

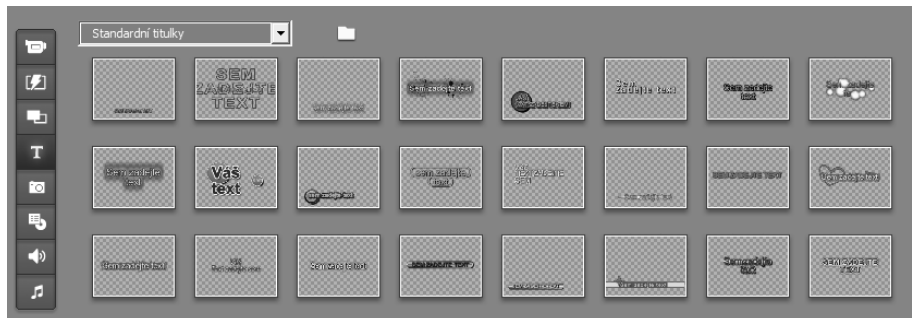
Tvorba titulků

132 Jak zobrazit a upravit standardní klasické titulky



začátečník

Pod pojem **Standardní klasické titulky** jsou schovány vzorové statické titulky. Titulky použijete, vložíte-li je na časovou osu. Poklepáním na vložený titulek spustíte **Editor klasických titulků**, ve kterém můžete upravit text titulku. Po této úpravě je titulek připraven k použití. Tyto vzory zobrazíte po klepnutí na kartu **Zobrazit titulky**, kterou naleznete vlevo nad časovou osou. Přes rolovací menu vyberte **Standardní titulky** ze skupiny **Klasické titulky**. Nyní máte možnost vybrat si a použít některý či některé ze vzorů programu.



Obrázek 78: Karta Zobrazit titulky

133 Jak zobrazit a upravit standardní filmové titulky



pokročilý

Pod pojem **Standardní filmové titulky** jsou schovány vzorové dynamické titulky. Titulky použijete, vložíte-li je na časovou osu. Dvojitým klepnutím levého tlačítka myši na vložený titulek spustíte **Editor filmových titulků**, ve kterém můžete upravit text titulku. Po této úpravě je titulek připraven k použití. Tyto vzory zobrazíte po klepnutí na kartu **Zobrazit titulky**, kterou naleznete vlevo nad časovou osou. Přes rolovací menu vyberte **Standardní filmové titulky**. Nyní máte možnost vybrat si a použít některý či některé ze vzorů programu.

134 Jak vložit titulek na časovou osu



začátečník

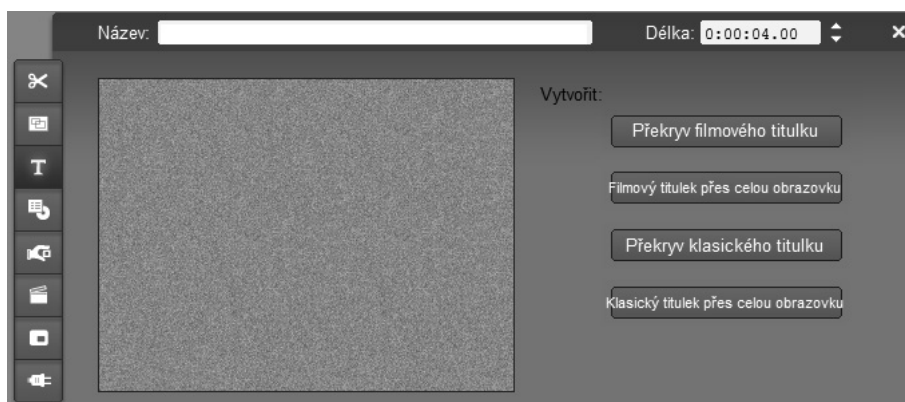
Ať už chcete použít vzorové **Klasické titulky**, **Filmové titulky** či máte k dispozici i **Premiové titulky** nebo chcete použít některý z vašich uložených titulků, je postup vždy stejný. Nejdříve je třeba vybrat požadovaný titulek v kartě **Zobrazit titulky**. Přes rolovací menu vyberte kategorii vzorových titulků, popř. **Moje filmové titulky** nebo **Vlastní titulky**, kam můžete uložit vámi vytvořené titulky. Po klepnutí na příslušnou kategorii se vám zobrazí buď vzorové, nebo vámi uložené titulky. Vklad titulku na časovou osu provedete, pokud jej přetáhnete pomocí myši, nebo na zvolený titulek klepněte

pravým tlačítkem myši a vyberte **Přidat do projektu**. Titulek se vloží na časovou osu do řádku **Stopa nadpisů**, kam je titulek vložen jako tzv. překryv. Chcete-li titulek použít přes celou obrazovku, vložte jej do řádku **Videostopa**.

135 Jak vytvořit překryv klasického titulku



Chcete-li obohatit vaše video nebo fotografii o titulek a vytvořit tak např. jmenovku u osoby, se kterou je ve videu natočený rozhovor, vytvořte **Překryv klasického titulku**. **Překryv klasického titulku** je vkládán na řádek časové osy **Stopa nadpisů**. Tento typ titulku vytvoříte, klepnete-li na ikonu **Otevřít/zavřít panel nástrojů Video** v levém horním rohu časové osy. **Panel nástrojů Video** se vám otevře a klepněte na kartu **Vytvořit nebo upravit titulek**. Z nabídky **Vytvořit** vyberte variantu **Překryv klasického titulku**, čímž spustíte **Editor klasických titulků**.



Obrázek 79: Karta Vytvořit nebo upravit titulek v panelu nástrojů Video

136 Jak vytvořit klasický titulek přes celou obrazovku



Chcete-li vytvořit titulek přes celou obrazovku, např. jako úvodní titulek, vytvořte **Klasický titulek přes celou obrazovku**. **Klasický titulek přes celou obrazovku** je vkládán na řádek časové osy **Videostopa**. Tento typ titulku vytvoříte, klepnete-li na ikonu **Otevřít/zavřít panel nástrojů Video** v levém horním rohu časové osy. **Panel nástrojů Video** se vám otevře a klepněte na kartu **Vytvořit nebo upravit titulek**. Z nabídky **Vytvořit** vyberte variantu **Klasický titulek přes celou obrazovku**, čímž spustíte **Editor klasických titulků**.

137 Jak vytvořit překryv filmového titulku



Chcete-li obohatit vaše video nebo fotografii o titulek a vytvořit tak např. jmenovku u osoby, se kterou je ve videu natočený rozhovor, vytvořte **Překryv filmového titulku**. **Překryv filmového titulku** je vkládán na řádek časové osy **Stopa nadpisů**. Tento typ titulku vytvoříte, klepnete-li na ikonu **Otevřít/zavřít panel nástrojů Video** v levém horním rohu časové osy. **Panel nástrojů Video** se vám otevře a klepněte na kartu

Vytvořit nebo upravit titulek. Z nabídky Vytvořit vyberte variantu **Překryv filmového titulku**, čímž spustíte **Editor filmových titulků**.

