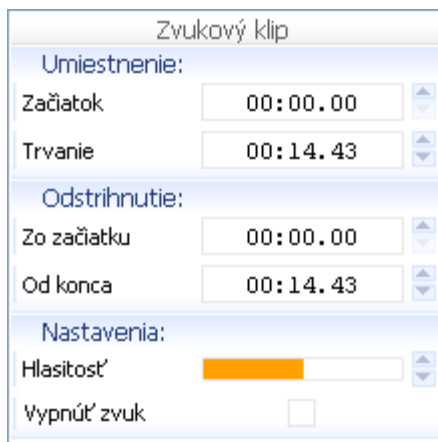
| | |
|---|--|
| Vypnúť zvuk | Vypne zvuk v tomto klipe. |
| Rozdeliť | Rozdelí daný klip na dve časti v aktuálnej pozícii. |
| Zlúčiť | Zlúči klip s okolitými, ktoré vznikli rozdelením. |
| Odstrihnúť ľavú časť | Odstrihne časť klipu od aktuálnej pozície vľavo. |
| Odstrihnúť pravú časť | Odstrihne časť klipu od aktuálnej pozície vpravo. |
|  Vystrihnúť Ctrl + X | Vystrihne označený klip a presunie ho do schránky. |
|  Kopírovať Ctrl + C | Kopíruje označený klip do schránky. |
|  Prilepiť Ctrl + V | Prilepí klip zo schránky na voľné miesto na časovej osi za označeným klipom. |
| Označiť všetko Ctrl + A | Označí všetky objekty na danej stope. |
|  Odstrániť Delete | Odstráni označený klip. |

6.3 Operácie myši a klávesnice na hudobných a zvukových klipoch

| akcia | myš | kontextová ponuka | možnosti editora |
|---|--|--|---|
| Označiť | Kliknúť na klip/objekt. Objekt sa zafarbí namodro. Ostatné prvky nie sú označené (sú oranžové). Ak chcete označiť viac ako jeden objekt, podržte kláves Shift počas klikania na ne. | | |
| Premiestniť klip na iné miesto na stope | Ukázať myšou na klip a ťahať do novej pozície. | | Upraviť Začiatok v sekcii Umiestnenie v oblasti Vlastnosti . |
| Nastaviť trvanie | Ukázať myšou na ľavý alebo pravý okraj klipu a ťahať ho. Ak skrátime klip, bude časť z neho odstrihnutá. Ak ho predĺžite, bude sa cyklicky opakovať. | | Upraviť Trvanie v sekcii Umiestnenie . |
| Odstrániť | Stlačiť kláves Delete na klávesnici, keď je objekt označený. | Delete | |
| Rozdeliť klip na dve časti | | Rozdeliť Rozdelí klip na dve časti v pozícii časovej značky. | |

| akcia | myš | kontextová ponuka | možnosti editora |
|------------------------------------|-----|--|--|
| Zlúčiť dva predtým rozdelené klipy | | Zlúčiť | |
| Odstrihnúť časť klipu | | Odstrihnúť pravú časť alebo Odstrihnúť ľavú časť Súbor s klipom na pevnom disku nebude zmenený, vylúčíte iba časť klipu z vášho projektu. | Upraviť odstrihnutie Zo začiatku a/alebo Od konca v sekcii Odstrihnutie v oblasti Vlastnosti . |

6.4 Vlastnosti hudobných a zvukových klipov



Obrázok hore zobrazuje typickú oblasť vlastností pre hudobný a zvukový klip.

Sú tam vždy tri skupiny vlastností: **Umiestnenie**, **Odstrihnutie** a **Nastavenia**.

Umiestnenie zobrazuje začiatočnú pozíciu v čase na stope a trvanie klipu. Obidva časy sa dajú nastaviť úpravou textu alebo šípkami na pravej strane textu. Tento spôsob úpravy je užitočný, ak chcete nastaviť presnú hodnotu začiatku a trvania klipu. Určenie začiatku ťahaním objektu a určenie trvania ťahaním okrajov objektu je však v mnohých prípadoch omnoho jednoduchšie. Nastaviť trvanie väčšie, ako je skutočná dĺžka klipu, znamená, že klip začne znova, t. j. bude sa cyklicky opakovať.

Odstrihnutie určuje časový interval pre klip vo vašom projekte. Pred prvým použitím odstrihnutia je hodnota **Zo začiatku** nulová a hodnota **Do konca** sa rovná hodnote **Trvanie**. To znamená, že je použitý celý klip od jeho relatívnej nuly do konca klipu. Ak nastavíte určitú hodnotu do okna **Zo začiatku**, potom bude časť klipu pred týmto časom odstrihnutá. Ak nastavíte určitú hodnotu do okna **Do konca**, potom bude odstrihnutá časť klipu za týmto časom. Časy sú relatívne vzhľadom k začiatku daného klipu (na rozdiel od hodnoty **Začiatok**, ktorá vyjadruje čas vzhľadom na začiatok projektu).

Vypnúť zvuk – ak vypnete zvuk v danom klipe, potom nebude použitý bez ohľadu na nastavenie **Hlasitosti**.

Hlasitosť – týmto posuvníkom ovládame zvuk v klipe na hlasnejší alebo tichší.

7 Práca s prechodmi

V mieste, kde končí videoklip vo vašom projekte, môže okamžite začínať ďalší. To sa nazýva **strih**. V skutočných filmoch je normálne, že sa jeden klip postupne mení na iný. To sa nazýva **prechod**. Revelation Sight and Sound vám poskytuje niekoľko rozličných prechodov.

7.1 Prehľadávanie prechodov

Na prehľadávanie, prehrávanie a výber prechodov slúži pracovná plocha Prechody. Oblasť pracovnej plochy zobrazí všetky dostupné prechody v Prehliadači prechodov.

V Prehliadači prechodov je každý prechod reprezentovaný svojim náhľadom.

Prechody sú rozdelené do rozličných kategórií rovnakým spôsobom ako sú videoklipy rozdelené do priečinkov.

7.2 Prehrávanie prechodov

Kliknite na náhľad prechodu v prehliadači a prechod sa prehrá v oblasti Prehrávača (ak oblasť Prehrávača nie je zobrazená, použite ponuku Zobrazenie v Hlavnej ponuke).

Iný spôsob prehrávania prechodu je ťahať jeho náhľad z prehliadača a pustiť ho v oblasti Prehrávača.

V obidvoch prípadoch oblasť Prehrávača zobrazí 1 sekundu trvajúci prechod medzi dvoma obrázkami (druhý obrázok je čisto čierny).

Môžete použiť ovládače Prehrávača na pozastavenie alebo opätovné prehranie prechodu.

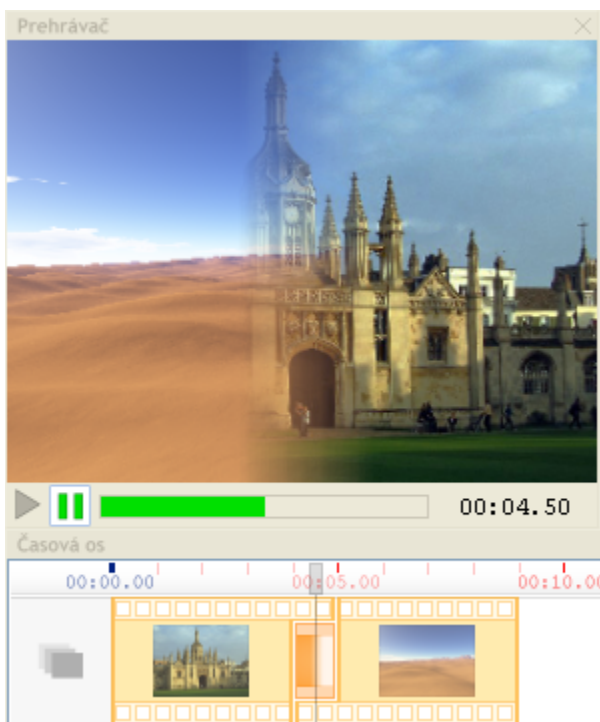
7.3 Používanie prechodov na časovej osi

Ak chcete použiť prechody vo vašom projekte, musíte mať na časovej osi nejaké zdroje/objekty. Potom môžete ťahať prechod a pustiť ho na časovej osi buď medzi

dvoma objektmi, kde ešte nebol umiestnený žiadny prechod, alebo na konci objektu, ktorý nie je spojený s ďalším objektom.

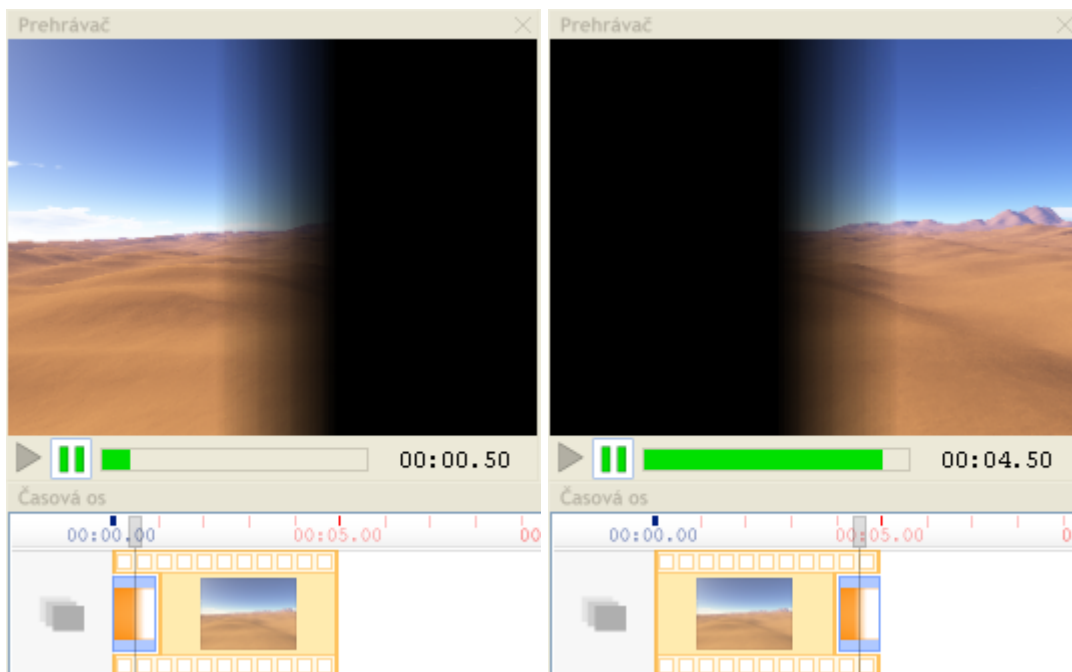
Keď začnete ťahať, Revelation Sight and Sound zvýrazní svetložltou farbou všetky pozície na stope, ktoré môžu daný prechod prijať. Keď zamierite na pozíciu na stope, ktorá môže akceptovať vybraný prechod, stopa sa zvýrazní svetlozelenou a objaví sa zelený obdĺžnik v príslušnej pozícii na stope.

Ak je prechod umiestnený medzi dvoma objektmi, potom sa tieto dva klipy prekrývajú počas trvania prechodu a prechod svojím spôsobom postupne zmení jeden objekt na druhý.



Pripomíname, že pokiaľ vložíte prechod medzi dva klipy, potom sa tieto dva klipy spolu s prechodom správajú pri ťahaní ako jeden objekt. To znamená, že keď budete ťahať jeden z týchto troch objektov, zvyšné dva budú ťahané tiež. Nie je možné ťahať prechod oddelene od klipu alebo klipov, ku ktorým patrí. Tiež nie je možné presúvať prechod z jedného miesta na druhé ťahaním.

Ak je prechod umiestnený na začiatku objektu, potom prejde z farby pozadia Obrazovej stopy (ak je klip na Obrazovej stope) na obsah stopy pod stopou klipu do označeného klipu.



Ak je prechod umiestnený na konci objektu, potom prejde klip do farby pozadia Obrazovej stopy (ak je klip na Obrazovej stope) alebo do obsahu stopy pod stopou klipu.

7.4 Nahradenie prechodu





Ak potiahnete prechod z Prehliadača prechodov na miesto už existujúceho prechodu na časovej osi, bude ním pôvodný prechod nahradený.

7.5 Používanie prechodov na Hudobnej stope a Zvukovej stope

Hoci názov prechodu a jeho náhľad zobrazujú video s efektom prechodu, každý prechod ovplyvňuje aj zvukovú časť (ak existuje) zdrojov, na ktoré sa aplikuje. Ak umiestnite prechod medzi dva videoklipy, ktoré obsahujú zvuky, potom zvuky týchto dvoch klipov prejdú jeden do druhého postupne. To znamená, že počas trvania prechodu bude hlasitosť prvého klipu znižovaná z normálnej hlasitosti na nulu a hlasitosť druhého klipu bude zvyšovaná z nuly na normálnu. Vďaka tomuto zvukovému efektu je možné ťahať ľubovoľné prechody na Hudobnú alebo Zvukovú stopu pre aplikovanie prechodov na čisto zvukové klipy. Použitie ľubovoľného prechodu bude mať za následok postupný prechod jedného zvuku do druhého.

7.6 Kontextová ponuka prechodu

Táto ponuka sa zobrazí, ak kliknete pravým tlačidlom myši na prechod. Je to podobné ako ponuka videoklipu, ale niektoré príkazy sú vždy sivé, pretože nemôžu byť aplikované na prechody.

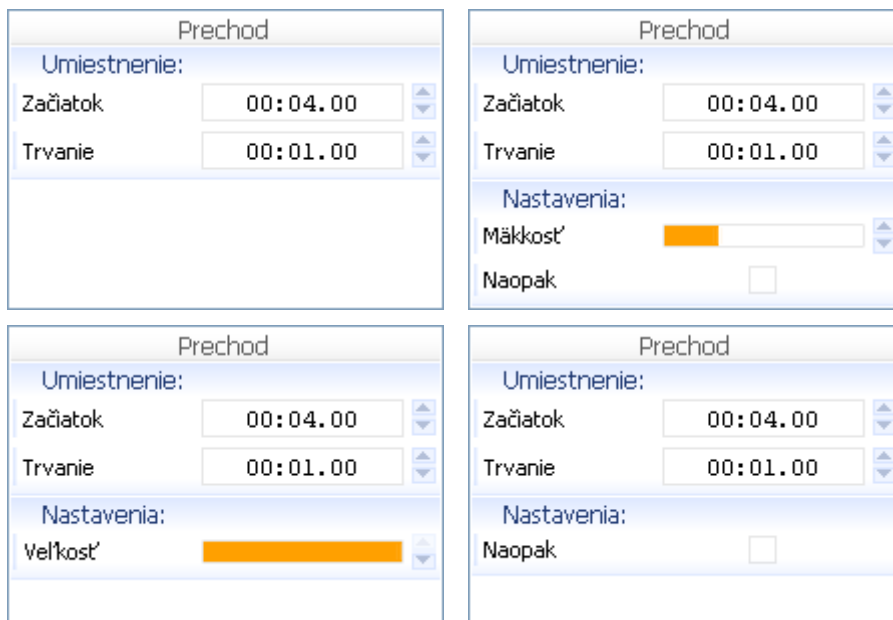
| | |
|---|--|
| Naopak | Naopak – nastaví opačný smer prechodu |
| Rozdeliť | Rozdeliť – vypnuté pre prechody. |
| Zlúčiť | Zlúčiť – vypnuté pre prechody. |
| Odstrániť ľavú časť | Neaktívne pre prechody. |
| Odstrániť pravú časť | Neaktívne pre prechody. |
|  Vystrihnúť Ctrl + X | Vystrihne prechod a presunie ho do schránky. |
|  Kopírovať Ctrl + C | Kopíruje prechod do schránky. |
|  Prilepiť Ctrl + V | Prilepí obsah schránky. |
| Označiť všetko Ctrl + A | Označí všetky objekty na danej stope. |
|  Odstrániť Delete | Odstráni označený prechod. |

7.7 Operácie myši a klávesnice na prechodoch

| akcia | myš | kontextová ponuka | možnosti editora |
|------------------|--|-------------------|--|
| Označiť | Kliknúť na objekt prechodu. Objekt sa zafarbí namodro. Ostatné prvky nie sú označené (sú oranžové). Ak chcete označiť viac ako jeden objekt, podržte kláves Shift počas klikania na ne. | | |
| Nastaviť trvanie | Ukázať myšou na ľavý alebo pravý okraj prechodového objektu a ťahať ho. Uvedomte si, že prechod nemôže byť dlhší ako kratší klip. | | Upraviť Trvanie alebo Začiatok v sekcii Umiestnenie . |
| Odstrániť | Stlačiť kláves Delete na klávesnici, keď je objekt označený. | Delete | |

7.8 Vlastnosti prechodu

Každý prechod má v oblasti vlastnosti prinajmenšom **Začiatok** a **Trvanie**. Mnoho prechodov má aj ďalšie vlastnosti, ktoré sa dajú nastaviť. Obrázok dole zobrazuje typické oblasti v okne Vlastnosti pre prechody:



Umiestnenie zobrazuje začiatočnú pozíciu v čase na stope a trvanie prechodu. Obidva časy sa dajú nastaviť úpravou textu alebo šípkami na pravej strane textu. Tento spôsob úpravy je užitočný, ak chcete nastaviť presnú hodnotu začiatku a trvania prechodu. Určenie začiatku ťahaním objektu a určenie trvania ťahaním okrajov objektu je však v mnohých prípadoch omnoho jednoduchšie. Uvedomte si, že bez ohľadu na vaše zmeny, prechody sú vždy spojené s objektmi na začiatku alebo na konci objektov. Preto začiatok a/alebo trvanie objektov môže byť taktiež zmenené (avšak trvanie je možno zmeniť).

