

# Využití volně dostupného software pro tvorbu videí určených na sociální sítě

---

Patrícia Gregorová  
Bakalářská práce | 2026

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta aplikované informatiky

---





Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta aplikované informatiky  
Ústav počítačových a komunikačních systémů

Akademický rok: 2025/2026

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Patricia Gregorová**  
Osobní číslo: **A23017**  
Studijní program: **B0688A140008 Informační technologie v administrativě**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **Využití volně dostupného software pro tvorbu videí určených na sociální sítě**  
Téma práce anglicky: **Use of Free Software for Creating Videos Intended for Social Networks**

## Zásady pro vypracování

1. Vytvořte literární rešerši na téma Software pro úpravu videa se zaměřením na volně dostupný software.
  2. Podrobně popište program CapCut.
  3. Vytvořte tutoriály pro nejčastější operace a speciální efekty (střih, zelené pozadí, titulky, atd.) v programu CapCut.
  4. Popište specifika video výstupů určených pro různé sociální sítě. Sumarizujte doporučení pro tvorbu videí pro různé sociální sítě.
  5. Tutoriály podle bodu 3 prezentujte na tvorbě marketingových příspěvků konkrétní firmy.
-

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**  
Jazyk zpracování: **Slovenština**

Seznam doporučené literatury:

1. DANCYGER, Ken. *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. 5th ed. Burlington: Focal Press, 2011. ISBN 978-0-240-81397-4.
2. CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2012. ISBN 978-1-61593-090-6.
3. FOUST, James C., FINK, Edward J., GORDON, Robert, LOHREY, James, BESKID, Philip a CARDENAS, Jose. *Video production: disciplines and techniques*. 13th ed. New York; London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2024. ISBN 978-1-03-251103-0.
4. LUSTYK, Petr. *Digitální video a možnosti jeho zpracování pomocí komerčních a volně šiřitelných programů*. Olomouc, 2016. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce doc. PhDr. Miroslav Chráska, Ph.D.
5. LOSEKOOT, Michelle a VYHNÁNKOVÁ, Eliška. *Jak na síť: ovládněte čtyři principy úspěchu na sociálních sítích*. Brno: Jan Melvil Publishing, 2019. ISBN 978-80-7555-084-2.
6. KANE, Brendan Michael. *Milion sledujících: jak získávat nové followery na sociálních sítích*. Brno: Zoner Press, 2019. ISBN 978-80-7413-407-4.

Vedoucí bakalářské práce: **Ing. Tomáš Sysala, Ph.D.**  
Ústav automatizace a řídicí techniky

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2025**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **25. května 2026**

**doc. Ing. Jiří Vojtěšek, Ph.D. v.r.**  
děkan



**Ing. Miroslav Matýšek, Ph.D. v.r.**  
ředitel ústavu

Ve Zlíně dne 2. prosince 2025



## Prohlášení autora závěrečné kvalifikační práce

### Beru na vědomí, že

- odevzdáním závěrečné práce souhlasím se zpřístupněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- závěrečná práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému;
- jedno vyhotovení závěrečné práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji závěrečnou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – závěrečnou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování závěrečné práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky závěrečné práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem závěrečné práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodvzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

### Prohlašuji, že

- jsem na závěrečné práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze závěrečné práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne .....

.....

podpis autora



## **Abstrakt**

Cieľom predkladanej bakalárskej práce je priblížiť využitie voľne dostupného softvéru na tvorbu videí pre sociálne siete prostredníctvom edukatívnych tutoriálov v programe CapCut. Úvodné kapitoly prinášajú rešerš strihových programov a detailnú charakteristiku samotnej aplikácie. Ťažiskom práce je tvorba inštruktážnych videí (zaznamenaných cez OBS Studio), ktoré čitateľa prevádzajú procesom od hrubého strihu až po pokročilé vizuálne efekty. Získané postupy sú následne aplikované priamo v praxi pri tvorbe reálnych marketingových príspevkov pre konkrétny salón krásy (Aura Beauty Studio). Záver práce analyzuje technické špecifiká platforiem a poskytuje ucelenú sumarizáciu odporúčaní pre úspešnú distribúciu vertikálneho videoobsahu.