138 Jak vytvořit filmový titulek přes celou obrazovku



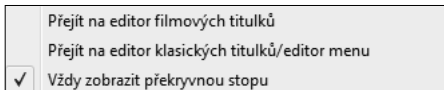
Chcete-li vytvořit titulek přes celou obrazovku např. jako úvodní titulek, vytvořte **Filmový titulek přes celou obrazovku**. **Filmový titulek přes celou obrazovku** je vkládán na řádek časové osy **Videostopa**. Tento typ titulku vytvoříte, klepnete-li na ikonu **Otevřít/zavřít panel nástrojů Video** v levém horním rohu časové osy. **Panel nástrojů Video** se vám otevře a klepnete na kartu **Vytvořit nebo upravit titulek**. Z nabídky **Vytvořit** vyberte variantu **Filmový titulek přes celou obrazovku**, čímž spustíte **Editor filmových titulků**.

139 Jak přejít na editor klasických titulků



Chcete-li vytvořit statický titulek, ať už jako **Překryv klasického titulku** nebo **Klasický titulek přes celou obrazovku**, je potřeba spustit **Editor klasických titulků**. **Editor klasických titulků** můžete spustit, klepnete-li na ikonu **Otevřít/zavřít panel nástrojů Video** v levém horním rohu časové osy s následným klepnutím na kartu **Vytvořit nebo upravit titulek**.

Nyní si podle svých potřeb můžete vybrat, zda budete vytvářet **Překryv klasického titulku** nebo **Klasický titulek přes celou obrazovku**. Podle potřeb zvolte požadovaný typ titulku. Další variantou, jak spustit **Editor klasických titulků**, je klep pravým tlačítkem myši do některého z řádků časové osy **Videostopa**, **Překryvná stopa** či **Stopa nadpisů** s výběrem příkazu **Přejít na editor klasických titulků**.



Obrázek 80: Příkazy pro tvorbu titulků

140 Jak přejít na editor filmových titulků



Chcete-li vytvořit dynamický titulek, ať už jako **Překryv filmového titulku** nebo **Filmový titulek přes celou obrazovku**, je potřeba spustit **Editor filmových titulků**. **Editor filmových titulků** můžete spustit, klepnete-li na ikonu **Otevřít/zavřít panel nástrojů Video** v levém horním rohu časové osy s následným klepnutím na kartu **Vytvořit nebo upravit titulek**.

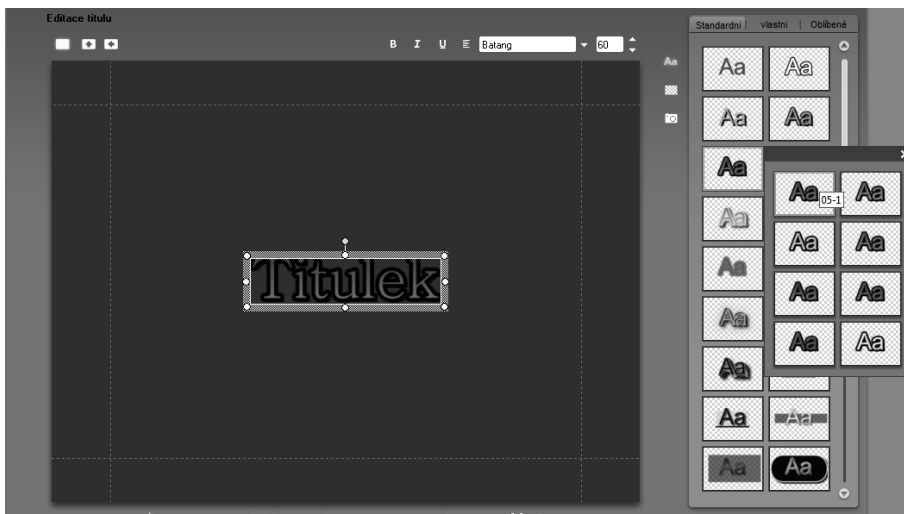
Nyní si podle svých potřeb můžete vybrat, zda budete vytvářet **Překryv filmového titulku** nebo **Filmový titulek přes celou obrazovku**. Podle potřeb zvolte požadovaný typ titulku. Další variantou, jak spustit **Editor filmových titulků**, je klep pravým tlačítkem myši do některého z řádků časové osy **Videostopa**, **Překryvná stopa** či **Stopa nadpisů** s výběrem příkazu **Přejít na editor filmových titulků**.

141 Možnosti nastavení písma v klasickém titulku



Základ každého titulku je jeho text a grafické vyjádření textu.

1. Klepněte na ikonu **Přidat textové pole** ve spodní části editoru.
2. Pak klepněte do pole **Editace titulu** na místo, kam chcete text vložit.
3. V horní části editoru zvolte zvýraznění textu: **Tučně**, **Kurzíva**, **Podtržení**.
4. Hned vedle zvolte **Zarovnání textu**.
5. V rolovacím menu vyberte font písma a nastavte jeho velikost.
6. Na závěr zvolte vzhled písma z nabídky vpravo.
7. Nyní vepište do titulku váš text.



Obrázek 81: Pracovní prostředí pro tvorbu klasického titulku

142 Možnosti vytvoření vlastního písma klasického titulku



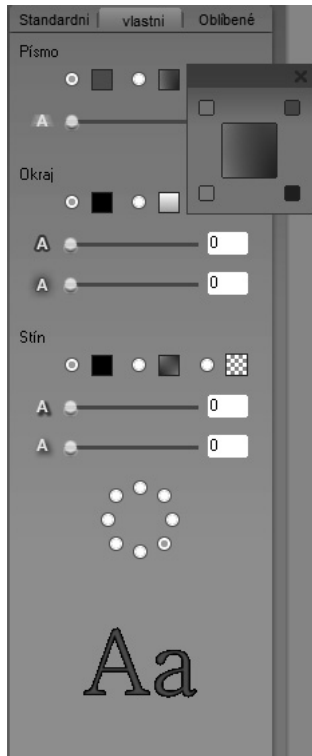
Editor klasického titulku vám umožňuje vytvoření vlastního písma.

1. Klepněte na ikonu **Přidat textové pole** ve spodní části editoru.
2. Pak klepněte do pole **Editace titulu** na místo, kam chcete text vložit.
3. V horní části editoru zvolte zvýraznění textu: **Tučně**, **Kurzíva**, **Podtržení**.
4. Hned vedle zvolte **Zarovnání textu**.
5. V rolovacím menu vyberte font písma a nastavte jeho velikost.
6. Při výběru vzhledů zvolte možnost **Vlastní**.