Mäkkosť určuje šírku mäkkej oblasti na hranici dvoch klipov v prechode. Väčšina prechodov má toto nastavenie (okrem Jednoduchého prechodu, Mozaiky a všetkých prechodov v kategórii **Iné**).

Možnosť **Naopak** umožňuje zmeniť vizuálny efekt prechodu na opačný. Napríklad Vodorovný prechod ide implicitne zľava doprava, t. j. časti druhého klipu sa začínajú objavovať na ľavej strane videa. Ak zvolíte možnosť **Naopak**, potom prechod pôjde sprava doľava, t. j. druhý klip sa začne objavovať v pravej časti videa. Väčšina prechodov má toto nastavenie (okrem Jednoduchého prechodu a Mozaiky).

Veľkosť je špecifické nastavenie pre prechod Mozaika. Určuje veľkosť mozaikového efektu uprostred trvania prechodu. Čím väčšia hodnota, tým väčšie sú zobrazované štvorčeky.

8 Práca s efektmi

Efekt je druh procedúry (algoritmu), ktorý špecifickým spôsobom modifikuje zdroj (zdrojový efekt) alebo skladbu niekoľkých stôp (globálny efekt). Efekt má zmysel iba ak je aplikovaný na jeden alebo viac zdrojov alebo ich častí.

Na rozdiel od prechodov, ktoré vždy ovplyvňujú zvukovú aj obrazovú časť zdroja, efekty rozdeľujeme na čisto zvukové efekty (všetky efekty v sekcii **Zvukové**) a čisto obrazové efekty (efekty vo všetkých ostatných sekciách).

8.1 Prehľadávanie efektov

Na prehľadávanie, prehrávanie a výber efektov používame pracovnú plochu Efekty.

Oblasť pracovnej plochy zobrazí všetky dostupné efekty v Prehliadači efektov.

V Prehliadači efektov je každý efekt reprezentovaný svojim náhľadom.

Efekty sú rozdelené do rozličných kategórií rovnakým spôsobom ako sú videoklipy rozdelené do priečinkov.

8.2 Prehrávanie efektov

Kliknite na náhľad efektu v prehliadači a efekt sa prehrá v oblasti prehrávača (ak oblasť Prehrávača nie je zobrazená, použite ponuku Zobrazenie v Hlavnej ponuke).

Iný spôsob prehrávania efektu je ťahať jeho náhľad z Prehliadača a pustiť ho v oblasti Prehrávača.

V obidvoch prípadoch oblasť Prehrávača zobrazí efekt na stabilnom obrázku. Týmto spôsobom môžu byť prehrávané iba obrazové efekty. Audio efekty nepreukážu žiadnu zmenu obrazu ani zvuku.

Niektoré efekty sú statické, čo znamená, že ich prejavy sa nemenia v čase. Iné sú dynamické. Pre dynamické efekty môžete použiť ovládače Prehrávača na pozastavenie alebo opätovné prehranie efektu.

Efekty vo vašom projekte môžete použiť dvoma odlišnými spôsobmi. Buď ako **Zdrojový efekt** alebo ako **Globálny efekt**.

8.3 Používanie Zdrojových efektov

Základný spôsob ako použiť efekt na zdroj je ťahať jeho náhľad z pracovnej plochy na zdroj. Táto akcia vytvorí Efektovú podstopu, ktorá sa zobrazí pod danou stopou. Zdrojový efekt je zobrazený ako obdĺžnik na tejto Efektivej podstope. Efekt sa aplikuje na celý zdroj na ktorý bol stiahnutý. Jeho trvanie nemôže byť zmenené.

Na jeden zdroj môžete stiahnuť viac efektov. V takom prípade bude mať stopa viac Efektových podstôp. Efekty sa aplikujú v poradí v akom boli ťahané na zdroj, t. j. v zobrazení Efektových podstôp na obrazovke zhora nadol. Pre niektoré efekty je poradie pri aplikovaní dôležité, t. j. výsledný obraz alebo zvuk nie je rovnaký, ak sa dané efekty aplikujú v odlišnom poradí (napr. Mozaika a potom Reliéf má iný efekt ako Reliéf a potom Mozaika). Pre iné efekty poradie nie je dôležité.

Ak už existuje nejaká Efektová podstopa, môžete ťahať efekty priamo na ňu. Toto dovoľuje určovať poradie, v akom budú efekty aplikované na zdroj.

8.4 Používanie Globálnych efektov

Globálne efekty sa aplikujú na celú časovú os v istom časovom intervale.

Ak chcete použiť efekt ako Globálny efekt, musíte ho ťahať z pracovnej plochy na Efektovú stopu.

Na rozdiel od Zdrojových efektov, začiatok a trvanie Globálnych efektov môžete nastavovať ťahaním efektov po Efektivej stope, ako aj ťahaním ich okrajov pre predĺženie/skrátenie.

Na každej Efektivej stope môže byť v danom okamihu najviac jeden efekt. Ak chcete aplikovať dva alebo viac globálnych efektov v tom istom čase, musíte pridať dve alebo viac Efektových stôp (pozri **Práca so stopami**) a umiestniť každý efekt na inú efektovú stopu.

Uvedomte si, že ak je globálny efekt na mieste, kde nie je žiadny zvukový ani obrazový zdroj, nevyprodukuje nič. Samotný efekt nie je zdrojom zvuku ani obrazu – je to iba

spôsob, ktorý sa môže prejavíť na nejakom existujúcom zvukovom alebo obrazovom zdroji.

8.5 Nahradenie efektov

Ak potiahnete efekt z pracovnej plochy na miesto už existujúceho efektu na časovej osi, bude pôvodný efekt nahradený týmto.

8.6 Vlastnosti efektu

Niektoré efekty majú parametre, ktoré sa dajú nastavovať, iné nemajú žiadne parametre. Ak nejaký efekt má parameter, potom ho možno nastaviť v oblasti Vlastnosti.

| Efekt na klípe | Efekt |
|---|--|
| Nastavenia: | Umiestnenie: |
| Farba <input type="text"/> | Začiatok <input type="text" value="00:05.00"/> |
| Trvanie <input type="text" value="00:05.00"/> | Trvanie <input type="text" value="00:05.00"/> |

| Efekt |
|--|
| Umiestnenie: |
| Začiatok <input type="text" value="00:00.00"/> |
| Trvanie <input type="text" value="00:05.00"/> |
| Nastavenia: |
| Veľkosť <input type="text" value="00:05.00"/> |

Umiestnenie je prítomné iba pre globálne efekty. Zobrazuje začiatočnú pozíciu v čase na stope a trvanie efektu. Obidva časy sa dajú nastaviť úpravou textu alebo šípkami na pravej strane textu. Tento spôsob úpravy je užitočný, ak chcete nastaviť presnú hodnotu

začiatku a trvania efektu. Určenie začiatku ťahaním objektu a určenie trvania ťahaním okrajov objektu je však v mnohých prípadoch omnoho jednoduchšie.

Farba je špeciálne nastavenie pre efekty Prechod z nastavenej farby a Prechod do nastavenej farby. Určuje, aká farba sa použije.

Dĺžka je špeciálne nastavenie pre efekty Prechod z čiernej, Prechod do čiernej, Prechod z nastavenej farby a Prechod do nastavenej farby. Zobrazuje sa, iba ak sú tieto efekty použité na zdrojoch. Posuvník určuje čas na Prechod – čas nemôže byť určený skracovaním alebo predlžovaním efektu, lebo tento vždy pokrýva celý zdroj. Najmenšia pozícia posuvníka určuje hodnotu 0.1s. Najväčšia pozícia je 5s. Ak sú tieto efekty použité ako globálne efekty, ich trvanie je určené dĺžkou príslušných objektov na Efektovej stope.

Veľkosť je špecifické nastavenie pre prechod Dynamická mozaika. Určuje veľkosť mozaikového efektu na konci efektu.

9 Práca s titulkami a textami

Rozlišujeme dva druhy titulkov a textov. Jedny obsahujú len jednoduchý text (napríklad známy nápis Koniec), tie nazývame v Revelation Sight and Sound Texty. Druhé divákov informujú o autoroch, hercoch a ďalších členoch výrobného štábu, tie nazývame Titulky.

9.1 Prehľadávanie titulkov a textov

Na prehľadávanie, prehrávanie a výber titulkov a textov slúži pracovná plocha Titulky.

Oblasť pracovnej plochy zobrazí šablóny titulkov a textov v Prehliadači titulkov. Každá šablóna určuje, ako bude text formátovaný. Môžete vkladať aktuálny text, ako aj meniť štýl, font, veľkosť a farbu.

Titulky a texty sú rozdelené do štyroch kategórií. Každá kategória môže byť otvorená a zatvorená rovnako ako priečinky Prehliadača videoklipov.

9.2 Prehrávanie titulkov a textov

Kliknite na šablónu titulku v Prehliadači a titulok sa prehrá v oblasti Prehrávača (ak oblasť Prehrávača nie je zobrazená, použijete ponuku Zobrazenie v Hlavnej ponuke).

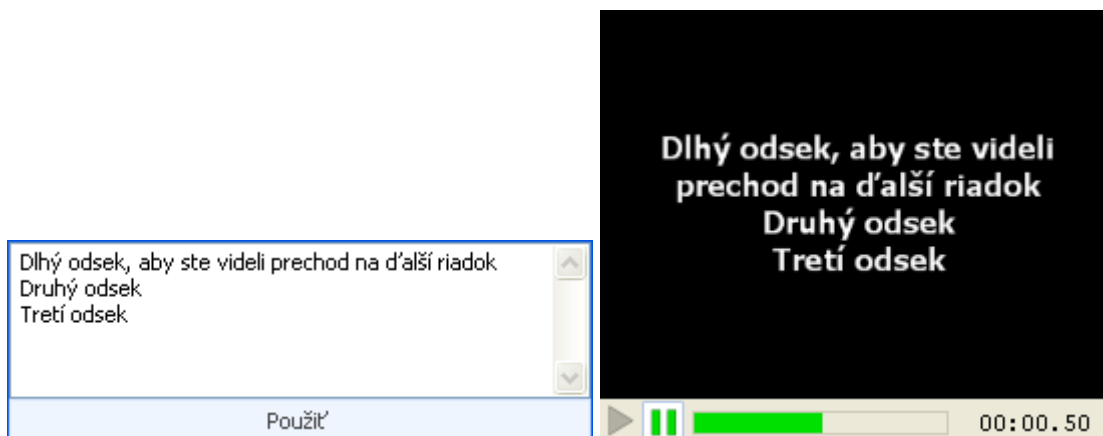
Oblasť Prehrávača zobrazí titulok používajúc vzorový text.

9.3 Používanie titulkov a textov na časovej osi

Ak chcete použiť titulok vo vašom projekte, ťahajte jeho šablónu na Obrazovú stopu (pre samostatné titulky) alebo na Priesvitnú stopu (pre titulky prekrývajúce klip).

Keď začnete ťahať, Revelation Sight and Sound zvýrazní zelenou pozíciu na stope, kde bude titulok umiestnený.

Po pustení ťahanej šablóny na stopu sa objaví okno, ktoré umožní vložiť text.

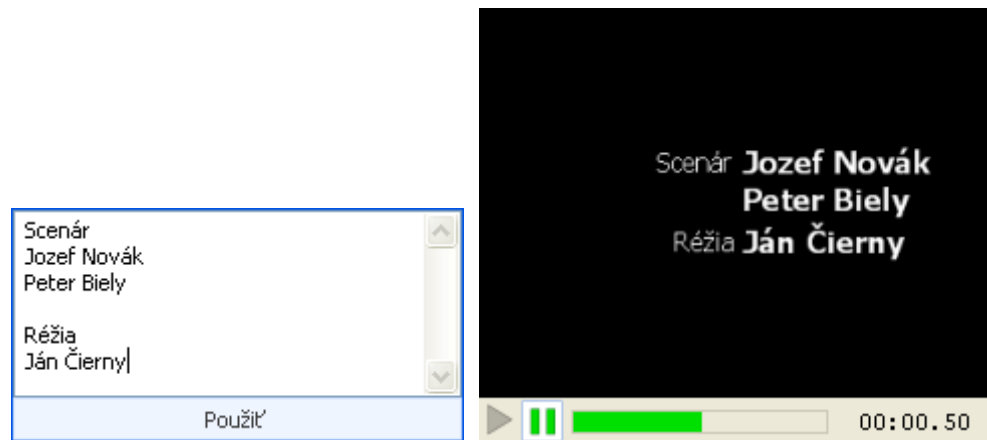


Napište želaný text a kliknite tlačidlo **Použiť** v spodnej časti okna, text bude umiestnený na časovú os. Ak stlačíte kláves **Esc** počas úpravy textu, okno sa zatvorí a na Časovú os sa nevloží žiaden text.

Pri písaní textu do **textu** môžete používať kláves **Enter** na klávesnici rovnako ako v textovom editore – kedykoľvek stlačíte **Enter**, vytvorí sa nový odsek. Ak sa text v rámci odseku nezmestí do okna videa, prejde na ďalší riadok.

Titulky sa odlišujú od textov tým, že sú štruktúrované do blokov odsekov. Bloky sú navzájom oddelené prázdnyimi riadkami. Prvý odsek bloku je jeho **nadpis**. Ďalšie odseky bloku sú jeho **telom** alebo **hlavným textom**. V tradičnom použití titulkov je nadpis názov úlohy vo filme (napr. *Júlia* alebo *Mr. Bean* alebo *Piati cestujúci*) alebo názov funkcie vo výrobnom štábe (napr. *Réžia* alebo *Scenár*) a telo je meno osoby, ktorá hrá danú úlohu alebo pracuje v danej funkcii. Niekedy je v danej úlohe alebo funkcii viac ako jedna osoba. Preto je možné v tele bloku použiť viac ako jeden odsek.

Nasledujúci príklad obsahuje tri bloky. Druhé telo bloku obsahuje dva odseky. Vidíte, ako je text vpísaný do okna titulku a tiež ako bude zobrazený vo vašom filme:



Pri titulkoch aj textoch bude novovytvorený text umiestnený na stopu v pozícii, kde ste vložili jeho šablónu. Vyzerá podobne ako klip na časovej osi. Jeho trvanie je 5 sekúnd. Farba, typ písma, veľkosť a farba pozadia budú rovnaké ako pri poslednom upravovanom titulku.

Titulok na stope vyzerá ako klip. Predstavte si ho ako špeciálny klip, ktorý bol pre vás vytvorený na základe vybranej šablóny a vloženého textu.

Môžete nastavovať a upravovať text na stope pomocou manipulácií s myšou, príkazmi z kontextovej ponuky alebo cez oblasť Vlastnosti. Takisto môžete na titulky použiť prechody a efekty rovnakým spôsobom ako na klipy.