### **Klíčová slova**

CapCut, strih videa, postprodukcia, sociálne siete, videomarketing, tutoriál, OBS Studio, freemium

## **Abstract**

The aim of this bachelor thesis is to present the use of freely available software for creating social media videos through educational tutorials in the CapCut software. The introductory chapters provide a literature review of video editing programs and a detailed characterization of the application itself. The main focus of the thesis is the creation of instructional videos (recorded via OBS Studio) that guide the reader from rough cutting to advanced visual effects. These procedures are then practically applied in creating real marketing posts for a specific beauty salon (Aura Beauty Studio). The conclusion analyzes the technical specifics of individual social networks and provides a comprehensive summary of recommendations for the successful distribution of vertical video content.

### **Keywords**

CapCut, video editing, postproduction, social media, video marketing, tutorial, OBS Studio, freemium



Rada by som vyjadrila úprimné poďakovanie vedúcemu mojej bakalárskej práce, Ing. Tomášovi Sysalovi, Ph.D., za jeho odborné vedenie, trpezlivosť a cenné rady, ktoré mi počas vypracovania tejto práce poskytol.



# Obsah

<b>Seznam obrázků.....</b>	<b>17</b>
<b>Seznam použitých symbolů a zkratk.....</b>	<b>18</b>
<b>Seznam příloh.....</b>	<b>20</b>
<b>Úvod .....</b>	<b>21</b>
<b>1 Teória strihovej skladby a videoprodukcie.....</b>	<b>22</b>
1.1 Princípy strihovej skladby .....	22
1.1.1 Kritériá výberu záberu .....	22
1.1.2 Intuícia a metrická montáž.....	23
1.1.3 Skokový strih a typy prechodov .....	23
1.2 Digitálna postprodukcia a technológie .....	24
1.2.1 Fázy strihového procesu .....	24
1.3 Technické aspekty digitálneho videa .....	25
1.3.1 Snímková frekvencia .....	25
1.3.2 Rozlíšenie a orientácia obrazu .....	26
1.3.3 Kontajner a kodek.....	26
<b>2 Softvér pre úpravu videa.....</b>	<b>28</b>
2.1 Prechod od lineárneho k nelineárnemu strihu.....	28
2.2 Pracovné prostredie editačných programov.....	29
2.3 Rozdelenie softvérov .....	29
2.4 Platený profesionálny softvér .....	30
2.4.1 Adobe Premiere Pro a ekosystém Adobe Audition.....	30
2.4.2 Vegas Pro .....	31
2.4.3 Pinnacle Studio .....	32
2.4.4 CyberLink PowerDirector.....	33
2.5 Voľne dostupný softvér .....	34
2.5.1 DaVinci Resolve (bezplatná verzia) .....	34
2.5.2 CapCut .....	35
2.5.3 Lightworks .....	36
2.5.4 Kdenlive.....	37

2.6	Nástup mobilných aplikácií na strih videa .....	38
<b>3</b>	<b>Charakteristika programu CapCut .....</b>	<b>39</b>
3.1	Pôvod a vývoj aplikácie .....	39
3.2	Používateľské prostredie a platformová dostupnosť .....	40
3.3	Kľúčové funkcie.....	41
3.3.1	Základné úpravy obrazu a zvuku .....	42
3.3.2	Vizuálne efekty a knižnice médií .....	42
3.3.3	Nástroje umelej inteligencie (AI).....	42
3.4	Porovnanie s profesionálnym softvérom.....	42
<b>4</b>	<b>Technické a softvérové vybavenie.....</b>	<b>44</b>
4.1	Charakteristika softvérových nástrojov .....	44
4.1.1	OBS.....	44
4.1.2	Editačný softvér CapCut .....	45
4.2	Hardvérové vybavenie .....	45
4.2.1	Mobilné zariadenie.....	46
4.2.2	Osobný počítač.....	46
<b>5</b>	<b>Postup tvorby tutoriálov.....</b>	<b>47</b>
5.1	Základné postupy a dynamika obrazu.....	47
5.1.1	Zoznámenie sa s pracovným prostredím.....	47
5.1.2	Základy strihu a import materiálu .....	48
5.1.3	Práca s audiosúborom a beat sync.....	50
5.1.4	Farebné korekcie a vizuálne efekty.....	51
5.2	Pokročilé kreatívne techniky.....	53
5.2.1	Práca s maskami a vrstvami .....	53
5.2.2	Práca s kľúčovými snímkami (Keyframes).....	55
5.2.3	Využitie farebného kľúčovania (Chroma Key) .....	57
5.2.4	Dynamická zmena rýchlosti (Speed Ramp).....	58
5.3	Tvorba hovoreného obsahu a finalizácia projektu .....	59
5.3.1	Vizuálne prechody a integrácia titulkov.....	59
5.3.2	Export a optimalizácia pre sociálne siete .....	61
<b>6</b>	<b>Rôzne príspevky pre rôzne sociálne siete.....</b>	<b>63</b>