Nejdříve určete barevnost písma. U parametru **Písmo** máte na výběr ze tří variant. První variantou je volba jednobarevného písma. Chcete-li mít písmo jednobarevné, klepněte na první barevné políčko a pak z palety barev vyberte příslušnou barvu. Druhá varianta u druhého políčka umožňuje vytvořit vícebarevné písmo. Klepnete-li na druhé

políčko, zobrazíte okno s možností výběru čtyř barev, které budou do sebe vždy z jednotlivých rohů prolínány. Klepnutím na jednotlivá barevná políčka u příslušných rohů zvolíte barevnost písma. Třetí variantou vytvořeného písma je písmo průhledné.

Stejně možnosti barevného nastavení umožňuje i **Okraj** písma. U toho parametru máte možnost posunem jezdce zvolit sílu okraje a jezdcem pod ním zvolit jeho rozmazání. Stejně nastavení, jako má **Okraj**, má i parametr **Stín**, u kterého je navíc možnost nastavení polohy stínu v bodové kružnici. Nyní již můžete psát váš text titulku. Máte-li již text napsaný a chcete jeho vzhled změnit později, klepněte na rám textového pole, aby se objevily žluté okrajové body, a pak nastavte vzhled písma.



Obrázek 82: Zobrazit vlastní vzhledy

143 Jak přidat písmo mezi oblíbené u klasického titulku



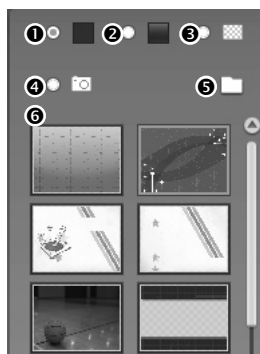
Pokud jste si přes **Editor klasických titulků** vytvořili vlastní vzhled písma, můžete si jej uložit mezi **Oblíbené** a budete jej pak mít vždy k dispozici. Nejdříve je potřeba, aby jste označili text, který je napsaný vámi vytvořeným vzhledem písma. Můžete označit pouze několik písmen tahem myši nebo klepnout na rám textového pole a zobrazit na rámu žluté body. Nyní v nabídce vzhledů klepněte na možnost **Oblíbené**. Hned pod touto možností se zobrazí ikona **Přidat vzhled do oblíbených**. Klepněte na ni a váš vzhled se ihned uloží do nabídky. Budete-li chtít později nějaký vzhled odstranit, označte jej v nabídce a klepněte na ikonu **Smazat vzhled z oblíbených**. Vzhled bude ihned smazán.

144 Jak změnit pozadí klasického titulku



V závislosti na použití titulku můžete zvolit jeho **Pozadí**. Nastavení realizujete klepnutím na ikonu **Pozadí**, která se nachází vlevo od nabídky vzhledů. Nyní máte možnost použít některé **Pozadí** z knihovny programu, **Najít pozadí** vlastní nebo využít nějakou variantu barev. Zvolíte-li výběr barev, máte možnost klepnutím na první barevné políčko **Změnit barvu** vybrat jednu barvu z barevné palety.

Ve vedlejším políčku zobrazíte okno s možností výběru čtyř barev, které budou do sebe vždy z jednotlivých rohů prolínány. Klepnutím na jednotlivá barevná políčka u příslušných rohů zvolíte barevnost **Pozadí**. Třetí variantou je průhledné **Pozadí**. Poslední možností je výběr vlastního pozadí. Po klepnutí na ikonu **Najít pozadí** se otevře vyhledávací okno a vy vyberete požadované pozadí z úložiště vašeho PC, popř. notebooku atd.



- ❶ Výběr jednobarevného pozadí
- ❷ Výběr vícebarevného pozadí
- ❸ Výběr průhledného pozadí
- ❹ Výběr pozadí ze zobrazené nabídky
- ❺ Výběr vlastního pozadí
- ❻ Nabídka knihovny programu
nebo aktuálně vybrané složky vašeho úložiště

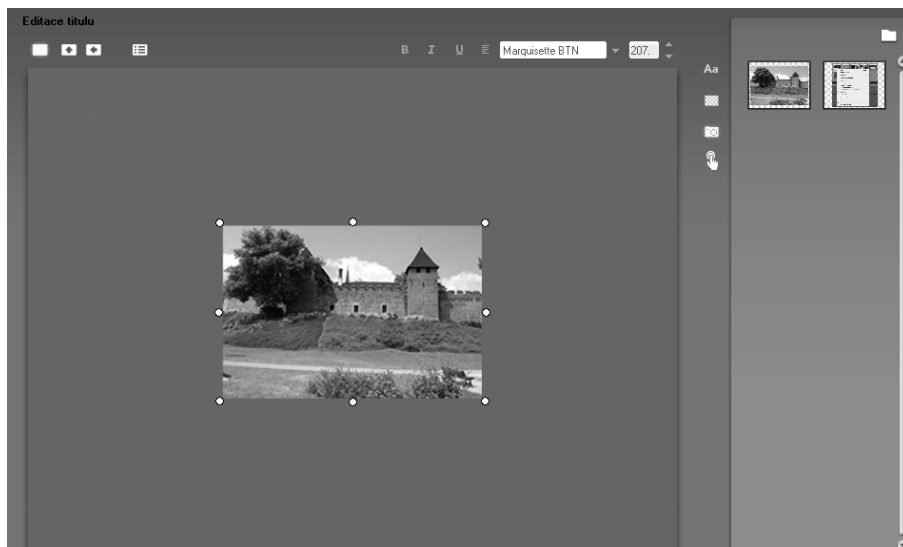
Obrázek 83: Pozadí klasického titulku

145 Jak vložit do klasického titulku obrázek



Pro ilustraci nebo zvýraznění titulku je možné vkládat do něj i **Obrázky**. Klepnete-li na ikonu **Obrázky** vedle zobrazení vzhledů písma, máte možnost vkladu obrázků. Klepnutím na ikonu **Najít obrázek** otevřete vyhledávací okno, kde vyberete požadovaný obrázek z úložiště vašeho PC, popř. notebooku atd. Obrázek se vám ihned nevloží, nej-

dříve se zobrazí náhledy všech obrázků ve složce s vybraným obrázkem. Vklad obrázku do titulku provedete buď poklepáním na obrázek, nebo jeho přetažením pomocí myši. Klepnete-li pak na vložený obrázek, zobrazí se žluté body jeho okraje. Klepnete-li pak na jednotlivé doby s přidržením levého tlačítka s posunem myši, můžete měnit velikost vloženého obrázku.