9.4 Operácie myši a klávesnice na titulkoch a textoch

| akcia | myš | kontextová ponuka | možnosti editora |
|--|---|--|---|
| Označiť | Kliknúť na objekt titulku. Objekt sa zafarbí namodro. Ostatné prvky nie sú označené (sú oranžové). Ak chcete označiť viac ako jeden objekt, podržte kláves Shift počas klikania na ne. | | |
| Premiestniť titulok na iné miesto na stope | Ukázať myšou na titulkový objekt a ťahať do novej pozície. | | Upraviť Začiatok v sekcii Umiestnenie v oblasti Vlastnosti . |
| Nastaviť trvanie | Ukázať myšou na ľavý alebo pravý okraj titulkového objektu a ťahať ho. | | Upraviť Trvanie v sekcii Umiestnenie . |
| Odstrániť | Stlačiť kláves Delete na klávesnici, keď je objekt označený. | Delete | |
| Upraviť text, font a farbu textu | | Upraviť titulok... Objaví sa dialógové okno, ktoré umožní upraviť text, jeho font, štýl a farbu. | |

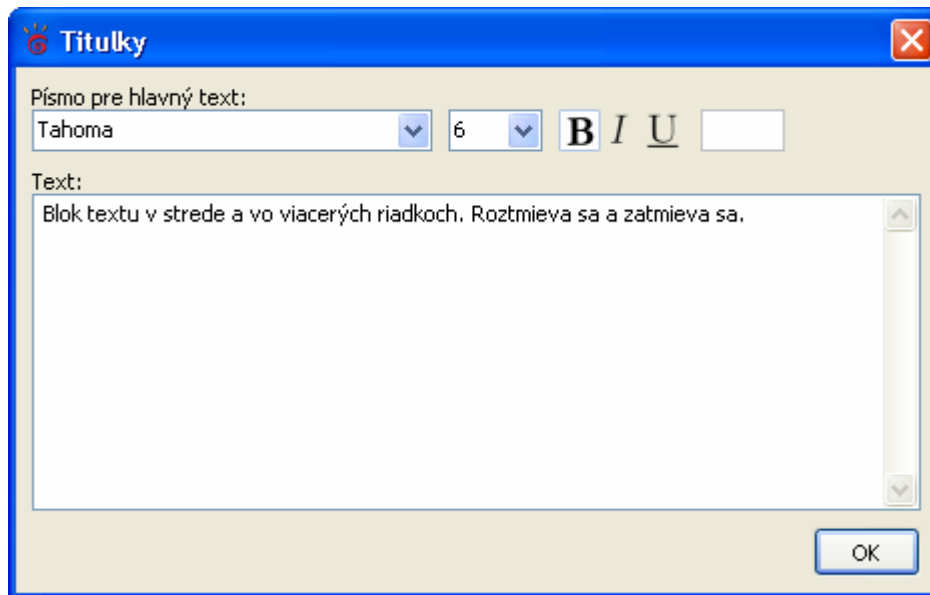
| akcia | myš | kontextová ponuka | možnosti editora |
|---------------------------------------|-----|-------------------|---|
| Nastaviť gama, jas, kontrast a sýtosť | | | Pohyb posuvníkom v sekcii Nastavenia . |
| Nastaviť farbu pozadia | | | Kliknúť na ovládač Pozadie a použiť dialógové okno, ktoré zobrazí súbor farieb a priesvitnosť pozadia. |

9.5 Kontextová ponuka titulku

Táto ponuka sa zobrazí, keď kliknete pravým tlačidlom myši na titulkový objekt na stope.

| | |
|---|--|
| Upraviť titulok... | Zobrazí dialógové okno pre úpravu textu. |
| Rozdeliť | Vypnuté pre titulky. |
| Zlúčiť | Vypnuté pre titulky. |
| Odstrániť ľavú časť | Vypnuté pre titulky. |
| Odstrániť pravú časť | Vypnuté pre titulky. |
|  Vystrihnúť Ctrl + X | Vystrihne označený objekt a presunie ho do schránky. |
|  Kopírovať Ctrl + C | Kopíruje označený titulkový objekt do schránky. |
|  Prilepiť Ctrl + V | Prilepí obsah schránky na časovú os. |
| Označiť všetko Ctrl + A | Označí všetky objekty na danej stope. |
|  Odstrániť Delete | Odstráni označené prvky. |

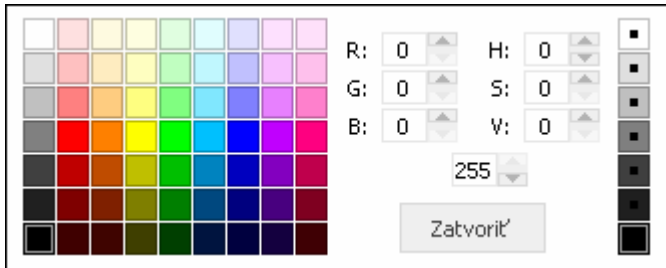
9.6 Úprava titulkov



Horná časť umožňuje upravovať typ písma, veľkosť, štýl (tučné, kurzíva, podčiarknuté) a farbu.

Rozbaľovací zoznam pre typ písma zobrazuje zoznam typov písma dostupných vo vašom počítači. Môžete tiež priamo napísať názov typu písma, musí sa však zhodovať s niektorým názvom v zozname. Rozbaľovací zoznam pre veľkosť umožňuje vybrať veľkosť textu. Zobrazené čísla neudávajú body ako je to normálne v textových editoroch. Tieto čísla sú relatívne k veľkosti vášho videa. Takže ak si vyberiete určitú veľkosť textu a ukončíte video do produktu iných rozmerov, nebudete musieť nastavovať veľkosť textu pre zachovanie rovnakého vzhľadu – nastaví sa automaticky. Čísla teda chápte tak, že čím sú väčšie, tým bude väčší aj text.

Posledný ovládač v hornej časti umožňuje meniť farbu textu. Zobrazuje aktuálne zvolenú farbu (implicitne biela). Ak kliknete na ovládač, zobrazí sa okno s ponukou farieb:



V ľavej časti okna je blok prednastavených farieb, z ktorých si môžete vyberať. Ak poznáte číselné RGB alebo HSV kódy farieb, môžete ich definovať v strednej časti okna.

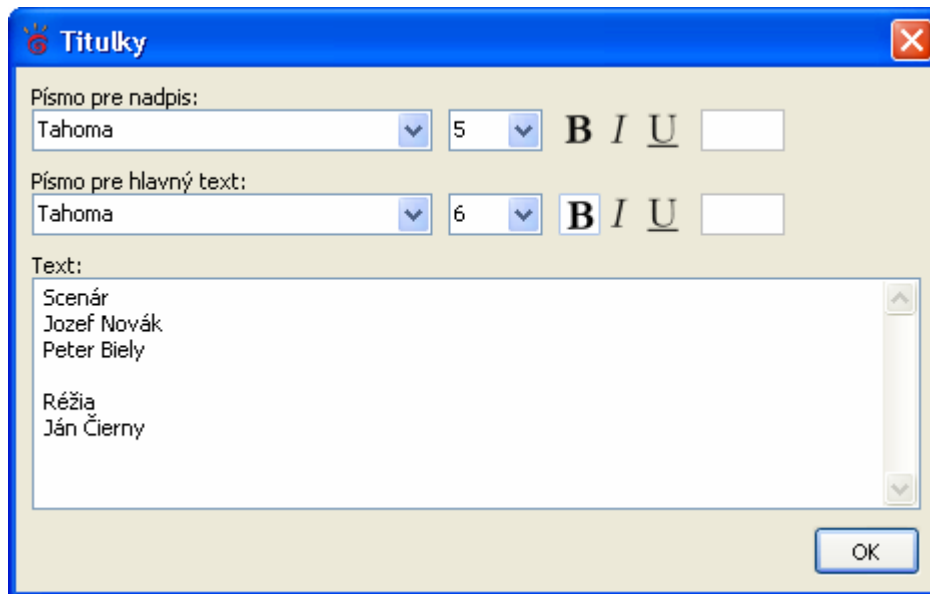
Tlačidlá v pravej časti dialógového okna umožňujú nastaviť priesvitnosť, zhora od úplne priesvitného až po celkom nepriesvitné. Aj priesvitnosť sa dá nastaviť numerickým kódom, ktorý sa definuje v okienku bez označenia v strednej časti dialógového okna. 0 je úplne priesvitné a 255 je úplne nepriesvitné.

Uvedomte si, že úplne priesvitné znamená neviditeľné bez ohľadu na nastavenú farbu.

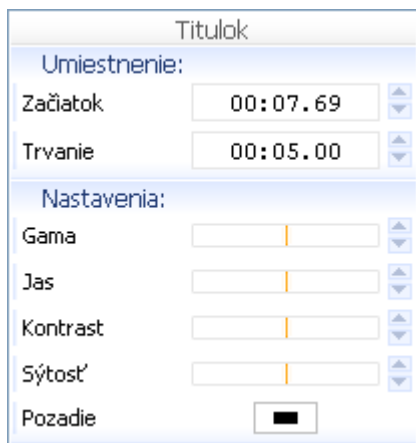
Toto dialógové okno zatvoríte tlačidlom **Zatvorit'** alebo klávesom **Esc** (v oboch prípadoch bude vybraná farba akceptovaná).

9.7 Úprava textov

Dialógové okno pre úpravu textov je obdobné, avšak obsahuje dve sadu nastavení pre určovanie typu písma, veľkosti, štýlu a farby textu. Horný je pre nadpis a dolný pre telo. (Hlavná časť).



9.8 Vlastnosti titulkov a textov



Umiestnenie zobrazuje začiatočnú pozíciu v čase na stope a trvanie titulku. Obidva časy sa dajú nastaviť úpravou textu alebo šípkami na pravej strane textu. Tento spôsob úpravy je užitočný, ak chcete nastaviť presnú hodnotu začiatku a trvania titulku. Určenie začiatku ťahaním objektu a určenie trvania ťahaním okrajov objektu je v mnohých prípadoch omnoho jednoduchšie.

Nastavenia umožňujú meniť vzhľad klipu. Pri titulkoch sa nastavenia Gama, Jas, Kontrast a Sýtosť používajú málo. Väčšinu zmien možno dosiahnuť jednoduchšie určením farby textu.

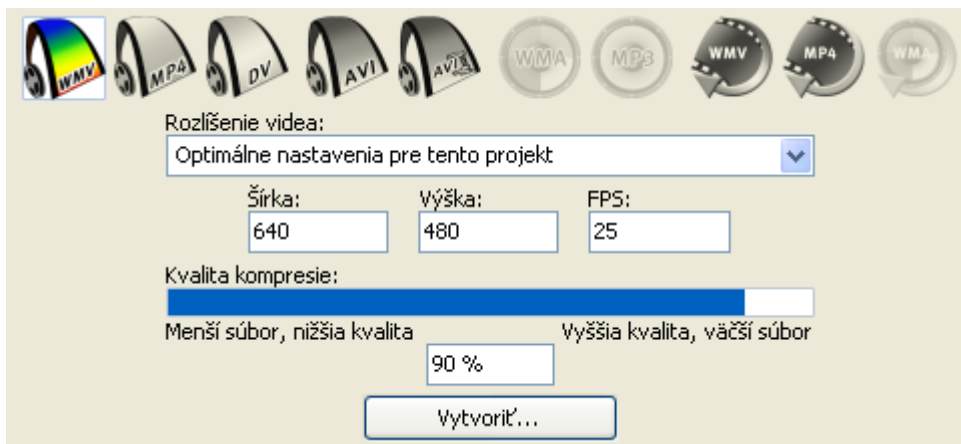
Farba pozadia je pri titulkoch užitočná vlastnosť. Uvedomte si, že pozadie je odlišné pre titulky, ktoré sa zobrazujú iba v hornej alebo dolnej časti (to sú všetky titulky z kategórie Hore a dolu a Posúvajúci sa riadok hore/dolu z kategórie Posúvajúce sa), a pre ostatné titulky. Pre prvú skupinu titulkov je pozadím iba oblasť samotného titulku (takže dostanete farebný pásik zobrazujúci text v hornej alebo dolnej časti okna videa), kým pre ostatné šablóny je pozadím celé okno videa.

10 Dokončenie

Dokončenie je posledným krokom pri úprave filmu alebo rozhlasového programu. Premení váš projekt na jeden videoklip alebo jeden zvukový klip spojením všetkých zdrojov, efektov, prechodov a všetkých ich vlastností tak, ako ste ich navrhli.

Predtým ako začnete tvoriť Výsledok, je potrebné nastaviť niektoré parametre. Toto uskutočnite v dialógovom okne **Výsledok**, ktoré sa zobrazí v oblasti Pracovnej plochy vybratím pracovnej plochy Výsledok.

Nasledujúci obrázok je typický pre pracovnú plochu Výsledok:



Tu musíte vybrať výstupný formát použitím tlačidiel v hornej časti, potom treba vybrať rozlíšenie videa (ak súbor obsahuje video) a kvalitu kompresie a na záver kliknite na tlačidlo **Vytvoriť**.


Niektoré z týchto krokov by ste mohli aj vynechať, pretože všetky nastavenia sú primerane predvolené. Takže užívateľ, ktorý si nepotrpí na detaily o formátoch, kvalite a údajovom toku, môže jednoducho kliknúť na tlačidlo **Vytvoriť** a Revelation Sight and Sound vytvorí adekvátny výstupný súbor.




10.1 Výstupné formáty





Ikony v hornej časti zobrazujú všetky dostupné formáty pre obrazové a zvukové súbory. Niektoré môžu byť sivé, t. j. nie sú použiteľné pre aktuálny projekt.



Ak projekt neobsahuje obraz, potom sú v ponuke iba výstupné zvukové formáty (MP3 a WMA), ak obsahuje obraz, potom sú prístupné iba formáty, ktoré môžu uložiť aj obraz. V takom prípade formáty MP3 alebo WMA nemôžu byť použité, lebo by neboli schopné uchovať obsah Časovej osi.

10.2 Prehľad formátov a ich použitie

| <i>Formát</i> | | <i>Použitie a poznámky</i> |
|---|--|---|
|  | Windows Media Video súbor s konštantnou kvalitou | Videoforát spoločnosti Microsoft pre komprimované video. Súčasnú inštaláciu Windows obsahujú softvér na jeho prehrávanie. Pre iné verzie Windows je možné stiahnuť prehrávače/dekodéry z webovej stránky Microsoftu. Odporúčame pre prehrávanie súborov Windows z disku alebo v rámci lokálnej siete. |

| <i>Formát</i> | <i>Použitie a poznámky</i> |
|---|--|
|  <p>MP4 súbor s konštantnou kvalitou</p> | <p>Videoformát založený na súborovej štruktúre QuickTime. Používa kompresiu MPEG-4 pre video a kompresiu AAC pre audio.</p> <p>QuickTime prehrávače pre Mac aj Windows dokážu prehrávať tieto súbory. CD s programom Revelation Sight and Sound obsahuje tiež iný prehrávač, ktorý je schopný prehrávať tieto súbory.</p> <p>Odporúčame pre prehrávanie väčšieho súboru z disku alebo v rámci lokálnej siete. Odporúčame ako prvú voľbu ak sa vytvorené súbory budú prezerat' aj na Windows aj na Mac a budú čítané z disku alebo z lokálnej siete. Vysoko kvalitné videá sú menšie ako formát WMV. Tento formát je veľmi účinný je aj pre ukladanie prezentácií obrázkov bez panorámy. Na kódovanie videa v tomto formáte používa Revelation Sight and Sound licencovaný kodek a iné komponenty z http://www.3ivx.com/</p> |
|  <p>Digitálne video vo formáte AVI</p> | <p>Videoformát používaný DV kamerami.</p> <p>Tento formát je užitočný pri zdrojových klipoch pochádzajúcich z DV kamery, ak chcete zachovať kvalitu pre ďalšie spracovanie (napr. napaľovanie na DVD). Jeho ďalšie využitie je, ak chcete výsledný súbor stiahnuť späť na pásku kamery. Pre iné použitie je súbor zvyčajne príliš veľký.</p> |
|  <p>Nekomprimovaný AVI súbor</p> | <p>Ukladá nekomprimované video. Vytvára obrovské súbory bez kompresie, čiže bez straty pôvodnej kvality. Ak je výstup väčší ako 320x240 a 15 FPS, tak sa vytvorené súbory sa nemusia dať vôbec prehrávať.</p> <p>Je užitočný iba v špecifických situáciách, keď chcete súbor ďalej upravovať inými prostriedkami. Pri malých videách je to užitočné ako použiteľný formát "keď všetko ostatné zlyhá".</p> |

| | <i>Formát</i> | <i>Použitie a poznámky</i> |
|---|---|--|
|  | Komprimovaný AVI súbor | <p>Ukladá komprimované video vo formáte AVI.</p> <p>Vo všeobecnosti AVI formát uchováva video a/alebo audio komprimované ľubovoľným kodekom, ktorý je inštalovaný v počítači. Ktokoľvek chce prehrávať daný súbor, tiež musí mať tento kodek (alebo aspoň dekodér).</p> <p>Zvyčajne je inštalovaných viacero kodekov pre audio aj video: kombinácia niektorých neprináša správne súbory a niektoré sú iba dekodérmi a nemôžu zakódovať nič.</p> <p>Preto Revelation Sight and Sound používa prednastavené kodeky. Kodekom pre video je 3ivX a pre audio MPEG-3 kodek. Tento formát môže byť užitočný, ak sa vytvorené súbory prezerajú len pod Windows</p> |
|  | Windows Media Audio súbor s konštantnou kvalitou | <p>Audio formát spoločnosti Microsoft pre komprimované audio. Súčasné inštalácie Windows obsahujú softvér na jeho prehrávanie. Pre iné verzie Windows je možné stiahnuť prehrávače/dekodéri z webovej stránky Microsoftu.</p> <p>Odporúčame pre prehrávanie súborov Windows z disku alebo v rámci lokálnej siete.</p> |
|  | MP3 audio súbor | <p>Ukladá len zvuk v štandarde MP3. Dobrá voľba, keď sa budú súbory prezerat' na ľubovoľnom zariadení</p> |
|  | Windows Media Video prúd s konštantným údajovým tokom | <p>Videoformát spoločnosti Microsoft pre komprimované video. Súčasné inštalácie Windows obsahujú softvér na jeho prehrávanie. Pre iné verzie Windows je možné stiahnuť prehrávače/dekodéri z webovej stránky Microsoftu.</p> <p>Odporúčame pre prehrávanie súborov Windows, ktoré sú čítané zo siete s limitovanou priepustnosťou.</p> <p>V porovnaní s Windows Media Video súbormi s konštantnou kvalitou výsledná kvalita môže byť nižšia, pretože kvôli dodržiavaniu presných limitov údajového toku môžu byť niektoré komplikované scény zakódované s nižšou kvalitou alebo s nižším počtom obrázkov za sekundu.</p> |

| | <i>Formát</i> | <i>Použitie a poznámky</i> |
|---|---|---|
|  | MP4 prúd s konštantným údajovým tokom | <p>Videoformát založený na súborovej štruktúre QuickTime. Používa kompresiu AAC pre audio. QuickTime prehrávače obidvoch typov Mac aj Windows dokážu prehrávať tieto súbory. CD s programom Revelation Sight and Sound obsahuje tiež iný prehrávač, ktorý je schopný prehrávať tieto súbory.</p> <p>Odporúčame pre prehrávanie súborov Windows aj Mac ktoré sú čítané zo siete s limitovanou priepustnosťou. V porovnaní s MP4 súbormi s konštantnou kvalitou výsledná kvalita môže byť nižšia, pretože kvôli dodržiavaniu presných limitov údajového toku môžu byť niektoré komplikované scény zakódované s nižšou kvalitou alebo s nižším počtom obrázkov za sekundu.</p> |
|  | Windows Media Audio prúd s konštantným údajovým tokom | <p>Audio formát spoločnosti Microsoft pre komprimované audio. Súčasné inštalácie Windows obsahujú softvér na jeho prehrávanie. Pre iné verzie Windows je možné stiahnuť prehrávače/dekodéri z webovej stránky Microsoftu.</p> <p>Odporúčame pre prehrávanie súborov Windows, ktoré sú čítané zo siete s limitovanou priepustnosťou. V porovnaní s Windows Media Audio súbormi s konštantnou kvalitou výsledná kvalita môže byť nižšia, pretože kvôli dodržiavaniu presných limitov údajového toku môžu byť niektoré časti zakódované s nižšou kvalitou.</p> |

10.3 Rozlíšenie videa

Ak výstupný formát obsahuje video (čiže nie je to len čistý audio formát), potom pracovná plocha obsahuje ovládače pre nastavenie veľkosti videa a počtu obrázkov za sekundu. Tieto ovládače sú umiestnené hneď pod tlačidlami pre výstupné formáty.