6.1	Tvorba marketingových príspevkov pre Aura Beauty Studio .....	63
6.1.1	Video pre TikTok (vizážistická premena).....	63
6.1.2	Instagram Reels (maskovanie).....	65
6.1.3	Video Pin pre Pinterest (levitujúce produkty).....	67
6.1.4	Instagram Stories (propagácia značky Farmasi).....	69
6.1.5	YouTube Shorts (modelácia nechťov).....	71
6.1.6	Informačné video pre Facebook .....	73
6.2	Špecifiká videovýstupov pre jednotlivé sociálne siete .....	75
6.3	Sumarizácia odporúčaní pre tvorbu videí .....	76
6.3.1	Natívny formát a adaptácia na konkrétnu platformu .....	76
6.3.2	Okamžité zaujatie pozornosti.....	76
6.3.3	Maximalizácia miery dopozierania.....	77
6.3.4	Optimalizácia obsahu pre sledovanie bez zvuku .....	77
6.3.5	Prítomnosť jasnej výzvy na akciu.....	77
6.3.6	Správne rozlíšenie a technické parametre exportu .....	77
6.3.7	Sledovanie relevantných metrík a budovanie organického zapojenia .....	78
6.3.8	Konzistentnosť publikovania a integrácia aktuálnych trendov.....	78
	<b>Záver .....</b>	<b>79</b>
	<b>Seznam použité literatury .....</b>	<b>80</b>



## Seznam obrázků

Obr. 1: Snímková frekvencia .....	26
Obr. 2: Kontajner a kodek.....	27
Obr. 3: Používateľské rozhranie Adobe Premiere Pro .....	31
Obr. 4: Používateľské rozhranie Vegas Pro .....	32
Obr. 5: Používateľské rozhranie Pinnacle Studio .....	33
Obr. 6: Používateľské rozhranie programu CyberLink PowerDirector .....	34
Obr. 7: Používateľské rozhranie programu DaVinci Resolve.....	35
Obr. 8: Používateľské rozhranie programu CapCut.....	36
Obr. 9: Používateľské rozhranie programu Lightworks.....	37
Obr. 10: Používateľské rozhranie programu Kdenlive .....	38
Obr. 11: Pracovné prostredie programu CapCut s vyznačenými kľúčovými panelmi .....	41
Obr. 12: Používateľské rozhranie programu OBS .....	45
Obr. 13: Adaptácia farebného priestoru .....	49
Obr. 14: Hrubý strih.....	50
Obr. 15: Časová os a synchronizácia zvuku (beat sync).....	51
Obr. 16: Možnosti farebných korekcií .....	52
Obr. 17: Výber efektov .....	53
Obr. 18: Výber a umiestnenie masky.....	54
Obr. 19: Posun kľúčových snímok.....	56
Obr. 20: Aplikácia nástroja Chroma Key.....	57
Obr. 21: Aplikácia vlastnej krivky rýchlosti .....	59
Obr. 22: Vyplnenie a úprava titulkov .....	60
Obr. 23: Export videa určeného na sociálne siete .....	62
Obr. 24: Náhľad videa vizážistickej premeny pre sieť TikTok.....	64
Obr. 25: Štatistika výkonnosti videa vizážistickej premeny na platforme TikTok .....	65
Obr. 26: Náhľad videa s využitím maskovania pre sieť Instagram .....	66
Obr. 27: Prehľad dosahu a interakcií vizuálnej slučky (Instagram Reels).....	67
Obr. 28: Náhľad videa levitujúcich produktov pre sieť Pinterest.....	68
Obr. 29: Štatistika zobrazení a uložení Video Pinu s levitujúcimi produktmi na sieti Pinterest .....	69
Obr. 30: Náhľad videa na propagáciu značky Farmasi pre sieť Instagram.....	70
Obr. 31: Analytika dosahu propagačného príspevku (Instagram Stories) .....	71
Obr. 32: Náhľad videa modelácie nechtov pre sieť YouTube.....	72
Obr. 33: Analytika miery udržania pozornosti pri videu modelácie nechtov (YouTube Shorts).....	73
Obr. 34: Náhľad informačného videa pre sieť Facebook.....	74
Obr. 35: Štatistika organického dosahu informačného videa na platforme Facebook.....	74