Obrázek 84: Obrázky v klasickém titulku

146 Jak vytvořit závěrečné titulky



Závěrečné titulky máte možnost vytvořit přes **Editor klasických titulků**. Po jeho spuštění klepněte na ikonu **Roll** v levé části u horního okraje. Ihned bude vloženo textové pole pro vepsání vašeho textu. Délka tohoto textu není nijak omezena. Samozřejmě máte možnost výběru vzhledu písma a nastavení jeho vlastností. Do tohoto typu titulku je možné vládat i obrázky, jako jsou např. loga partnerů u závěrečného poděkování atd. Můžete změnit i pozadí titulku, ačkoliv pro závěrečný titulek je nejvhodnější pozadí černé barvy. Tento titulek vkládáme na řádek časové osy **Videostopa**.



Obrázek 85: Ikony pro varianty klasického titulku - roll

147 Jak vytvořit informační titulkový pás



Informační titulkový pás určitě znáte nejen z vysílání zpravodajských televizních kanálů. Jedná se o titulky v pohybu zprava doleva, většinou ve spodní části obrazu, ale není to pravidlem. Tento typ titulků vytvoříte, klepnete-li na ikonu **Crawl** v levé části u horního okraje. Ihned bude vloženo textové pole, do kterého můžete psát váš text. I když se text bude v závislosti na jeho délce dělit na řádky, ve výsledku tomu tak nebude.

Ve výsledku poběží text na jednom řádku ve výšce prvního řádku vašeho textu. Záleží pouze na vás, zda první řádek textu umístíte nahoru neboli k horní hranici obrazu, dolů na dolní hranici obrazu nebo na střed obrazu, popř. něco mezi. Samozřejmě máte možnost výběru vzhledu písma a nastavení jeho vlastností. Nastavené **Pozadí** tohoto titulků by mělo být průhledné, aby byl běžící text zobrazen na vloženém videu. Tento titulek vkládáme na řádek časové osy **Stopa nadpisů**.



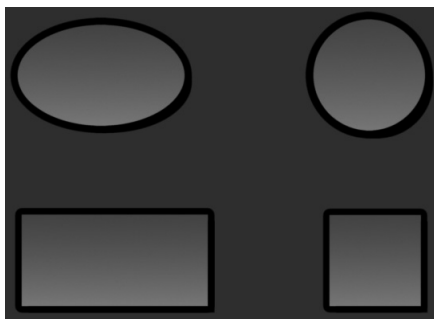
Obrázek 86: Ikony pro varianty klasického titulků – crawl

148 Jak přidat do klasického titulků elipsu nebo obdélník



Editor klasických titulků umožňuje kromě vkladu textu či obrázků také vklad elipsy, popř. kruhu nebo obdélníku či čtverce. Chcete-li vložit elipsu či kruh, klepnete na ikonu **Přidat elipsu**. Pak klepnete do prostoru pro tvorbu titulků levým tlačítkem myši, pořád jej držíte a myší posunujete. Vytvoří se vám elipsa. Chcete-li kruh, je nutné k tomuto aktu držet stisknutou i klávesu **CTRL**. Pro vklad obdélníku klepnete na ikonu **Přidat obdélník**.

Postup jeho vytvoření je shodný jako u elipsy. Chcete-li získat čtverec, přidržíte klávesu **CTRL**. Velikost obrázců změníte, klepnete-li nejdříve na obrázec, následně na některý ze žlutých bodů okraje obrázce s přidržením levého tlačítka myši a posunem myši na úroveň vámi požadované velikosti. Pro změnu vzhledu obrázce na něj opět klepnete, abyste zobrazili žluté body, a poté si vyberte nějakou variantu ze skupiny **Vzhledy**, ať už **Standardní** či **Oblíbené** nebo máte možnost vytvořit **Vlastní** vzhled pro obrázec.



Obrázek 87: Elipsa a obdélník v klasickém titulků

149 Změna velikosti, otočení a umístění v klasickém titulku



Po klepnutí na objekt, u kterého chcete provést změnu parametrů, klepněte na ikonu **Přesun, velikost a rotace** v dolní části editoru. Po obvodu objektu nebo jeho textového pole se objeví žluté body, které slouží k úpravě jmenovaných parametrů.

Pro změnu velikosti objektu:

1. Klepněte levým tlačítkem myši na některý ze žlutých bodů.
2. Levé tlačítko myši nechte stisknuté.
3. Posunujte myši, dokud nezískáte požadovanou velikost objektu.
4. Uvolněte levé tlačítko myši.
5. Úprava velikosti je nyní dokončena.

Pro otočení objektu:

1. Klepněte levým tlačítkem myši na zelený bod nad vloženým objektem.
2. Levé tlačítko myši nechte stisknuté.
3. Posunujte myši, dokud nezískáte požadované natočení objektu.
4. Uvolněte levé tlačítko myši.
5. Úprava natočení je nyní dokončena.

Pro přesun objektu:

1. Klepněte levým tlačítkem myši na okraj objektu mimo žluté body.
2. Levé tlačítko myši nechte stisknuté.
3. Posunujte myši objekt na vámi požadované místo.
4. Uvolněte levé tlačítko myši.
5. Přesun objektu je nyní dokončen.

150 Jak nastavit prokládání, předstih a zkosení u klasického titulku



Pro nastavení prokládání, předstihu a zkosení u objektů v klasickém titulku klepněte nejdříve na objekt, u kterého chcete úpravy realizovat, a pak na ikonu **Nastavit prokládání, předstih a zkosení**. Tyto úpravy můžete provádět pouze u vloženého textu a omezeně také u elipsy nebo obdélníku. Po klepnutí na ikonu se opět objeví žluté body v okraji textového pole. Žlutý bod v pravém horním rohu slouží pro vytvoření zkosení objektu. Klepněte na něj levým tlačítkem myši, nechte toto tlačítko stisknuté a pomalu posunujte myši.

Až získá objekt vámi požadované zkosení, tlačítko uvolněte a úprava je dokončena. Zbylé žluté body slouží k nastavení roztahování či smršťování textu v jednotlivých směrech. Pro tyto úpravy klepněte levým tlačítkem myši na některý z bodů, vyjma toho v pravém horním rohu, držte tlačítko myši stisknuté a pohybem myši proveďte úpravu. Až budete s výsledkem změny spokojeni, uvolněte tlačítko myši a úprava bude dokončena.

151 K čemu slouží skupina a rozdělit u klasického titulku

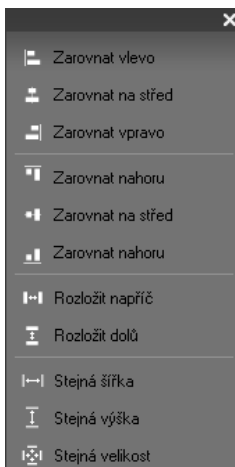


Chcete-li vytvořit text a propojit jej např. s obrázkem do společného objektu, můžete je k sobě spojit. Nejdříve klepněte myší na první objekt, na klávesnici stiskněte tlačítko **CTRL** a klepněte myší na druhý objekt. Oba objekty jsou nyní označeny. Nyní klepněte myší na ikonu **Skupina** v dolní části editoru, čímž oba objekty spojíte do jednoho společného objektu. Pokud byste chtěli později ukončit toto propojení, klepněte na ikonu **Rozdělit**. Po použití **Rozdělit** jsou objekty opět samostatné. Možnost propojení objektů je neomezená.