Prvý rozbalovací zoznam obsahuje zoznam prednastavených hodnôt, z ktorých možno vyberať.

Prvá možnosť je **Optimálne nastavenia pre tento projekt**. To je počiatočné nastavenie a nemali by ste ho meniť, pokiaľ na to nemáte vážny dôvod a rozumiete ostatným nastaveniam. V tomto nastavení Revelation Sight and Sound skontroluje všetky zdrojové súbory a navrhne veľkosť videa a počet obrázkov za sekundu tak, že to spôsobí čo najmenšiu stratu informácie. Zvyčajne to znamená maximálnu šírku, výšku a počet obrázkov za sekundu všetkých vstupných súborov na Obrazovej stope. Avšak v niektorých prípadoch to môže byť ináč. Napríklad aj keď používate veľké obrázky, výstupný rozmer nikdy nepresiahne 640x480 pixlov.

Ak si vyberiete inú možnosť z rozbaľovacieho zoznamu (okrem prvej a poslednej), potom Revelation Sight and Sound vyplní predvolené hodnoty do okien pre šírku, výšku a počet obrázkov za sekundu. To je užitočné, ak chcete vytvoriť menší súbor a vidíte, že navrhovaný optimálny rozmer je zbytočne veľký. Veľkosť výstupného súboru závisí od niekoľkých faktorov. Jeden je výstupný formát, ďalší je želaná kvalita alebo údajový tok (pozri nižšie) a tretí je rozlíšenie videa. Ak chcete vytvoriť menší súbor, je často lepšie znížiť rozlíšenie videa a udržať vyššiu kvalitu alebo údajový tok, ako naopak.

Posledná možnosť v zozname sú **Vlastné nastavenia**, ktorá umožňuje vložiť ľubovoľné hodnoty. Revelation Sight and Sound prepína automaticky na túto možnosť, ak začnete vkladať hodnoty manuálne a upraví čísla tak, aby zodpovedali predvoleným hodnotám.

10.4 Kvalita kompresie

Posuvník umožňuje určovať kvalitu výstupného súboru pre výstupné formáty s konštantnou kvalitou. Čím menšia kvalita, tým menší súbor (v rámci jedného výstupného formátu).

Aktuálna veľkosť súboru pre dané nastavenie kvality závisí od niekoľkých faktorov (vrátane rozlíšenia videa a charakteru súboru) a môže byť rôzna pre rozličné výstupné formáty. To znamená, že pre určitý projekt výsledný súbor môže byť väčší, keď použijeme istý výstupný formát s nižšou kvalitou ako keď použijeme iný formát s vyššou kvalitou. Aj vnímanie kvality môže byť odlišné pri tom istom nastavení kvality ale v dvoch odlišných formátoch.

Namiesto použitia posuvníka môžete vložiť číslo priamo do okna pod ním. Toto číslo vyjadruje kvalitu v percentách.

10.5 Údajový tok

Posuvník umožňuje určovať želaný údajový tok výstupného súboru pre výstupné formáty s konštantným údajovým tokom. Údajový tok je množstvo informácie, ktorá musí byť načítaná každú sekundu zo súboru, aby bol prehraný. Napríklad údajový tok 512 Kbps znamená, že na prehranie súboru musí byť načítaných zo súboru 512 kilobitov každú sekundu. Jeden bajt je osem bitov, takže množstvo pre načítanie je 64 kilobajtov každú sekundu. Teda, ak trvanie videa je 4 sekundy, potom veľkosť súboru bude približne $64 * 4 = 256\text{KB}$. Hodnota je približná, pretože súbor môže byť trochu väčší v súvislosti s pevnou informáciou (hlavičky súborov), ktorú obsahuje navyše pre zakódované video a audio, prípadne súbor môže byť trochu menší, ak dekodér zistí, že v určitom súbore presne nastavený údajový tok nezvyší jeho kvalitu.

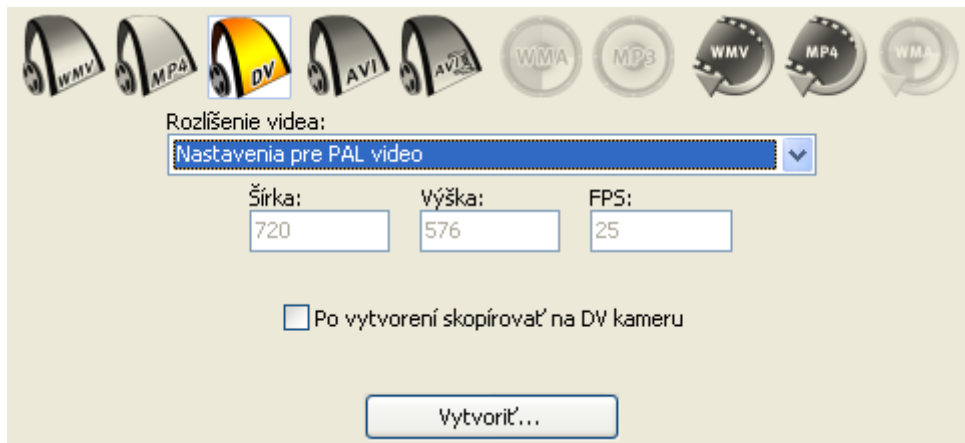
V princípe je kódovanie s konštantným údajovým tokom užitočné v dvoch situáciách:

- Keď viete, že súbor bude prehrávaný cez sieť s limitovanou rýchlosťou. To znamená, že súbor nebude uložený na počítači, ktorý ho prehráva, ale na inom vzdialenom počítači, ktorý je pripojený k prvému relatívne pomalou sieťou. V tomto prípade by ste mali nastaviť údajový tok trochu menší ako je rýchlosť siete (napr. nastavte 500 pre sieť s rýchlosťou 512kbps).
- Keď chcete uložiť súbor na limitovaný diskový priestor (napr. napáliť ho na CD alebo uložiť ho na pamäťovú kartu). V tomto prípade by mal byť nastavený údajový tok číslo o niečo menšie ako je želaná veľkosť vyjadrená v KB vydelená 8-násobkom trvania videa vyjadrené v sekundách.
Napríklad na umiestnenie výstupného 10 minútového (= 600 sekúnd) projektu na 256MB (= asi 256000kB) pamäťovú kartu vypočítame $256000 / (8 * 60) = 533$.
Takže by ste mali nastaviť údajový tok do 500 kbps a výsledný súbor by nemal byť väčší ako 256MB.

Poznámka: Počítačoví experti sa môžu sťažovať, že v texte miešame jednotky KB a kB ako aj Kb a kb. Všetky výpočty sú však iba približné, takže to nie je problém.

10.6 Zvláštnosti formátu Digitálne Video

Keď si zvolíte Digitálne Video, pracovná plocha zobrazí nasledovné:

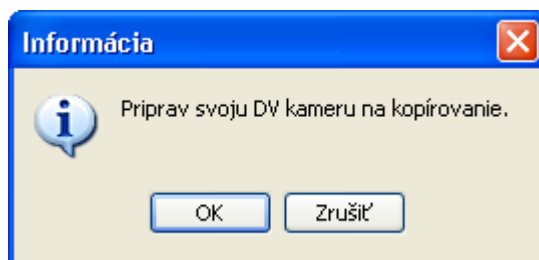


Nie je tu žiadny posuvník – okno je podobné ako pre iné súborové formáty, ktoré nedovoľujú nastavovať kvalitu ani údajový tok.

Vidíte, že rozbaľovací zoznam Rozlíšenie videa obsahuje iba dve položky: Nastavenia pre PAL video a Nastavenia pre NTSC video a polia Šírka, Výška a FPS sú sivé. To je preto, lebo DV video štandardne podporuje kódovanie iba pre tieto dve rozlíšenia. Ak váš projekt obsahuje DV videový zdrojový klip a dokončujete ho na formát Digitálne Video, potom by ste mali preferovať rozlíšenie zdrojového klipu, aby ste sa vyhli zmenám veľkosti videa (a pridaným čiernym pásmom). Ak zamýšľate kopírovať výsledné video na pásku DV kamery, potom **musíte** vybrať rozlíšenie videa súhlasné s kamerou. Ak nepoznate rozlíšenie kamery, potom stručný návod je, že kamery predávané v USA a Japonsku sú NTSC, kým kamery predávané v Európe a mnohých iných častiach sveta sú PAL.

Posledná odlišnosť tohto okna sa nazýva **Po vytvorení skopírovať na DV kameru**. Ak chcete skopírovať výsledný súbor na pásku vašej DV kamery, musíte označiť danú voľbu. A musíte to urobiť pred generovaním súboru (potom už v Revelation Sight and Sound nie je možné stiahnutie do kamery, iba opätovné vygenerovanie súboru).

Takže ak chcete vytvoriť súbor a stiahnuť ho do kamery, potom označte danú voľbu pred kliknutím na tlačidlo **Vytvoriť**. Keď kliknete na tlačidlo **Vytvoriť**, Revelation Sight and Sound dokončí súbor a vyzve vás na pripojenie kamery a prepne ju do režimu VCR.



Je veľmi dôležité, aby ste pretočili pásku na vhodné miesto pred tým, ako voľbu potvrdíte. Vytvorené video bude nahrané od aktuálnej pozície – inak možno prepíšete niečo cenné.

Po potvrdení voľby OK, kamera začne nahrávať klip. Na konci kamera zastaví nahrávanie. Sťahovanie videa do DV kamery trvá presne tak dlho ako prehrávanie videa. To znamená, že 10 minútový klip sa stiahne za 10 minút. Počas tohto času nemožno používať počítač na inú prácu, pretože sťahovanie videa je úloha náročná na čas (zvlášť pre pomalšie počítače). Ak počítač nie je schopný preniesť údaje danou rýchlosťou (pretože vykonáva aj iné procesy), nahrané video môže byť trhané.

11 Nahrávanie

Vlastnosti nahrávania programu Revelation Sight and Sound umožňujú nahrávať video a audio priamo prostredníctvom zariadení pripojených k vášmu počítaču. Takýmito zariadeniami sú bežne webové kamery alebo mikrofóny. Ale možno takisto použiť televízne karty, VCR a digitálne kamery pripojené vhodným vstupom k počítaču.

Revelation Sight and Sound dokáže nahrávať video a audio zo zariadení, ktoré možno ovládať prostredníctvom technológie Microsoft DirectShow (časť DirectX). Väčšina zariadení má ovládač DirectShow, takže zvyčajne je potrebné nainštalovať iba ovládače, ktoré boli dodané spolu s vašou kamerou, aby program Revelation Sight and Sight mohol nahrávať video.

Jednoduché kamery sú zvyčajne pripojené USB káblom, ale môžu byť pripojené aj inak, napríklad cez Bluetooth alebo inými bezdrôtovými technológiami. Umožňujú nahrávať naživo, to znamená, že nahrávate to, čo práve vidíte. Niektoré z nich majú aj mikrofón na nahrávanie zvuku.

DV kamery môžu pracovať buď ako jednoduché kamery alebo ako VCR (videoprehrávač). V režime VCR prehrávajú obsah svojej pásky. Digitálne kamery sú pripojené rozhraním FireWire (tiež nazývané IEEE 1394 alebo i.Link) Niektoré z nich sa dajú pripojiť aj USB káblom, ale vtedy poskytujú video omnoho nižšej kvality, ako keď sú pripojené káblom FireWire.

Tiež niektoré fotoaparáty možno pripojiť k počítaču, takže ich možno použiť na fotografovanie živých záberov.

Na nahrávanie zvuku možno použiť buď mikrofón v kamere (ak ho má zabudovaný) alebo mikrofón či slúchadlá s mikrofónom pripojené k vašej zvukovej karte alebo mikrofón či slúchadlá s mikrofónom pripojené USB káblom. Takisto sa dajú nahrávať zvuky prostredníctvom iných zariadení, napríklad z páskového magnetofónu, ktorý je pripojený vstupom line-in k vašej zvukovej karte.

Nahrávacie funkcie konvertujú analógový alebo digitálny vstupný signál na videosúbory, obrázkové súbory alebo zvukové súbory vo vašom pevnom disku a môžu byť neskôr použité ako zdroje pre vaše projekty vytvorené v programe Revelation Sight and Sound.

Nahrávanie sa vždy začína kliknutím na tlačidlo na ľavej strane Prehrávača videoklipov (pre videoklipy, animácie alebo obrázky) alebo na ľavej strane Prehliadača hudby a zvuku (pre zvukové klipy a rozprávanie).

11.1 Nahrávanie pohyblivých videoklipov

Túto funkciu možno použiť na nahranie videoklipu kamerou pripojenou k počítaču.

Pri použití tejto funkcie prvýkrát sa zobrazí okno obsahujúce dva zoznamy zariadení. Horný je zoznam vstupných zariadení pre obraz, spodný je zoznam zariadení pre zvuk. Revelation Sight and Sound pracuje s týmito zoznamami dynamicky. To znamená, že zoznam sa aktualizuje podľa toho, či je akákoľvek kamera pripojená alebo odpojená. Ak odpojíte kameru alebo mikrofón, ktorý sa práve používa programom Revelation Sight and Sound, zoznam sa zmení na (nepoužitý).


Vpravo od zoznamu je oblasť náhľadu, v ktorom sa prehráva živý obraz, ktorý vaša označená kamera nahráva.

Pri ďalšom zobrazení dialógového okna **Vytváranie videoklipu**, Revelation Sight and Sound sa pokúsi umiestniť a vybrať posledne používané zariadenia.

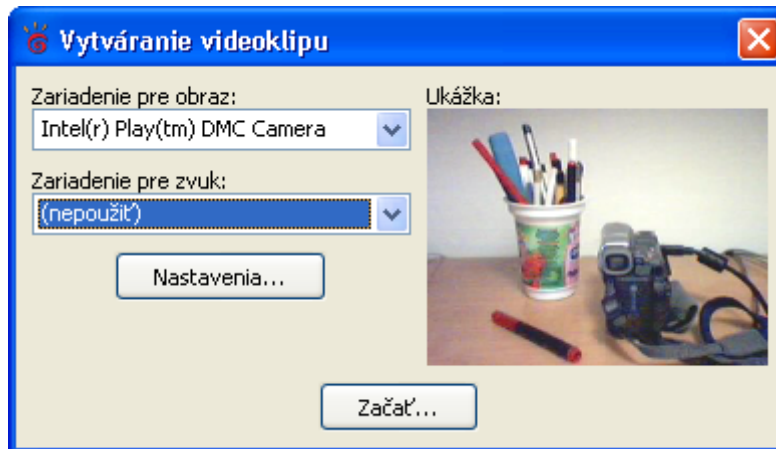
Jednoduchá kamera alebo DV kamera v režime nahrávania

Pri nahrávaní klipu jednoduchou alebo DV kamerou v režime nahrávania, postupujte takto:

1. **Zobrazte dialógové okno Vytváranie videoklipu** kliknutím na tlačidlo **Vytvoriť**

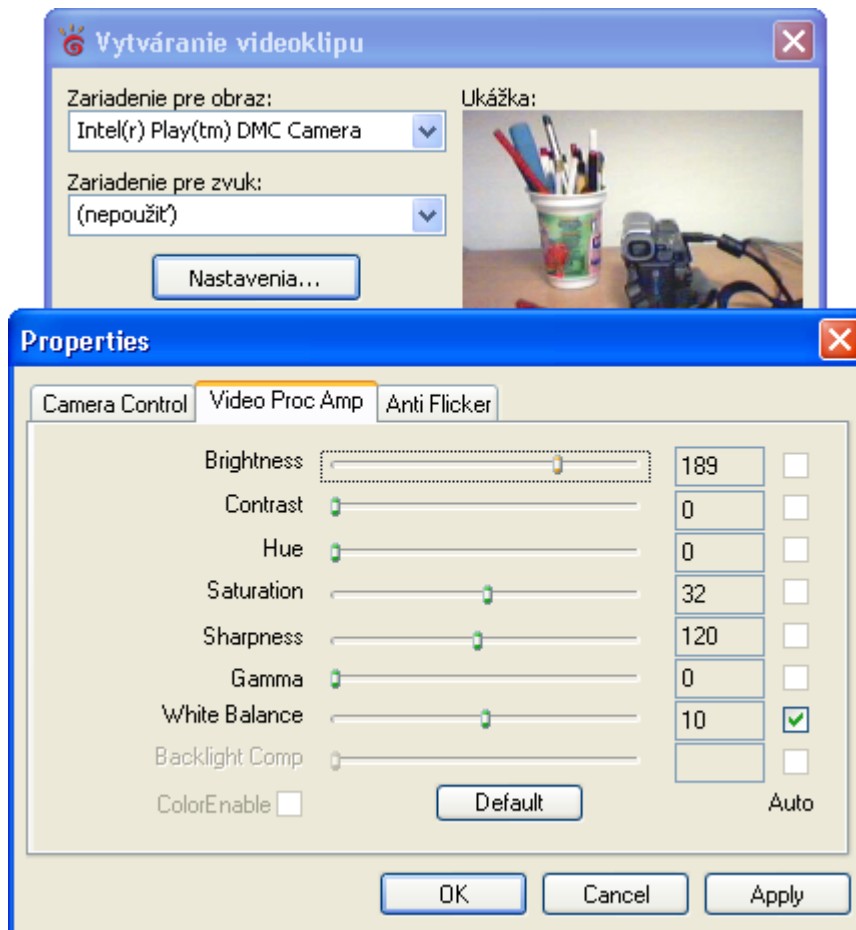
videoklip  v pracovnej ploche Videoklipy.

2. **Pripojte kameru k počítaču** a zapnite ju, prípadne prepnite do režimu nahrávania (ak je to potrebné, závisí to od typu vašej kamery). Počkajte, pokiaľ sa jej názov nezobrazí v zozname. Trvá to niekoľko sekúnd, kým Windows rozpozná zariadenie. Pri prvom napojení zariadenia k počítaču to trvá ešte dlhšie – asi 30 sekúnd.
3. **Označte názov kamery** v zozname zariadení pre obraz. Niekedy Revelation Sight & Sight označí názov kamery automaticky pri jej pripojení, prípadne sa zobrazí dialógové okno s označeným názvom kamery, keď bola pripojená v čase, keď ste stlačili tlačidlo **Vytvoriť videoklip**. Krátko po označení kamery, v oblasti náhľadu dialógového okna **Vytváranie videoklipu** by ste mali vidieť živé video.

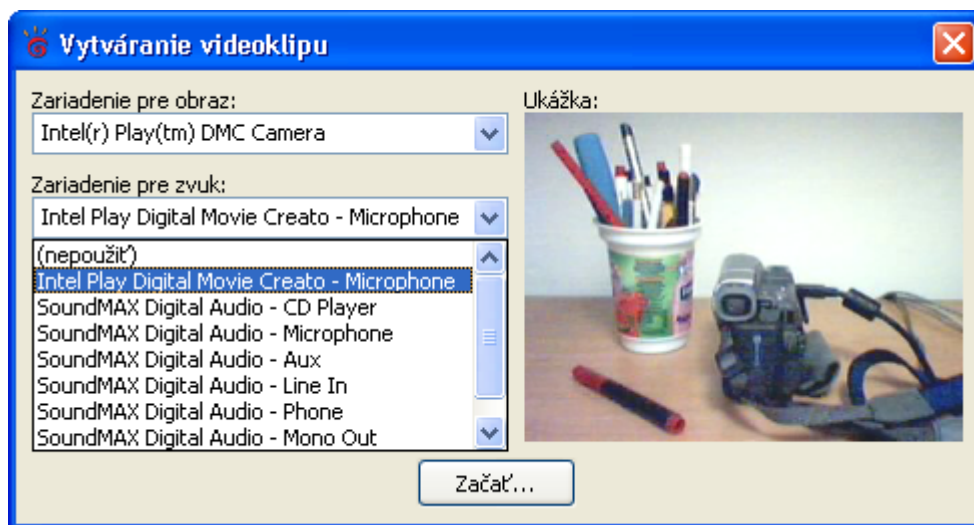


4. Môžete zmeniť **Nastavenia** zariadenia. Niektoré kamery umožnia nastaviť technické vlastnosti detailnejšie. V tomto prípade stlačte tlačidlo **Nastavenia** a zobrazí sa dialógové okno, ktoré vám umožní nastaviť vlastnosti kamery. Toto dialógové okno nie je súčasťou Revelation Sight and Sound, poskytuje ho ovládač kamery. Preto pre rôzne typy a modely kamier môže byť odlišné. Dialógové okno

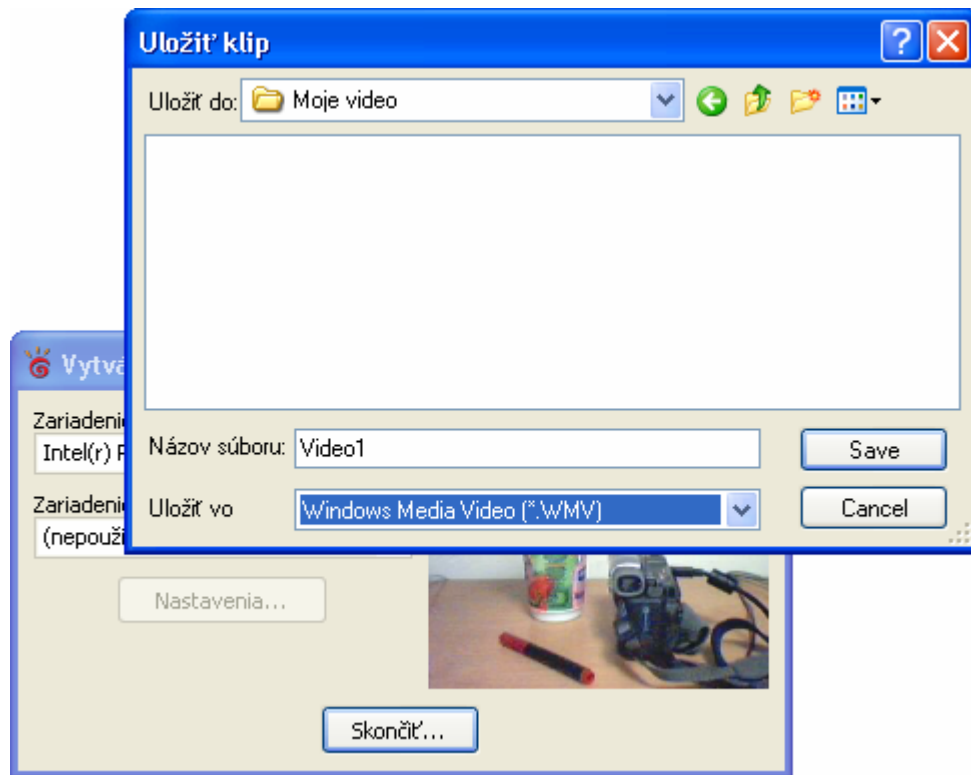
väčšinou umožňuje nastaviť kontrast a jas, ako aj nastavenie bielej, expozíciu a niektoré iné špecifické nastavenia vašej kamery.



5. Možno taktiež **vybrať zariadenie pre zvuk**. Ak vaša kamera obsahuje mikrofón, potom ho vyberte zo zoznamu zariadení pre zvuk. Inak použite vhodný mikrofón alebo slúchadlá s mikrofónom pripojené k vašej zvukovej karte. Ak máte reproduktory alebo slúchadlá pripojené k zvukovej karte, mali by ste počuť, čo ste povedali na vybraný mikrofón. To vám umožní otestovať si, či je všetko v poriadku ako aj nastaviť hlasitosť mikrofónu (použitím štandardného dialógového okna Ovládanie hlasitosti pre mikrofón zvukovej karty).



6. Zamerajte kameru smerom k objektu alebo osobe, ktorú chcete nahrávať a kliknite na tlačidlo **Začať**. Ak nahrávate súčasne audio, potom nepočujete zvuk z reproduktorov – aby sa navzájom nerušili s nahrávaním.
7. Po skončení nahrávania kliknite na tlačidlo **Skončiť**. Zobrazí sa dialógové okno **Uložiť klip** a požiada o názov súboru, ktorý chceme uložiť. Príponou tohto súboru je vždy WMV, pretože typ súboru je Windows Media Video.




8. **Napište názov súboru.** Počítač ukladá video vo formáte WMV do zvoleného priečinka. Ak nechcete uložiť video (pretože to bol neúspešný pokus), potom iba kliknite na tlačidlo **Zrušiť**. Upozorňujeme, že ak kliknete na tlačidlo **Zrušiť**, nahrávané video bude zrušené a nebude možné ho obnoviť.

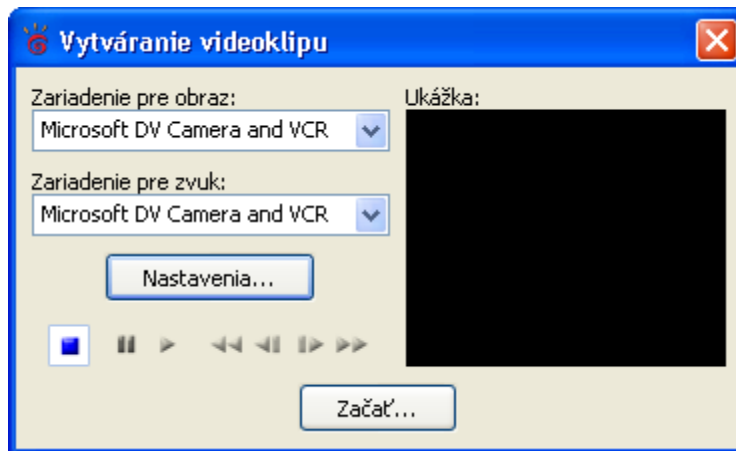
DV kamera v režime VCR

DV kamera v režime videorekordéra (VCR) nenahráva video cez objektív, ale iba prenáša video už predtým nahrané na jej pásku. Hlavný rozdiel medzi režimom VCR a režimom nahrávania je v tom, že je na začiatku potrebné nastaviť pozíciu na páske na začiatok tej nahrávky, ktorú potrebujete nahráť. Typický postup pri nahrávaní je tento:


1. **Zobrazte dialógové okno Vytváranie videoklipu** kliknutím na tlačidlo **Vytvoriť**







videoklip  v pracovnej ploche Videoklipy.

2. **Pripojte kameru k počítaču** a prepnite ju do režimu VCR. Počkajte, pokiaľ sa v zozname zariadení pre obraz neobjaví **Microsoft DV camera and VCR** zariadenie. Trvá to chvíľu, kým Windows rozpozná zariadenie.
3. **Označte "Microsoft DV camera and VCR"** zo zoznamu zariadení pre obraz. V spodnej časti okna sa zobrazia ovládače VCR. Pretože je kamera zvyčajne zastavená, v prehliadači náhľad sa nezobrazuje nič.

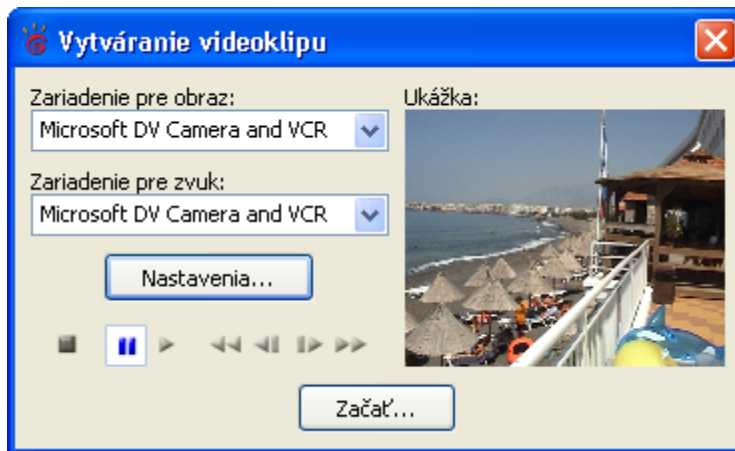


4. Možno **odznačiť automaticky označené audio zariadenie** alebo vybrať iné zariadenie pre zvuk. Revelation Sight and Sound automaticky označí to isté zariadenie zo zoznamu zariadení pre zvuk, pretože normálne sa nahráva kompletný klip vrátane zvuku. Ak nechcete nahrávať zvuk z pásky kamery, potom si zvolíte možnosť **nepoužiť** zo zoznamu zariadení pre zvuk. Možno si vybrať iný zdroj zvuku. Hoci je nepravdepodobné, že to využijete, možno okrem prípadu, keď nahrávate rozprávanie namiesto pôvodného zvuku. (ale ak nahráte rozprávanie neskôr, je to oveľa pružnejšie).
5. **Použite ovládače VCR na nastavenie pozície pásky** na začiatok toho, čo chcete nahráť. Na to použite alebo ovládače na kamere, alebo ovládače v dialógovom okne na obrazovke. Na obrazovke sú nasledujúce ovládače:

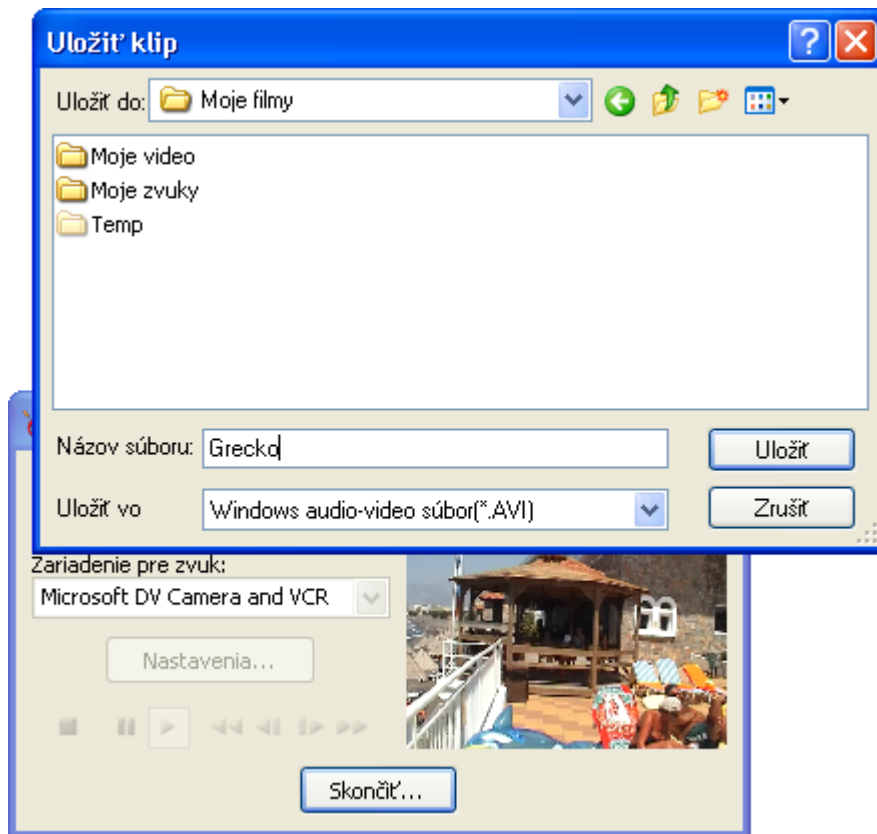
| | | |
|---|----------------|--|
|  | Ukončiť | Páska sa neprehráva a oblasť Prehrávača nezobrazuje nič. (Ale môže nejaký obraz ukazovať, keď predtým bola v režime prehrávania alebo zastavenia). |
|---|----------------|--|

| | | |
|---|--------------------------|---|
|  | Zastaviť | Páska sa neprehráva, ale zariadenie je pripravené na prehrávanie a oblasť Prehrávača zobrazuje statický obrázok z miesta, na ktorom bola páska zastavená. |
|  | Prehrať | Prehráva pásku normálnou rýchlosťou. Oblasť Prehrávača zobrazuje video a reproduktory alebo slúchadlá prehrávajú audio (ak neboli odznačené). Ak kliknete na toto tlačidlo v čase prehrávania, potom sa prehrávanie pásy zastaví. |
|  | Rýchle pretáčanie | Ak kliknete a uvoľníte myš na tomto ovládači v režime ukončenia alebo zastavenia, potom sa začne pretáčanie pásy plnou rýchlosťou bez prehrávania náhľadu v oblasti Prehrávača. Ak opäť kliknete, potom sa pretáčanie zastaví. Ak kliknete a podržíte tlačidlo myši na tomto ovládači, potom sa páska začne pretáčať naspäť – pretáča sa dosť rýchlo (ale nie plnou rýchlosťou) a prehráva obsah pásy v oblasti Prehrávača. Ak uvoľníte tlačidlo, pretáčanie sa zastaví. |
|  | Krok späť | Presunie pásku na predchádzajúci obrázok a zastaví sa. Ak podržíte tlačidlo stlačené, potom sa opakovane pretáča. Tento ovládač vám umožní vyhľadať presne tú pozíciu na páske, od ktorej potrebujete nahrávať. |
|  | Krok dopredu | Presunie pásku na nasledujúci obrázok a zastaví sa. Ak podržíte tlačidlo stlačené, potom sa opakovane pretáča. Tento ovládač vám umožní vyhľadať presne tú pozíciu na páske, od ktorej potrebujete nahrávať. |
|  | Rýchlo dopredu | Ak v režime zastavenia alebo ukončenia kliknete a uvoľníte tlačidlo myši na tomto ovládači, začne sa pretáčanie pásy dopredu plnou rýchlosťou bez prehrávania v oblasti Prehrávača. Ak kliknete opäť, pretáčanie sa zastaví. Ak kliknete a podržíte tlačidlo myši na tomto ovládači, potom sa páska začne pretáčať dopredu pomerne rýchlo (ale nie plnou rýchlosťou) a prehráva obsah pásy v oblasti Prehrávača. Keď uvoľníte tlačidlo, pretáčanie sa zastaví. |

6. **Nechajte kameru v režime zastavenia a kliknite na tlačidlo **Začať**.** Revelation Sight and Sound začne prehrávať pásku a nahrávať jej obsah. Ak nahrávate audio, nepočujete ho (iba ak z malého reproduktora zabudovaného v kamere).