152 Jaké jsou možnosti zarovnání u klasického titulku



Pro úpravu zarovnání vložených objektů slouží dvě ikony **Zarovnání** v dolní části editoru. Ikona vpravo rozděluje prostor editace na devět sektorů. Klepnete-li na objekt a pak na ikonu. Z její nabídky vyberte klepnutím některý ze sektorů. Objekt se vám do něj přemístí a automaticky zarovná. Ikona umístěná vlevo slouží pro zarovnání více objektů. Vložíte-li do prostoru editace více objektů a společně je označíte postupným klepáním myši s podržením klávesy **CTRL**, můžete pak zvolit styl jejich společného zarovnání, rozložení a nastavení šířky a výšky.



Obrázek 88: Možnosti zarovnání u klasického titulku

153 Vymout, kopírovat, vložit a odstranit u klasického titulku



Standardní funkce jako vyjmutí objektu, jeho kopírování a vložení či odstranění můžete realizovat klepnutím na příslušnou ikonu v dolní části editoru. Samozřejmostí je možnost nahrazení klepnutí na ikonu klávesovými zkratkami.

- Vymout → **CTRL + X**.
- Kopírovat → **CTRL + C**.
- Vložit → **CTRL + V**.
- Odstranit → **DELETE**.

154 Jak uložit klasický titulek pro možnost dalšího použití



Vytvořený titulek máte možnost kromě vkladu do projektu i uložit pro pozdější použití. Uložení titulku lehce provedete přes nabídku **Soubor** volbou **Uložit titulek** nebo **Uložit titulek jako**. Volbu **Uložit titulek** je možné nahradit klávesovou zkratkou **CTRL + S**. Titulek pojmenujte podle svého a uložte jej do složky, kterou vám sám program nabídne. Pokud budete chtít použít titulek později, najdete jej v kartě nad časovou osou s názvem **Zobrazit titulky**.

Následně v rolovacím menu vyberte **Vlastní titulky** ze skupiny **Klasické titulky**. Pokud budete mít otevřený **Editor klasických titulků**, titulek zobrazíte použitím klávesy **CTRL + O** a následně výběrem z uložených titulků nebo přes panel nástrojů **Soubor** s volbou **Otevřít titulek** a výběrem z uložených. Podle čtyři uložené titulky je možno otevřít, klepnete-li přímo na jejich název dole v nabídce panelu nástrojů **Soubor**.

155 Jak nastavit délku jakéhokoli titulku



Základní délka každého titulku, při které je tvořen nebo vkládán na časovou osu, je nastavena přes **Preference projektu** v nabídce **Nastavení**. Samozřejmostí jde o možnost individuální změny titulku přímo v příslušném editoru. Nezáleží, zda je **Klasický titulek** nebo **Filmový titulek**, nastavení je u obou variant na stejném principu. Poklepáním na příslušný titulek otevřete jeho editor, v jehož pravém horním rohu je parametr **Délka** s hodnotou nastavenou přes **Preference projektu**. Klepnete-li na zobrazenou časovou hodnotu, můžete ji jednoduše přepsat podle svých potřeb.

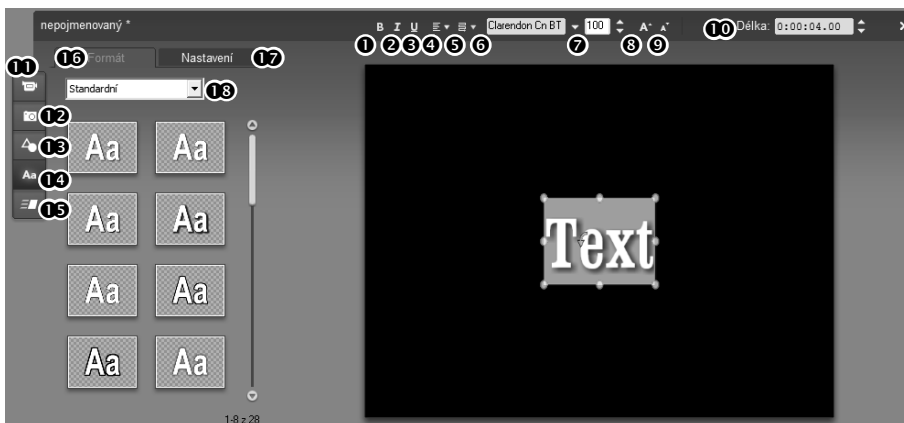
156 Možnosti formátu vzhledu písma ve filmovém titulku



Pokud jste spustili **Editor filmových titulků**, objeví se i výchozí textové pole. V této chvíli text neupravujte, ale proveďte jeho nastavení. V horní části editoru zvolte základní nastavení.

1. Vyberte z rolovacího menu **Typ písma**.
2. Do **Velikost písma** zadejte požadovanou hodnotu.
3. Pro změnu velikosti o jednotku jsou k dispozici ikony **Zmenšit** nebo **Zvětšit**.
4. Úpravu velikosti můžete také provést přes ikony **Zmenšit písmo**, **Zvětšit písmo**.
5. Chcete-li tučné písmo, klepněte na ikonu **Tučné – přepnout**.
6. Chcete-li písmo s kurzívou, klepněte na ikonu **Kurzíva – přepnout**.
7. Chcete-li podržené písmo, klepněte na ikonu **Podtržené – přepnout**.
8. Přes příslušné ikony otevřete nabídku a zvolte **Zarovnání textu** a **Směr textu**.

Samotný vzhled písma zvolíte výběrem z nabídky karty **Vzhledy**. Zobrazí se vám **Standardní** varianty panelu **Formát**. Z těchto, popř. změníte-li **Standardní** na **Moje vzhledy**, vyberte požadovaný vzhled písma. Jeho úpravu lze provést, vyberete-li místo panelu **Formát** panel **Nastavení**. **Nastavení** disponuje několika parametry k úpravě vzhledu písma. Teprve teď můžete začít psát váš text.



- | | |
|------------------------|---------------------------------|
| 1 Tučně – přepnout | 10 Délka filmového titulku |
| 2 Kurziva – přepnout | 11 Video |
| 3 Podtržené – přepnout | 12 Obrázky |
| 4 Zarovnění textu | 13 Objekty |
| 5 Směr textu | 14 Vzhledy |
| 6 Typ písma | 15 Filmy |
| 7 Velikost písma | 16 Formát |
| 8 Zvětšit písmo | 17 Nastavení |
| 9 Zmenšit písmo | 18 Standardní nebo Moje vzhledy |

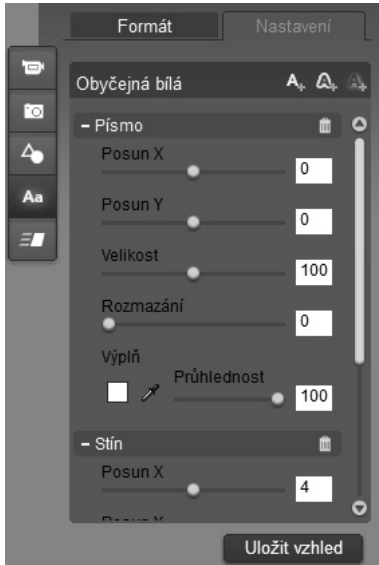
Obrázek 89: Prostředí filmového titulku pro nastavení textového pole

157 Možnosti vlastního nastavení vzhledu písma ve filmovém titulku



Tvorbu vlastního vzhledu písma zahájíte klepnutím na kartu **Vzhledy**. Pak klepněte na panel **Nastavení**. Pod panely **Formát** a **Nastavení** je nyní zobrazený název vzhledu, který můžete přepsat, klepnete-li na něj. Vedle něj jsou ikony, přes které máte možnost **Přidat vzhled**, **Přidat okraj** a **Přidat stín**. Těchto ikon si nyní nevšímejte. První částí **Nastavení** je **Písmo**. Jezdci u parametrů **Posun X** a **Posun Y** můžete změnit polohu textu v textovém poli. Přes parametr **Velikost** máte možnost upravit tloušťku jednotlivých znaků textu.

Také můžete vytvořit rozmazaný text v parametru **Rozmazání**. Barvu samotného textu zvolte klepnutím na barevné políčko **Výplň** s následným výběrem barvy z palety, popř. klepněte na ikonu kapátka a pak na nějaké místo programu, které je zbarveno podle vašeho požadavku. Na závěr zvolte **Průhlednost**. Posun jezdce vlevo znamená průhlednější písmo. Stejně jako u **Nastavení** pro **Písmo** postupujte u **Nastavení** pro **Okraj** a **Stín**. Pokud **Nastavení** pro **Okraj** nebo **Stín** není k dispozici, přidejte si jej klepnutím na příslušnou ikonu vedle názvu vzhledu **Přidat okraj** nebo **Přidat stín**. Vytvořený vzhled uložíte pro případ dalšího použití, klepnete-li na tlačítko **Uložit vzhled**.



Obrázek 90: Nastavení vlastního vzhledu písma ve filmovém titulku

158 Jak přidat další vzhled písma ve filmovém titulku



pokročilý

Přidat další vzhled písma můžete přes nabídku **Nastavení** u karty **Vzhledy**. Vedle názvu vzhledu je k dispozici ikona **Přidat vzhled**. Klepnete-li na ni, přidáte další vzhled. Nový vzhled bude pojmenovaný **Písmo 2**, popř. ponese jiné číslo podle pořadí jeho vkladu. **Písmo 2** atd. nastavíte stejným postupem jako **Písmo**. Nejdříve je to jeho poloha u parametrů **Posun X** a **Posun Y**. Následně **Velikost** a **Rozmazání**. Barvu samotného textu zvolte klepnutím na barevné políčko **Výplň** s následným výběrem barvy z palety, popř. klepněte na ikonu kapátka a pak na nějaké místo programu, které je zbarveno podle vašeho požadavku. Na závěr máte možnost nastavit **Průhlednost**.

159 Jak přidat okraj písma ve filmovém titulku



pokročilý

Chcete-li písma **Přidat okraj**, popř. přidat další okraj, zvolte **Nastavení** u karty **Vzhledy**. Pod nabídkou **Nastavení** je ikona **Přidat okraj**, na kterou klepněte. Přidáte tak písma, pokud jej ještě nemá, **Okraj**, popř. **Okraj 2** atd., pokud se jedná o další okraj. Vlastní **Nastavení** okraje má vždy shodný postup. Nejdříve je to jeho poloha u parametrů **Posun X** a **Posun Y**. Následně **Velikost** a **Rozmazání**. Barvu samotného okraje zvolte klepnutím na barevné políčko **Výplň** s následným výběrem barvy z palety, popř. klepněte na ikonu kapátka a pak na nějaké místo programu, které je zbarveno podle vašeho požadavku. Na závěr máte možnost nastavit **Průhlednost**.

160 Jak přidat stín písmu ve filmovém titulku



Chcete-li písmu **Přidat stín**, popř. přidat další stín, zvolte **Nastavení** u karty **Vzhledy**. Pod panelem **Nastavení** je ikona **Přidat stín**, na kterou klepnete. Přidáte tak písmu, pokud jej ještě nemá, **Stín 2** atd., pokud se jedná o další stín. Vlastní **Nastavení** stínu má vždy shodný postup. Nejdříve je to jeho poloha u parametrů **Posun X** a **Posun Y**. Následně **Velikost** a **Rozmazání**. Barvu samotného stínu zvolte klepnutím na barevné políčko **Výplň** s následným výběrem barvy z palety, popř. klepněte na ikonu kapátka a pak na nějaké místo programu, které je zbarveno podle vašeho požadavku. Na závěr máte možnost nastavit **Průhlednost**.

161 Kde najít vlastní vytvořené vzhledy písma ve filmovém titulku



Pokud jste vytvořili vlastní vzhled písma, je dobré si jej uložit přes tlačítko **Uložit vzhled** v nabídce **Nastavení** u karty **Vzhledy**. Rozhodnete-li se později vzhled opět použít, klepnete na kartu **Vzhledy** a v rolovacím menu panelu **Formát** zvolte místo **Standardní** variantu **Moje vzhledy**, která vám odkryje veškeré vámi uložené vzhledy písma.

162 Jak vymazat vzhled, okraj nebo stín u písma ve filmovém titulku

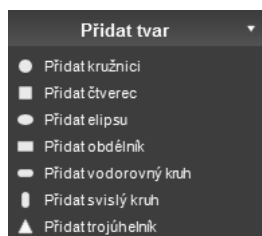


Vytváříte-li písmo v **Nastavení** karty **Vzhledy**, máte možnost nejen vkládat, ale i odebrat vzhledy, okraje a stíny. Odebrat neboli odstranit nepotřebné části písma můžete, klepnete-li na ikonu **Odstranit detail** vedle názvu příslušné části, např. vedle názvu **Písmo 2**. Ihned po klepnutí bude zvolená část písma odstraněna.