7. Keď ste skončili, kliknite na tlačidlo **Uložiť**. Zobrazí sa dialógové okno **Uložiť klip** a požiada o názov súboru, ktorý chceme uložiť. Príponou tohto súboru je vždy AVI.



8. **Napište názov svojho súboru.** Počítač uloží video vo formáte AVI do priečinka, ktorý ste vybrali. Súbor bude uložený tak, ako bol prečítaný z DV kamery kódovaním DV (takého súbory sa niekedy nazývajú niekedy DV AVI súbory). To vám umožní uchovať vašu digitálnu nahrávku v pôvodnej kvalite pre ďalšie úpravy, ale tiež vytvorí veľmi veľký súbor (asi 150MB za minútu). Ak nechcete uložiť video (pretože je to neúspešný pokus) potom stačí kliknúť na tlačidlo **Zrušiť**. Uvedomte si, že ak stlačíte tlačidlo **Zrušiť**, nahrané video bude odstránené a nebude možné ho znovu obnoviť.

Ostatné zariadenia

Hoci Revelation Sight and Sound primárne považuje ako vstupné zariadenia kamery a DV kamery, je principiálne možné nahráť video z akéhokoľvek zdroja rozpoznateľného Microsoft DirectShow. To môže zahŕňať videorekordéry VHS (mali by

pracovať obdobne ako DV kamery v režime VCR), televízne karty a rôzne iné zariadenia, ktoré používajú vstupný analógový signál z externých zdrojov do vášho počítača. Možno bude treba chvíľu experimentovať, aby ste úspešne nahrali video z týchto zdrojov.

11.2 Nahrávanie animácií a časozberných filmov

Animácia je film vytvorený z jednotlivých obrázkov získaných z videokamery alebo fotoaparátu.


Animácia sa zvyčajne používa na vytváranie kreslených príbehov alebo filmov, v ktorých vystupujú bábky. Ďalej sa používa na jednoduchú animáciu namiesto titulkov, kde sa postupne zostavuje text z gombíkov alebo podobných objektov, fotografovaním jednotlivých obrázkov.

Na animácie použite kameru alebo fotoaparát, ktorý sníma obraz v reálnom čase. Je technicky možné použiť VCR kameru alebo iný zdroj videa, ale na to v ďalšom texte nebudeme prihliadať.

Na rozdiel od videoklipov, animácie a časozberné filmy nemôžu obsahovať zvukovú informáciu.

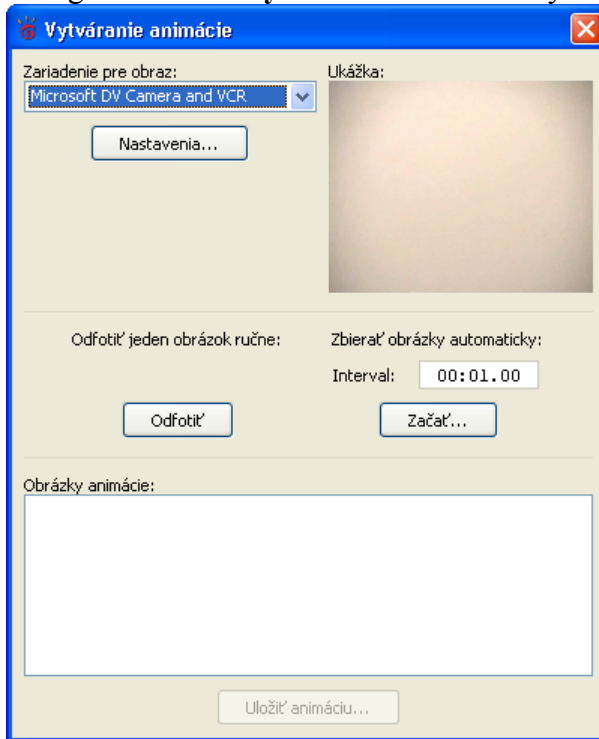
Animácie

V nasledujúcom texte vysvetlíme proces vytvárania animácie použitím príkladu animovaného textu „Koniec“, ktorý sa postupne vybuduje z gombíkov a potom sa zbúra:

1. **Nachystajte si gombíky** potrebné na vytvorenie textu „Koniec“ a premyslite si postup.
2. **Pripevnite kameru na statív** alebo ho upevnite iným spôsobom a namierte ho na rovný svetlý povrch.
3. **Kliknite na tlačidlo Vytvoriť animáciu**  a zobrazí sa dialógové okno Vytváranie animácie.
4. **Pripojte kameru k počítaču** a zapnite ho alebo prepnite do režimu nahrávania (ak je to potrebné, závisí to od typu vašej kamery). Počkajte, pokiaľ sa jeho názov

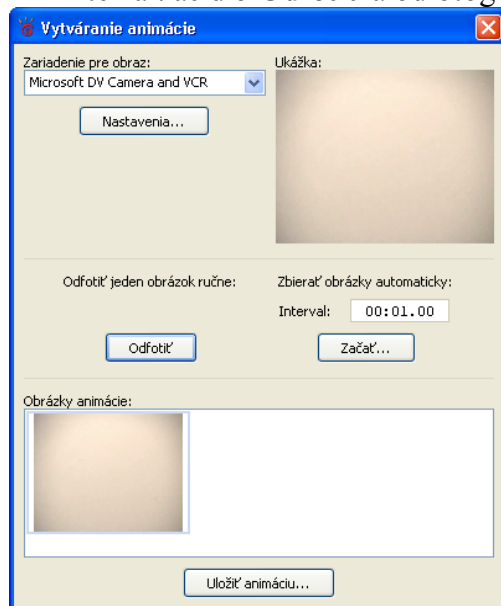
nezobrazí v zozname. Trvá to niekoľko sekúnd, kým Windows rozpozná zariadenie. Pri prvom napojení zariadenia k počítaču, to môže trvať ešte dlhšie – až 30 sekúnd.

5. **Označte názov kamery** v zozname zariadení pre obraz. Niekedy Revelation Sight & Sight označí názov kamery automaticky pri jej pripojení, prípadne sa zobrazí dialógové okno s označeným názvom kamery, keď bola pripojená v čase, keď ste stlačili tlačidlo **Vytvoriť animáciu**. Krátko po označení kamery v oblasti náhľadu dialógového okna **Vytváranie animácie** by ste mali vidieť živý obraz.

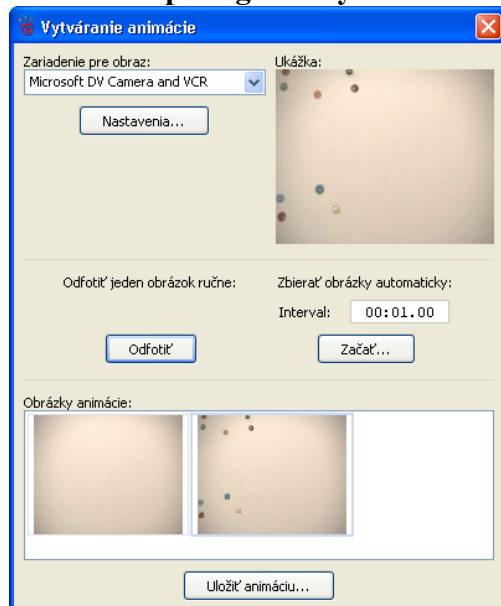


6. Môžete zmeniť **Nastavenia** kamery. Niektoré kamery umožnia nastaviť technické vlastnosti detailnejšie. V tomto prípade stlačte tlačidlo **Nastavenia** a zobrazí sa dialógové okno, ktoré vám umožní nastaviť vlastnosti kamery. Toto dialógové okno nie je súčasťou Revelation Sight and Sound, poskytuje ho ovládač kamery. Preto pre rôzne typy a modely kamier môže byť odlišné. Dialógové okno väčšinou umožňuje nastaviť kontrast a jas, ako aj nastavenie bielej, expozíciu a niektoré iné špecifické nastavenia kamery.

7. Kliknite na tlačidlo **Odfotiť** a odfotografujte prázdne pozadie ako prvý obrázok.



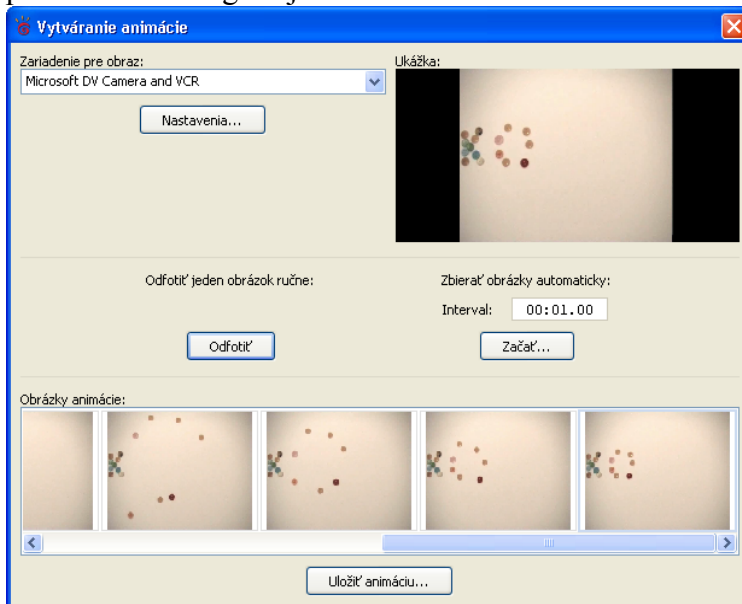
8. Umiestnite prvé gombíky a kliknite na tlačidlo **Odfotiť** v dialógovom okne.



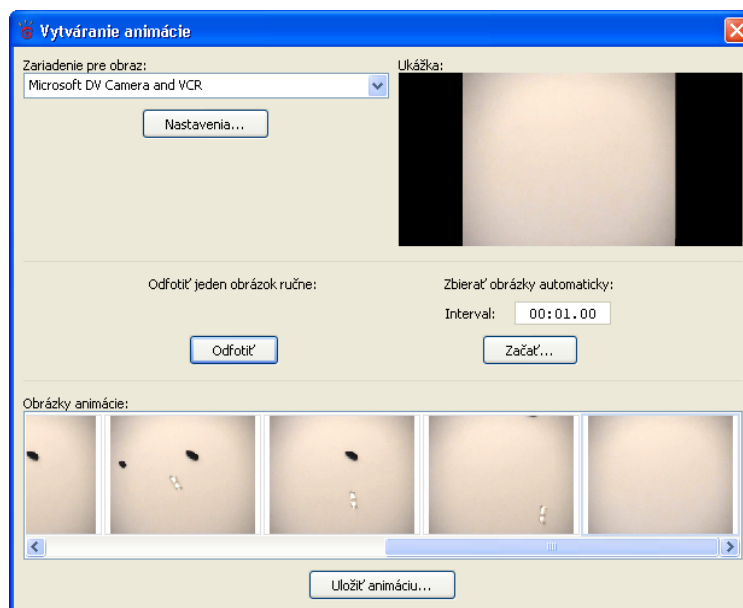
9. Umiestnite **d'alší gombík** (alebo gombíky) a kliknite na tlačidlo **Odfotiť**

v dialógovom okne.

10. **Opakujte krok 9** a postupne pridávajte na svoj podklad gombík/gombíky tak, aby ste vytvorili text **Koniec**. Tiež môžete pri pridávaní nových gombíkov zmeniť polohu už postavených – to spôsobí „chvenie“ textu vo výslednom klípe. Uvedomte si, že pri prehrávaní animácie, každý obrázok sa zobrazí na ten istý čas (počiatočné nastavenie je 0.2s) bez ohľadu na to, ako dlho trvala ich príprava a aké dlhé bolo prerušenie medzi obrázkami. Ak chcete zobrazit' niektorý obrázok dlhšie, potom ho odfotografujte viackrát.

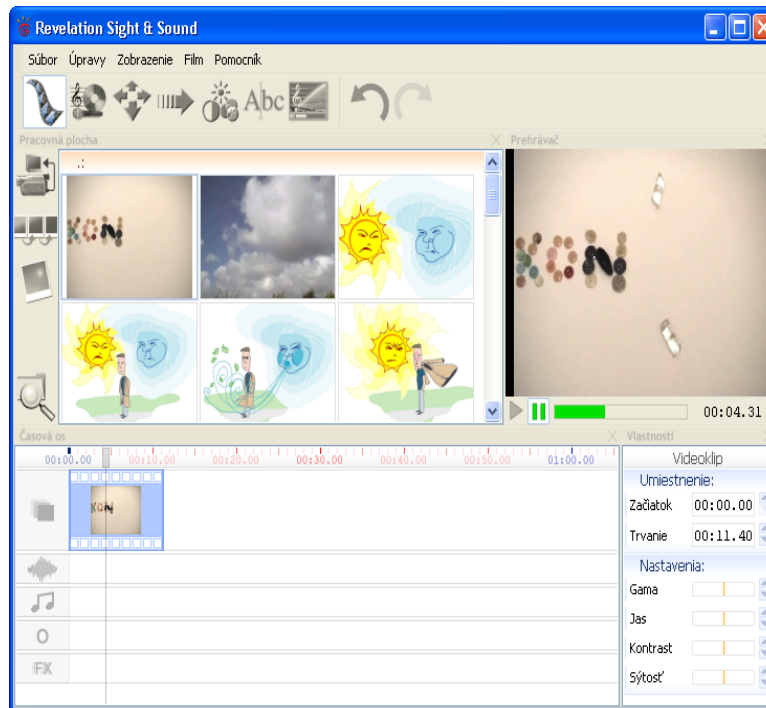


11. **Prehliadnite si a upravte animáciu.** Animáciu si môžete prehliadnuť v spodnej časti dialógového okna. Môžete tiež prechádzať všetky odfotografované obrázky, niektoré označiť a klávesom **Delete** na klávesnici ich odstrániť. Ťahaním myšou môžete meniť poradie obrázkov. Neskôr môžete vytvoriť ďalšie obrázky a nahradiť nimi odstránené obrázky (nové obrázky sa vždy zaraďujú na koniec, ale ťahaním myšou ich môžete premiestniť na správnu pozíciu).



12. Kliknite na tlačidlo **Uložiť animáciu**, aby ste celú animáciu uchovali ako videosúbor. Pomenujte ho. Výsledné video bude mať zvláštnu príponu, SFA, ktorú rozoznáva iba program Revelation Sight and Sound ako animovaný súbor.

Ak chcete vytvorenú animáciu použiť v projekte, musíte ju cez Prehliadač videoklipov nájsť a ťahaním myšou presunúť na stopu ako akýkoľvek iný zdroj. Bude prehrávaná rýchlosťou päť obrázkov za sekundu. To znamená, že animácia s 10 obrázkami bude prehraná počas dvoch sekúnd. Animáciám možno zmeniť rýchlosť ťahaním konca na časovej osi. Táto metóda umožní nastaviť trvanie animácie, čím nepriamo nastavujete jej rýchlosť – čím dlhšia bude animácia na stope, tým pomalšie sa bude animovať.