163 Možnosti přidání tvarů do filmového titulku



Chcete-li do vašeho titulku vložit např. kružnici, obdélník atd., klepnete na ikonu **Přidat tvar**, která je umístěna nad časovou osou editoru, a vyberte potřebnou variantu. Pro úpravu tvaru klepnete na kartu **Vzhledy** a jejich **Nastavení**. Přes **Písmo** nastavte **Posun X**, **Posun Y**, **Velikost**, **Rozmazání**, **Výplň** a **Průhlednost** tvaru stejně, jako kdybyste upravovali písmo. Vložený tvar můžete natočit, klepnete-li levým tlačítkem myši na značku ve středu tvaru. Tlačítko nechte stisknuté a pomalu pohybujte myší, čímž začnete tvar otáčet. Až vám bude natočení tvaru vyhovovat, stisknuté tlačítko pusťte. Stejným způsobem můžete změnit tvar a jeho velikost přes žluté body.

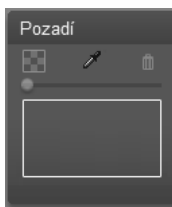


Obrázek 91: Tvary pro filmový titulek

164 Možnosti nastavení pozadí ve filmovém titulku



Úpravu **Pozadí** realizujete přes možnosti v levém spodním rohu editoru. Jednou z variant, kterou máte možnost vytvořit, je **Nastavit barvu pozadí**, popř. **Vybrat barvu pozadí**. Jedná se o výběr barvy z palety barev nebo použijete-li kapátko s klepnutím do editoru. Vybraná barva se vám zobrazí v obdélníku dole s popisem **Umístit fotografii či video pro pozadí**. Chcete-li vložit pro pozadí fotografii či video, klepněte na kartu **Video** či **Obrázky** a myší přesuňte fotografii nebo video do výše uvedeného obdélníku. Posunem jezdce můžete **Změnit průhlednost pozadí**.

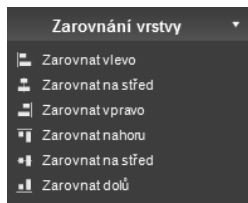


Obrázek 92: Nastavení pozadí ve filmovém titulku

165 Možnosti zarovnání ve filmovém titulku



Editor filmových titulků poskytuje **Zarovnání textu** a společně **Zarovnání objektů**. Potřebujete-li zarovnat text, klepněte na ikonu **Zarovnání textu** a vyberte vyhovující variantu. Chcete-li společně zarovnat vložené objekty, stiskněte klávesu **CTRL** a postupně klepejte na objekty, které chcete společně zarovnat. Pak klepněte na ikonu **Zarovnání** a ze **Zarovnání vrstvy** vyberte vyhovující variantu.

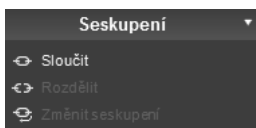


Obrázek 93: Nastavení zarovnání ve filmovém titulku

166 Možnosti sloučení ve filmovém titulku



Občas je potřeba spojení několika objektů do jednoho celku. K uskutečnění tohoto aktu je pro vás připravena funkce **Sloučit**. Chcete-li spojovat objekty, stiskněte klávesu **CTRL** a postupně klepejte na objekty, které potřebujete propojit. Pak klepněte na **Sloučit** a vyberte **Sloučit**. Rozhodnete-li se později, že chcete sloučené objekty rozdělit, klepněte opět na **Sloučit** a pak na **Rozdělit**. Při spojování a rozpojování můžete také využít variantu **Změnit seskupení**.



Obrázek 94: Nastavení sloučení ve filmovém titulku

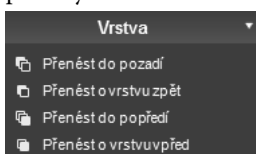
167 Možnosti vrstvy ve filmovém titulku



Vrstva umožňuje změnu překrývání vložených objektů.

Máte-li např. napsaný text, který je v této chvíli překrytý obrázkem, je to špatné. Tuto skutečnost můžete napravit, klepnete-li na text a následně na ikonu **Vrstva**. Z nabídky vyberte **Přenést do popředí** a nyní máte text před obrázkem. Druhá možnost je, že klepnete na obrázek, pak na **Vrstva** a zvolíte **Přenést do pozadí**.

Pokud máte více objektů a potřebujete vybraný objekt vložit mezi další objekty, použijte **Přenést o vrstvu před** nebo **Přenést o vrstvu zpět** a upravte pořadí objektů podle potřeby.



Obrázek 95: Vrstvy ve filmovém titulku

168 Možnosti vkladu videa do filmového titulku



Do filmového titulku můžete vkládat i videa přes kartu **Video**. Klepněte na ikonu **Vyberte video z jiné složky** a vyhledejte video a potvrďte tlačítkem **Otevřít**. Video se zobrazí v kartě **Video**. V dolní části si zvolte, zda chcete zobrazit **Soubory** nebo **Scény**. Poklepáním na video jej vložíte. Vložené video můžete natočit, klepnete-li levým tlačítkem myši na značku ve středu videa. Tlačítko nechte stisknuté a pomalu pohybujte myší, čímž začnete video otáčet. Až vám bude natočení videa vyhovovat, stisknuté tlačítko pusťte. Stejným způsobem můžete změnit tvar a jeho velikost přes žluté body.

169 Možnosti vkladu obrázků do filmového titulku



Do filmového titulku můžete vkládat obrázky přes kartu **Obrázky**. Klepněte na ikonu **Vyberte jinou složku s titulky**, vyhledejte obrázek a potvrďte tlačítkem **Otevřít**. Obrázek se zobrazí spolu s ostatními obrázky ve složce v kartě **Obrázky**. Vámi vybraný obrázek bude zvýrazněný. Dvojitým klepnutím na obrázek jej vložíte. Vložený obrázek můžete natočit, klepnete-li levým tlačítkem myši na značku ve středu obrázku. Tlačítko

nechte stisknuté a pomalu pohybujte myší, čímž začnete obrázek otáčet. Až vám bude natočení obrázku vyhovovat, stisknuté tlačítko pusťte. Stejným způsobem můžete změnit tvar a jeho velikost přes žluté body.