Je dôležité pochopiť, že možno editovať obrázky animácie (odstrániť, zmeniť poradie, pridávať nové, len kým ste v dialógovom okne **Vytváranie animácie**. Keď svoju animáciu uložíte do výsledného súboru a dialógové okno zavriete, už viac nebude možné pristupovať k jednotlivým obrázkom. Ak zavriete dialógové okno bez uloženia animácie, stratíte celú vytvorenú prácu.

Časozberné filmy

Časozberné film je špeciálny typ animácie. Líši sa v tom, že obrázky sa nefotografujú ručne, ale sa fotografujú automaticky v určených časových intervaloch. Pekný príklad takejto animácie je nahrávanie pohybu mesiaca počas noci. Kameru zamierite na oblohu a nahrávate 1 obrázok za minútu v priebehu 5 hodín. Potom môžete prehrať video rýchlosťou 20 obrázkov za sekundu a dostanete krátky 15-sekundový klip zobrazujúci pohyb mesiaca (ak máte šťastie a nezamračilo sa alebo vaša mačka neskočila na kameru).

Postup pri nahrávaní časozberného filmu:

1. **Nájdite vhodný objekt**, na ktorý zamierite kameru. Vhodnými objektmi sú akékoľvek objekty, ktoré sa pomaly pohybujú alebo menia svoj tvar tak pomaly, že tento pohyb nezachytíte, keď ich pozorujete krátko, ale tento pohyb alebo zmena je významná, keď ju zaznamenávate dlhší čas.
2. **Pripevnite kameru na statív** alebo ju upevnite iným spôsobom a namierte ju na zvolený objekt.
3. Kliknite na tlačidlo **Vytvoriť animáciu**  a zobrazí sa dialógové okno **Vytváranie animácie**.
4. **Pripojte kameru k počítaču** a zapnite ho alebo prepnite do režimu nahrávania (ak je to potrebné, závisí to od typu vašej kamery). Počkajte, pokiaľ sa jej názov nezobrazí v zozname. Trvá to niekoľko sekúnd, kým Windows rozpozná zariadenie. Pri prvom napojení zariadenia k počítaču, to môže trvať ešte dlhšie – až 30 sekúnd.
5. **Označte názov kamery** v zozname zariadení pre obraz. Niekedy Revelation Sight and Sound označí názov kamery automaticky pri jeho pripojení, prípadne sa zobrazí dialógové okno s označeným názvom kamery, keď bol pripojený v čase, keď ste stlačili tlačidlo **Vytvoriť animáciu**. Krátko po označení kamery, v oblasti náhľadu dialógového okna **Vytváranie animácie** by ste mali vidieť živý obraz.
6. Môžete zmeniť **Nastavenia** kamery. Niektoré kamery umožnia nastaviť technické vlastnosti detailnejšie. V tomto prípade stlačte tlačidlo **Nastavenia** a zobrazí sa dialógové okno, ktoré vám umožní nastaviť vlastnosti kamery. Toto dialógové okno nie je súčasťou Revelation Sight and Sound, poskytuje ho ovládač kamery. Preto pre rôzne typy a modely kamier môže byť odlišné. Dialógové okno väčšinou umožňuje nastaviť kontrast a jas, ako aj nastavenie bielej, expozíciu a niektoré iné špecifické nastavenia vášho.
7. **Definujte nahrávací interval** editovaním textu vo formáte MM:SS.DD. Napríklad 01:00.00 znamená jednu minútu, 00:30.00 znamená 30 sekúnd. Najkratší možný čas je 1 sekunda.
8. Kliknite na tlačidlo **Začať** a Revelation Sight and Sound bude nahrávať automaticky, odfotografuje 1 fotografiu v každom zadanom intervale. Môžete nechať kameru a počítač zapnutý a odísť.

9. Po nejakom čase sa vráťte a kliknite na tlačidlo Skončiť.
10. **Prehliadnite si film a upravte ho.** Film si môžete prehliadnuť v spodnej časti dialógového okna. Môžete tiež prechádzať všetky odfotografované obrázky, niektoré označiť a klávesom **Delete** na klávesnici ich odstrániť. Ťahaním myšou môžete meniť poradie obrázkov. Neskôr môžete vytvoriť ďalšie obrázky a nahradiť nimi odstránené obrázky (nové obrázky sa vždy zaraďujú na koniec, ale ťahaním myšou ich môžete premiestniť na správnu pozíciu).
11. Kliknite na tlačidlo **Uložiť animáciu** aby ste celú animáciu uchovali ako videosúbor. Pomenujte ho. Výsledné video bude mať zvláštnu príponu, SFA, ktorú rozoznáva iba program Revelation Sight and Sound ako animovaný súbor.

11.3 Fotografovanie

Videokameru alebo fotoaparát pripojený k vášmu počítaču môžete použiť aj na odfotografovanie jednotlivých obrázkov. Ak použijete digitálnu kameru v režime VCR, potom môžete odfotografovať jednotlivé obrázky z obsahu jej pásky.



1. **Kliknite na tlačidlo Fotografovať** a zobrazí sa dialógové okno Fotografovanie.
2. **Pripojte videokameru k počítaču** a zapnite ju alebo ju prepnite do režimu nahrávania (ak je to potrebné, závisí to na type vašej kamery). Počkajte, pokiaľ sa jej názov nezobrazí v zozname. Trvá to niekoľko sekúnd, kým Windows rozpozná zariadenie. Pri prvom napojení zariadenia k počítaču, to trvá ešte dlhšie – asi 30 sekúnd.
3. **Označte názov kamery** v zozname zariadení pre obraz. Niekedy Revelation Sight and Sound označí názov kamery automaticky pri jej pripojení, prípadne sa zobrazí dialógové okno s označeným názvom kamery, keď bola pripojená v čase, keď ste stlačili tlačidlo **Fotografovať**. Krátko po označení kamery, v oblasti náhľadu dialógového okna **Fotografovanie** by ste mali vidieť živé video.
4. Môžete zmeniť **Nastavenia** kamery. Niektoré kamery umožnia nastaviť technické vlastnosti detailnejšie. V tomto prípade stlačte tlačidlo **Nastavenia** a zobrazí sa dialógové okno, ktoré vám umožní nastaviť vlastnosti kamery. Toto dialógové

okno nie je súčasťou Revelation Sight and Sound, poskytuje ho ovládač kamery. Preto pre rôzne typy a modely kamier môže byť odlišné. Dialógové okno väčšinou umožňuje nastaviť kontrast a jas, ako aj nastavenie bielej, expozíciu a niektoré iné špecifické nastavenia vašej kamery.

5. Ak je používate DV kameru v režime videorekordéra (VCR), potom **musíte nastaviť pozíciu jej pásky na zvolené miesto** použitím ovládačov na kamere alebo v dialógovom okne na obrazovke ako je to popísané v zozname v bode 5 kapitoly 11.1 v časti Digitálna kamera v režime VCR.
6. Zamerajte kameru smerom k objektu alebo osobe, ktorú chcete odfotografovať a **kliknite na tlačidlo Odfotiť**. Po odfotografovaní sa zobrazí dialóg **Uložiť** a požiada vás o názov odfotografovaného súboru.
7. **Napište názov tohto súboru**. Počítač uloží túto fotografiu vo formáte JPG do priečinka, ktorý ste označili. Neskôr môžete použiť túto fotografiu vo svojom projekte tak, že ju potiahnete na stopu.

11.4 Nahrávanie zvukového klipu

Zvyčajne pri nahrávaní zvukového klipu predpokladáme, že vašim zariadením je mikrofón pripojený k zvukovej karte a potrebujete nahráť zvuk alebo hovorený hlas. Ale taktiež možno nahráť zvukový klip aj z iných zdrojov, napr. cez line-in vstup vašej zvukovej karty spojený s výstupom kazetového magnetofónu, keď napríklad potrebujeme nahráť interview s niekým, kto je nahraný na páske.

Postup ako nahráť zvukový klip:

1. Prepnite na pracovnú plochu Hudba a zvuky.
2. Kliknite na tlačidlo **Nahráť zvuk** na pravej strane pracovnej plochy a zobrazí sa dialógové okno **Nahráť zvuk**.
3. **Zvoľte si vstupné zariadenia zo zoznamu zariadení pre zvuk**. Všimnite si, že hoci nemáte žiadne špeciálne zariadenie, iba nainštalovanú zvukovú kartu, aj tak uvidíte niekoľko zariadení v zozname. Všetky začínajú názvom zvukovej karty, za ktorým nasleduje názov jedného zo vstupov, napr. mikrofón, line-in, prehrávač CD, atď. Vyberte si zariadenie, ktoré chcete použiť.
4. Ak chcete nahrávať cez mikrofón, potom sa **pokúste hovoriť na mikrofón**, aby

ste skontrolovali, či dobre funguje. Mali by ste počúť tento zvuk v reproduktoroch alebo slúchadlách, ak sú pripojené k vašej zvukovej karte. Ak používate iný vstup, skontrolujte si správnosť nahrávania podobným spôsobom.

5. Kliknite na tlačidlo **Začať** a zvuk nahrajte (napr. povedzte potrebný text, nahrajte nejaký rozhovor s niekým, vytvorte nejaký hluk pre potrebný zvukový efekt, alebo zapnite kazetový magnetofón, ktorý je pripojený k vstupu zvukovej karty cez line-in alebo zapnite váš CD prehrávač, atď.).
6. Po skončení nahrávania kliknite na tlačidlo **Skončiť** a zobrazí sa dialógové okno **Uložiť zvuk** na uchovanie nahraného zvukového klipu.
7. **Napište názov vášho súboru.** Počítač uloží tento zvukový klip vo formáte WMA do priečinku, ktorý si zvolíte. Neskôr možno použiť tento súbor vo vašom projekte jeho pretiahnutím na stopu.

11.5 Nahrávanie rozprávania

Rozprávanie je špeciálny druh zvukového klipu. Komentuje sa v ňom to, čo sa deje na obrazovej časti vášho projektu alebo prerozpráva príbeh, ktorý je zobrazený vo videu.

Líši sa od normálneho zvukového klipu tým, že by malo byť nahrané synchronizované s videom. Preto má program Revelation Sight and Sound iné dialógové okno pre nahrávanie, ktoré môžete použiť takto:

1. Nastavte prvok **Pozícia** na Časovej osi na miesto, kde chcete začať rozprávať.
2. **Prepnite sa** na pracovnú plochu Hudba a zvuky.
3. Kliknite na tlačidlo **Nahrat rozprávanie** v pravej časti pracovnej plochy a zobrazí sa dialógové okno **Nahrávanie rozprávania**. V spodnej časti dialógového okna sa prehráva obsah časovej osi (oblasť Prehrávača bude čierna).
4. **Zvoľte si vstupné zariadenie** zo zoznamu zariadení pre zvuk. Všimnite si, že hoci nemáte žiadne špeciálne zariadenie, iba nainštalovanú zvukovú kartu, aj tak uvidíte niekoľko zariadení v zozname. Všetky začínajú názvom zvukovej karty, za ktorým nasleduje názov jedného zo vstupov, napr. mikrofón, line-in, prehrávač CD, atď. Na nahrávanie sa zvyčajne používa mikrofón, takže ho označte. (Ak váš mikrofón alebo slúchadlá s mikrofónom sú pripojené cez USB alebo pripojenie Bluetooth, potom ich musíte pripojiť k počítaču a umiestniť jeho názov do zoznamu).

5. **Pokúste hovoriť na mikrofón**, aby ste skontrolovali, či dobre funguje. Mali by ste počuť tento zvuk v reproduktoroch alebo slúchadlách, ak sú pripojené k vašej zvukovej karte.
6. Kliknite na tlačidlo **Začať** a rozprávanie nahrajte. V spodnej časti dialógového okna sa začne prehrávať obsah Časovej osi s vypnutým zvukom, takže ho môžete sledovať a synchronizovať vaše rozprávanie s obrazom.
7. Po skončení nahrávania kliknite na tlačidlo **Skončiť** a zobrazí sa dialógové okno **Uložiť zvuk** na uchovanie nahraného zvukového klipu.
8. **Napište názov vášho súboru**. Počítač uloží tento zvukový klip vo formáte WMA do priečinku, ktorý si zvolíte. Neskôr možno použiť tento súbor vo vašom projekte jeho pretiahnutím na stopu.
9. Revelation Sight and Sound **automaticky uloží vaše rozprávanie na prvú stopu Zvuk** na Časovú os, ktorá má dosť voľného miesta na zvolenej pozícii v čase. Začiatok je v tom čase, na ktorom bola nastavená časová značka v čase začiatku nahrávania. Ak na žiadnej Zvukovej stope nie je dosť voľného miesta, umiestni sa na Hudobnej stope. Ak nie je dosť miesta na žiadnej Hudobnej stope, tak sa nahradí obsah prvej Zvukovej stopy týmto rozprávaním. Ak vo vašom projekte nie je žiadna Zvuková ani Hudobná stopa, výsledný súbor sa uloží do súboru na disku a nebude umiestnený do projektu.
10. **Nahrajte ďalšie rozprávanie, ak je to potrebné, alebo zatvorte toto dialógové okno**. Opäť môžete kliknúť na tlačidlo **Začať** a nahrať ďalšiu časť rozprávania. Vaša Časová os sa bude prehrávať od miesta, kde sa prehrávanie zastavilo. Alebo môžete zatvoriť dialógové okno a vyskúšať ako je vaše rozprávanie zosynchronizované s celým projektom.

12 Nastavenie prostredia

Prostredie Revelation Sight and Sound možno nastaviť a prispôbiť potrebám jeho užívateľov. Možno presne určiť:

- ktoré voľby budú prístupné v Hlavnej ponuke a všetkých jej podponukách.
- ktoré **panely nástrojov** a **okná** budú aktívne – štandardné alebo vytvorené užívateľom.
- aké vlastnosti budú mať panely nástrojov a okná (napr. veľkosť, rozloženie uložených a voľných okien, hlavného panela a pod.).
- ktoré komponenty budú dostupné v každom paneli nástrojov a okne, ako budú usporiadané, ich ďalšie nastavenia a skratky.
- ktoré veľkosti sa budú používať pre rozhranie komponentov (ikony, zariadenia, nástroje atď.).

Takéto úplné nastavenie – nazývané **konfigurácia** – možno nastaviť, pomenovať a uložiť na budúce používanie. V programe Revelation Sight and Sound sú dve preddefinované konfigurácie pre dve rôzne skupiny používateľov:

- Jednoduchá úroveň
- Pokročilá úroveň

Ďalšie konfigurácie sú určené na zvláštny účel, napr. **Rádio** umožní nastaviť program bez Obrazovej stopy implicitne. Avšak každý používateľ si môže rozšíriť tento zoznam konfigurácií podľa svojich potrieb.

Postup ako prepnúť konfiguráciu:

1. Zobrazte dialógové okno **Nastavenie prostredia** buď voľbami **Zobrazenie>Iné>Nastavenie prostredia...** alebo stlačením klávesovej skratky **Ctrl+Alt+Medzera**.
2. Skontrolujte, či sa zobrazila záložka **Konfigurácie**.
3. Vyberte si jednu z konfigurácií.
4. Svoju voľbu potvrdte stlačením tlačidla **Použiť** alebo dvojklikom na konfigurácii.

5. Uvedomte si, že dve preddefinované konfigurácie nemožno znovu predefinovať. Ak zmeníte akúkoľvek z nich, neumožní sa uloženie tejto konfigurácie pod pôvodným názvom. Avšak možno túto zmenenú konfiguráciu uložiť pod iným názvom.

Všimnite si, že spôsob spúšťania programu Revelation Sight and Sound možno modifikovať určením parametra v príkazovom riadku. Tieto reťazce určujú, ako sa bude EXE súbor spolu s volenými parametrami správať pri spustení aplikácie. Príkazový riadok programu Revelation Sight and Sound obsahuje názov súboru RevelationSightAndSound.EXE s úplnou cestou (ktorá špecifikuje koreňový adresár) a môže obsahovať jeden z týchto parametrov:

- **/C:<configuration>** – spúšťa Revelation Sight and Sound s určenou konfiguráciou.
- **/NoSplashScreen** – spúšťa Revelation Sight and Sound bez zobrazenia úvodnej obrazovky.
- **/GoToEXEDir** – aplikácia Revelation Sight and Sound vyhladá priečinok Moje filmy iba v tom istom priečinku, v ktorom je umiestnený súbor RevelationSightAndSound.EXE, nie na obvyklom mieste v priečinku Moje dokumenty aktuálneho užívateľa.
- **/MultipleInstances** – umožní spustiť niekoľko inštancií programu Revelation Sight and Sound v tom istom čase. Bez použitia tohto parametra môžete spustiť program Revelation Sight and Sound iba raz. To znamená, že ak už je spustené jedno okno programu a spustíte ho druhýkrát, potom druhý program nebeží, iba okno prvého programu bude aktívne.
- **<meno súboru>** – spúšťa program Revelation Sight and Sound a okamžite otvára určený projekt. Možno zadať iba jeden projekt. Ak určíte viac ako jeden projekt, iba prvý z nich sa otvorí a ostatné budú ignorované.