170 Možnosti vkladu objektů do filmového titulku

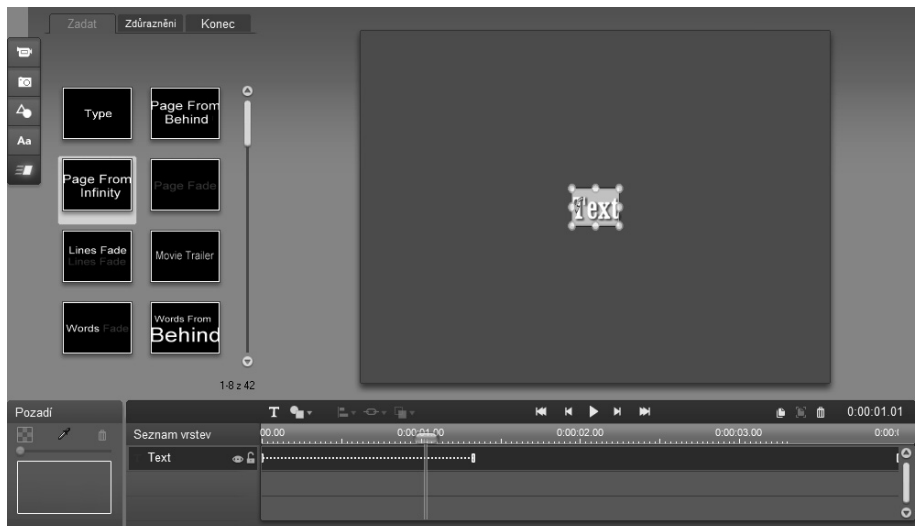


Do filmového titulku můžete vkládat i objekty přes kartu **Objekty**. Rolovací menu nabízí **Různé**, **Znaky** a **Textury** z knihovny programu. Poklepáním na vybraný objekt jej vložíte. Vložený objekt můžete natočit, klepnete-li levým tlačítkem myši na značku ve středu objektu. Tlačítko nechte stisknuté a pomalu pohybujte myší, čímž začnete objekt otáčet. Až vám bude natočení objektu vyhovovat, stisknuté tlačítko pusťte. Stejným způsobem můžete změnit tvar a jeho velikost přes žluté body.

171 Jak zadat objekt ve filmovém titulku



Editor filmových titulků umožňuje rozhýbání jednotlivých objektů. **Zadat** v kartě **Filmy** disponuje možnostmi pro úvodní zobrazení objektu. Klepněte na objekt, pak na kartu **Filmy** a panel **Zadat**. Vyberte některou z variant. Na časové ose, kde je **Seznam vrstev**, se vám zobrazila oranžová tečkovaná úsečka, která značí, jaký časový úsek z celkové délky titulku bude věnován úvodnímu zobrazování. Chcete-li **Zadat úpravu doby trvání filmu**, která slouží pro nastavení délky úvodního zobrazování, klepněte na koncový bod tečkované úsečky, držte levé tlačítko myši a posunem změňte délku. Chcete-li posunout začátek, je nutné na časové ose **Přesunout vrstvu v čase**. Najedte kurzorem myši na zobrazenou vrstvu, až se objeví daný text, stiskněte a držte levé tlačítko myši a pohybem posunujte.

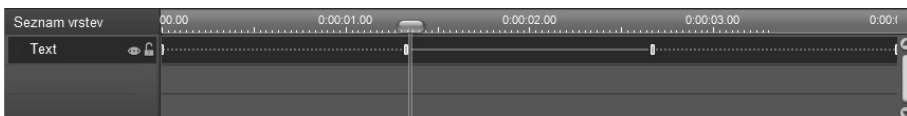


Obrázek 96: Karta Filmy v prostředí tvorby filmového titulku

172 Jak zdůraznit vložený objekt ve filmovém titulku



Editor filmových titulků umožňuje rozhýbání jednotlivých objektů. **Zdůraznění** v kartě **Filmy** disponuje možnostmi pro zvýraznění časového středu objektu. Klepněte na objekt, pak na kartu **Filmy** a panel **Zdůraznění**. Vyberte některou z variant. Na časové ose, kde je **Seznam vrstev**, se vám zobrazila oranžová plná úsečka, která značí, jaký časový úsek z celkové délky titulku bude věnován **Zdůraznění**. Chcete-li **Zadat úpravu doby trvání filmu**, která slouží pro nastavení délky **Zdůraznění**, klepněte na začáteční či koncový bod plné úsečky, držte levé tlačítko myši a posunem změňte délku.



Obrázek 97: Seznam vrstev ve filmovém titulku

173 Jak ukončit vložený objekt ve filmovém titulku



Editor filmových titulků umožňuje rozhýbání jednotlivých objektů. **Konec** v kartě **Filmy** disponuje možnostmi pro ukončení zobrazení objektu. Klepněte na objekt, pak na kartu **Filmy** a panel **Konec**. Vyberte některou z variant. Na časové ose, kde je **Seznam vrstev**, se vám zobrazila oranžová tečkovaná úsečka, která značí, jaký koncový úsek bude věnován ukončení zobrazení. Chcete-li **Zadat úpravu doby trvání filmu**, která slouží pro nastavení délky úvodního zobrazování, klepněte na počáteční bod tečkované úsečky, držte levé tlačítko myši a posunem změňte délku.

174 Kopírovat, vložit a smazat vrstvy ve filmovém titulku



Standardní funkce jako vyjmutí objektu, jeho kopírování a vložení či odstranění můžete realizovat klepnutím na příslušnou ikonu v dolní části editoru. Samozřejmostí je možnost nahrazení klepnutí na ikonu klávesovými zkratkami.

- Vyjmout → **CTRL + X**
- Kopírovat → **CTRL + C**
- Vložit → **CTRL + V**
- Odstranit → **DELETE**

175 Jak uložit filmový titulek pro pozdější použití



Vytvořený titulek máte možnost kromě vkladu do projektu i uložit pro pozdější použití. Uložení titulku lehce provedete přes nabídku **Soubor** → **Uložit titulek** nebo **Uložit titulek jako**. Volbu **Uložit titulek** je možné nahradit klávesovou zkratkou **CTRL + S**. Titulek pojmenujte podle svého a uložte jej do složky, kterou vám sám program nabídne. Pokud budete chtít použít titulek později, najdete jej v kartě nad časovou osou

s názvem **Zobrazit titulky**. Následně v rolovacím menu vyberte **Moje filmové titulky** ze skupiny **Filmové titulky**. Pokud budete mít otevřený **Editor filmových titulků**, titulky zobrazíte použitím kláves **CTRL + O** a následně výběrem z uložených titulků nebo přes panel nástrojů **Soubor** s volbou **Otevřít titulek** a výběrem z uložených. Podle čtyřti uložené titulky je možno otevřít, klepnete-li přímo na jejich název v dolní části nabídky nástrojů **Soubor**.

176 K čemu zamknout stopu titulků neboli stopu nadpisů



Pokud jste vložili titulky do řádku **Stopa nadpisů** a chystáte se upravovat videa, ke kterým jste tyto titulky vložili, může se vám stát, že se posunem či úpravou videí titulky vymažou nebo zkrátí či prodlouží. Z tohoto důvodu je lepší stopu s titulkou **Stopa nadpisů** uzamknout a po ukončení úprav zase odemknout. Stopu s titulkou uzamknete, klepnete-li na ikonu **Zamknout stopu titulků** vpravo od řádku **Stopa nadpisů**.