Napríklad:

```
RevelationSightAndSound.exe /C:"2. Pokročila.CFG" /NoSplashScreen Test1.rss
```

12.1 Nastavenie vlastnej konfigurácie: Dialógové okno Nastavenie prostredia

Toto dialógové okno sa používa na prepnutie na inú konfiguráciu alebo na prehliadnutie alebo nastavenie vlastnej konfigurácie.

Postup na zobrazenie tohto dialógového okna:

1. Vyberte voľbu **Zobrazenie->Iné ->Nastavenie prostredia...** alebo stlačte klávesy **Ctrl+Alt+Medzera**.

Zobrazí sa dialógové okno **Nastavenia prostredia** a program Revelation Sight and Sound sa prepne do režimu **Nastavenie prostredia**.

Teraz nemožno používať tlačidlá a ponuky ako zvyčajne, avšak je možné:

- Špecifikovať, ktoré voľby ponuky budú poskytnuté užívateľovi.
- Premiestniť každý panel nástrojov a každé okno na obrazovke, odstrániť ho alebo vytvoriť nové.
- Prehliadať a/alebo modifikovať vlastnosti panelov, nástrojov a okien.
- Zmeniť usporiadanie alebo modifikovať komponenty, ktoré sa zobrazujú na paneli nástrojov a v oknách.
- Nastaviť veľkosť ikon alebo ďalšie prídavné nastavenia.

(Všimnite si, že hoci program Revelation Sight and Sound nie je v režime **Nastavenia prostredia**, možno pohybovať všetkými panelmi nástrojov a oknami po obrazovke, upevniť ich alebo nechať ako plávajúce okná pokiaľ ich opäť **neupevníme**.)

Dialógové okno **Nastavenie prostredia** obsahuje päť záložiek:

- **Konfigurácie**
- **Príkazy**
- **Komponenty**
- **Okná a panely**
- **Iné**

12.2 Konfigurácie

V tejto záložke je zoznam aktuálne dostupných konfigurácií, napríklad:

Jednoduchá

Pokročilá

Film

Rádio

Základná

MojaKonfigurácia

Prvých päť je preddefinovaných, ktoré možno zvoliť, ale nemožno modifikovať alebo presunúť. Akékoľvek ďalšie konfigurácie – ak tam nejaké sú – sú **užívateľom definované konfigurácie** s obsahom a názvami, ktoré špecifikoval užívateľ predtým.

Tlačidlo Použiť

Postup ako prepnúť inú konfiguráciu:

1. Zvoliť si jej názov v zozname konfigurácií.
2. Kliknúť na tlačidlo **Použiť**.
3. Zavrieť dialógové okno **Nastavenia prostredia**.

Tlačidlo Uložiť

V prípade, že ste si práve nastavili prostredie programu Revelation Sight and Sound tak, že vám vyhovuje a potrebujete si toto nastavenie uchovať pre ďalšiu prácu ako jedno z alternatívnych nastavení, postupujte takto:

1. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.
2. Vložte názov užívateľom definovanej konfigurácie.

Všimnite si, že nemôžete použiť názov preddefinovanej konfigurácie (Jednoduchá alebo Pokročilá).

Ak ste si práve nastavili prostredie Revelation Sight and Sound a uzavriete dialógové okno **Nastavenie prostredia** bez toho, aby ste ju uložili ako novú konfiguráciu, toto

najnovšie nastavenie bude funkčné po zavretí a opätovnom otvorení programu Revelation Sight and Sound.

Avšak, ak pokračujete v zmenách v nastavovaní, predchádzajúce neuložené nastavenie sa stratí a neexistuje spôsob, ako sa k nemu vrátiť.

Tlačidlo Odstrániť

Ak si zvolíte preddefinovanú konfiguráciu, tlačidlo **Odstrániť** je automaticky neaktívne, čo znamená, že ju nemôžete odstrániť. Na odstránenie užívateľom definovanej konfigurácie postupujte takto:

1. Označte ju.
2. Kliknite na tlačidlo **Odstrániť**. Budete požiadaní, aby ste potvrdili svoje rozhodnutie.

Túto možnosť používajte opatrne.

12.3 Príkazy

Túto záložku používajte na výber možností z ponuky, ktoré chcete používať vo vami vytváranej konfigurácii. Uvedomte si, že nemôžete premiestňovať možnosti z jednej ponuky do druhej ani meniť poradie možností v rámci ponuky. Avšak môžete skryť možnosť v jednej ponuke alebo skryť celú podponuku z ponuky. Kompletné nastavenie možností v ponuke nájdete v **konfigurácii Pokročilá**.

Ako nastaviť možnosti ponuky:

1. Otvorte záložku **Príkazy** v dialógovom okne **Nastavenia prostredia**.
2. Tu je zoznam siedmich možností **Hlavnej ponuky: Súbor, Úpravy, Zobrazenie, Pracovná plocha, Prehrávač, Pomocník a Iné**. Znamienko + sa objaví pri každej z nich a tiež pri možnostiach, ktoré sa otvoria v podponuke možnosti. Kliknutím naň sa zobrazia všetky možnosti podponuky.
3. Ak je pri možnosti čierna značka, je momentálne aktívna (spolu so všetkými vnorenými možnosťami, ak nejaké má). Ak kliknete na čiernu značku, skryjete možnosť z konfigurácie (vrátane jej všetkých vnorených možností). Ak sa zobrazí sivá značka vedľa možnosti, niektoré vnorené možnosti môžu byť neprístupné.

Prehľadom celej štruktúry možností v ponuke skontrolujte a upravte jednotlivé značky podľa potreby.

4. Ak si zvolíte možnosť, ktorá nemá podponuku, objaví sa informácia o skratkách – ak možnosť nejakej má – v okne **Klávesové skratky**. Na vytvorenie klávesovej skratky k danej možnosti, kliknite na tlačidlo **Pridať** a špecifikujte skratku. Na odstránenie skratky ju označte a kliknite na tlačidlo **Odstrániť**. Ak špecifikujete skratku, ktorá už je priradená k inej možnosti, objaví sa varovná správa.

Všetky možnosti môžu byť skryté okrem **Nastavenia prostredia...** – takže je nemožné stratiť cestu späť do tohto dialógového okna. (Alternatívny spôsob ako otvoriť tento dialóg je klávesová skratka **Ctrl+Alt+Medzera**.)

12.4 Komponenty

Túto záložku používate na nastavenie komponentov v rámci existujúcich panelov nástrojov, oblastí obrazovky, pracovných plôch a dialógových okien. Komponenty sú ikony, malé grafické objekty napr. textové okienko, ovládače, napr. rolovacia ponuka dostupných typov písma, **okno Prehrávača**, atď. a iné objekty so špeciálnymi funkciami.

Všetky komponenty v Revelation Sight and Sound sú zaradené do šiestich skupín – **Súbor, Úpravy, Pracovná plocha, Záznam, Prehrávač** a **Iné**, plus štyri špeciálne prvky: **Textový popis, Horizontálny oddeľovač, Vertikálny oddeľovač** a **Prázdne miesto**.

Znamienko + sa nachádza pred každou skupinou komponentov a pred každou jej podskupinou. Kliknutím naň uvidíte všetky podskupiny a komponenty patriace do každej skupiny. Prehľadom štruktúry nájdete žiadaný komponent. Napríklad, ak hľadáte rolovacie okno s video zariadeniami, ktoré sa zvyčajne zobrazuje v dialógovom okne pri nahrávaní videa, choďte do **Záznam->Video->Zariadenie pre obraz** – tu je zoznam všetkých komponentov súvisiacich s nahrávaním videa.

Keď si vyberiete skupinu a komponent v nej, napríklad **Záznam->Kamera->Krok späť**, jeho vizuálny reprezentant sa zobrazí v pravej časti záložky **Komponenty**, niekedy spolu s prídavnými nastaveniami ako je napr. veľkosť medzier.

Pridanie komponentu

Postup ako pridať komponent na **Hlavný panel** alebo **Pracovnú plochu**:

1. Nájdite potrebný komponent v štruktúre **Komponentov**.
2. Ak obsahuje prídavné nastavenia, špecifikujte ich hodnoty a ťahajte vizuálneho reprezentanta komponentu (jeho ikonu) do cieľového panela alebo okna.
3. Umiestnite ikonu a špecifikujte jej **vlastnosti umiestnenia komponentu** (pozri ďalej).

Odstránenie komponentu

Kedykoľvek sa prepnete do režimu **Nastavenie prostredia**, môžete kliknúť na ľubovoľný komponent v hlavnom paneli, v oblasti obrazovky, pracovnej plochy alebo dialógového okna a ťahaním ho premiestniť. Môžete ho premiestniť na ľubovoľné miesto v jeho pôvodnom alebo aj inom paneli, oblasti obrazovky, pracovnej plochy alebo dialógového okna, alebo ho môžete ťahať do pracovnej oblasti dialógového okna **Nastavenia prostredia**, čo spôsobí jeho odstránenie.

Vlastnosti umiestnenia komponentu

Kedykoľvek sa prepnete do režimu **Nastavenie prostredia**, môžete kliknutím pravým tlačidlom myši otvoriť kontextovú ponuku komponentov v ľubovoľnej oblasti, pracovnej ploche alebo dialógovom okne. Otvorí sa ponuka patriaca tomuto komponentu.

Prvá skupina vlastností v ponuke špecifikuje horizontálny spôsob umiestnenia a rozmer komponentu. Druhá skupina vlastností špecifikuje vertikálny spôsob umiestnenia a rozmer komponentu..

12.5 Okná a panely

Použitím tejto záložky vytvárate alebo odstraňujete panely a okná a modifikujete ich vlastnosti. V ľavej časti záložky je zoznam existujúcich panelov nástrojov a okien (okná sú buď oblasti obrazovky alebo dialógové okná). V pravej časti záložky sú tieto štyri tlačidlá: **Nový panel**, **Nové okno**, **Odstrániť** a **Vlastnosti....**

Nový panel

Kliknutím na toto tlačidlo sa vytvorí nový prázdny panel. Teraz môžete špecifikovať jeho vlastnosti (pozri ďalej), potom ísť do záložky **Komponenty** a pridať komponenty.

Uvedomte si, že veľkosť panela určuje program Revelation Sight and Sound a nemôže byť zmenená. Závisí od veľkosti a typu komponentov a od vlastností nastavení a momentálnej pozície panela.

Každý nový panel má pri vytvorení všeobecný názov (napr. Panely 3) a okamžite sa objaví v zozname panelov a okien. Tiež sa objaví ako položka v podponuke **Zobrazenie->Iné**. To umožňuje daný panel skryť alebo zobrazit'.

Nové okno

Kliknutím na toto tlačidlo sa vytvorí nové prázdne okno. Môže byť použité neskôr ako dialógové okno alebo oblasť obrazovky. Teraz môžete špecifikovať jeho vlastnosti (pozri ďalej), potom ísť do záložky **Komponenty** a pridať komponenty. Môžete meniť veľkosť okna a určovať jeho pozíciu. Veľkosť a pozícia každého okna je jedným z nastavení ukladaných v rámci konfigurácie.

Každé nové okno má pri vytvorení všeobecný názov (napr. Okno 2) a okamžite sa objaví v zozname panelov a okien. Tiež sa objaví ako položka v podponuke **Zobrazenie->Iné**. To umožňuje dané okno skryť alebo zobrazit'. Ak ho chcete premenovať (napr. Moje nástroje), choďte do jeho položky **Vlastnosti**.

Odstrániť

Ak chcete odstrániť ľubovoľný panel alebo okno z aktuálnej konfigurácie, kliknite na jeho názov v zozname panelov a okien a potom kliknite na tlačidlo **Odstrániť**.

Odstránenie je úplne odlišná akcia ako skrytie panela alebo okna. Ak odstránite panel alebo okno, už viac neexistuje a nezobrazí sa ani v podponuke **Zobrazenie->Okná a panely**. Toto vám umožňuje odstraňovať ľubovoľné panely a okná z aktuálnej konfigurácie, dokonca aj základné.

Vlastnosti

Použitím tohto tlačidla prezeráte a upravujete vlastnosti ľubovoľných panelov alebo okien.

Kliknite na názov panelu alebo okna, ktoré chcete modifikovať a potom na tlačidlo **Vlastnosti**. Otvorí sa dialógové okno s nasledujúcimi možnosťami:

Nadpis

Na tomto mieste možno modifikovať nadpis nástroja alebo okna. Ďalej možno špecifikovať, či je potrebné ho **Zobraziť vľavo**, **Zobraziť hore**, **Zobraziť vpravo** alebo **Zobraziť dolu**. Ďalej špecifikujeme, či sa nadpis zobrazí ak okno bude voľné alebo uložené.

Rozloženie

Každý nástroj alebo okno musí mať zadané, či bude **Horizontálne** alebo **Vertikálne**. Ak je horizontálne, je umožnené jeho uloženie iba k hornému alebo dolnému okraju hlavného okna. Ak je vertikálne, možno ho uložiť iba k ľavému alebo pravému okraju hlavného okna.

Veľkosť

Pre každého užívateľa je možné určiť, či bude mať možnosť meniť šírku alebo výšku okien. Ďalej je možné špecifikovať, či sa bude dať okno zväčšiť na maximum, keď bude uložené k jednému okraju hlavného okna.

Pri prehlíadaní vlastností panelov nástrojov zistíte, že všetky tri nastavenia týkajúce sa veľkosti nástrojov sú neaktívne. Je to preto, že veľkosť panelov nástrojov určuje program sám a užívateľ ich nemôže modifikovať.

Viditeľnosť

Ak si zvolíte túto voľbu, otvorí sa nástroj alebo okno. Ak si ju nevolíte, nástroj alebo okno sa skryjú. Napriek tomuto nastaveniu, užívateľ si môže zvoliť voľbu **Zobrazenie** z Hlavnej ponuky a označiť alebo odznačiť názov nástroja alebo okna, hoci nie je v režime **Nastavenie vlastností**. Okná, ktoré sa používajú ako dialógové, nemožno zobraziť/skryť týmto spôsobom, pretože sa zobrazujú v špecifických situáciách.

Správanie

Tento rozbaľovací zoznam obsahuje trinásť možností. Prvá z nich, **Obyčajný panel alebo okno**, je štandardným správaním pre štandardné užívateľom definované panely a okná (nástrojové okná). Avšak, všetky štandardné okná majú preddefinované (zvláštne) správanie. Zvláštne správanie definuje spôsob, ako Revelation Sight and Sound bude používať toto okno. Tak napríklad, oblasť Prehrávača má tu nastavenú hodnotu **Prehrávač**. Ak si vytvoríte vlastné okno a chcete, aby sa správalo podobne ako oblasť Prehrávača, nastavte tu hodnotu **Prehrávač** ako jeho správanie. Takýmto spôsobom

nastavte hodnoty správania pre všetky užívateľom definované panely alebo okná, ktoré majú byť podobné ako štandardné.

Uloženie je zamknuté

Každé okno alebo panel možno chrániť proti neúmyselným modifikáciám. Zamknuté okno alebo panel nemožno posúvať, meniť veľkosť, nechať voľné (ak je uložené) a uložiť (ak je voľné).

Iné

Túto záložku používame na špecifikáciu ďalších prídavných nastavení.

Prichytávať alebo neprichytávať objekty k ostatným objektom na časovej osi

Definuje, či Revelation Sight and Sound prichytí alebo zarovná objekty k značkám na časovej osi alebo iným objektom. Toto správanie pomáha prichytiť klip k Priesvitnej stope ku klipu na Obrazovej stope. V zvláštnych situáciách môžete toto správanie vypnúť.

Zarovnávať objekty k značkám na časovej osi

Definuje, či Revelation Sight and Sound zarovná objekty k značkám na časovej osi. Toto správanie pomáha prichytiť klipy k presnému času alebo prispôbiť ich trvanie na presný čas len ťahaním myši bez použitia okien **Začiatok** a **Trvanie** v oblasti Vlastnosti. Prichytávanie k objektom má prednosť pred prichytávaním k časovej osi. V prípade, že by vás to mýlilo a prichytávate aj k objektom aj k času, možno túto voľbu vypnúť.

Veľkosť ikon

Môžete špecifikovať vhodnú veľkosť ikon vo všetkých paneloch a oknách. Nemôžete meniť veľkosť individuálnych ikon, toto nastavenie je globálne. Takisto veľkosti ostatných prvkov rozhrania sa mení spolu s ikonami.

Odporúčame veľkosť ikon okolo **33%** pre pokročilejších užívateľov, pre mladších môže byť vhodná veľkosť **50%** alebo viac.

Dekorácia

Môžete špecifikovať alternatívny vizuálny štýl alebo "dekoráciu" pre pozadie hlavného okna a všetkých panelov a okien takto: otvorte dialógové okno **Otvoriť** kliknutím na tlačidlo ... v riadku **Dekorácia**. Tu si môžete buď vybrať alternatívnu dekoráciu v podpriechniku **Ikony** alebo Vyhľadať iný súbor typu Device Independent Bitmap ***.DIB** alebo súbor typu Windows Bitmap ***.BMP**. Kliknutím na tlačidlo X v riadku Dekorácie, obnovíte počiatočnú dekoráciu.