## Seznam použitých symbolů a zkratek

1:1	šstandardný pomer strán obrazu pre štvorcové video
1080p	označenie pre video v rozlíšení 1920 x 1080 s progresívnym riadkovaním obrazu
1440p	označenie pre video vo vysokom Quad HD rozlíšení (2560 x 1440 pixelov) s progresívnym riadkovaním
16:9	šstandardný širokouhlý pomer strán obrazu pre horizontálne video
1920 x 1080	rozlíšenie obrazu (šírka x výška v pixeloch), označované aj ako Full HD
4K	označenie pre vysoké rozlíšenie obrazu (horizontálne rozlíšenie približne 4000 pixelov)
720p	označenie pre video v šstandardnom HD rozlíšení 1280 x 720 pixelov s progresívnym riadkovaním obrazu
8K	označenie pre ultra-vysoké rozlíšenie obrazu (horizontálne rozlíšenie približne 8000 pixelov)
9:16	šstandardný pomer strán obrazu pre vertikálne video (vhodný pre sociálne siete)
AI	Artificial Intelligence – umelá inteligencia
AVC	Advanced Video Coding – pokročilé kódovanie videa
B2B	Business to Business – obchodný model definujúci transakcie a vzťahy medzi dvoma alebo viacerými podnikateľskými subjektmi
CTA	Call to Action – výzva na akciu
CTR	Click-Through Rate – miera prekliknutí
FFmpeg	Fast Forward MPEG – softvérový framework s otvoreným zdrojovým kódom na spracovanie multimédií
FPS	Frames Per Second – snímková frekvencia (počet zobrazených snímok za jednu sekundu)
Full HD	Full High Definition – plné vysoké rozlíšenie obrazu (1920 x 1080 pixelov)
GB	Gigabyte – gigabajt (jednotka kapacity digitálnej pamäte)
H.264	šstandard pre pokročilé kódovanie videa

H.265	štandard pre vysoko efektívne kódovanie videa (nástupca H.264)
HD	High Definition – vysoké rozlíšenie obrazu (štandardne od 1280 x 720 pixelov vyššie)
HEVC	High Efficiency Video Coding – vysoko efektívne kódovanie videa (označované aj ako H.265)
iOS	iPhone Operating System – mobilný operačný systém vyvinutý spoločnosťou Apple
macOS	Macintosh Operating System – operačný systém pre počítače spoločnosti Apple
MOV	QuickTime Movie – multimedialný formát (kontajner) vyvinutý spoločnosťou Apple
MP4	MPEG-4 Part 14 – štandardizovaný multimedialný formát (kontajner) pre ukladanie obrazu a zvuku
OBS	Open Broadcaster Software – voľne dostupný program na nahrávanie obrazovky a živé vysielanie
PAL	Phase Alternating Line – európsky štandard kódovania farebného televízneho vysielania
RAM	Random Access Memory – operačná pamäť počítača
SaaS	Software as a Service – softvér poskytovaný ako služba (distribučný model založený na predplatnom)
SRT	SubRip Subtitle – štandardný formát textového súboru na ukladanie tituliek
VFX	Visual Effects – vizuálne efekty (digitálne obrazové efekty tvorené v postprodukcii)

## **Seznam příloh**

### **Přílohy vložené v závěrečné práci**

Příloha A: Výsledné tutoriály a výstupy

### **Ostatní přílohy**

Příloha B: prilohy .zip

## Úvod

V súčasnej digitálnej ére sa sociálne siete stali neoddeliteľnou súčasťou každodennej komunikácie i marketingových stratégií. S narastajúcou popularitou platforiem ako TikTok, Instagram či YouTube sa do popredia dostáva predovšetkým formát krátkych vertikálnych videí. Tvorba a publikovanie takéhoto audiovizuálneho obsahu už nie je výsadou úzkej skupiny profesionálov, ale stáva sa bežnou aktivitou miliónov používateľov. Pre tvorcov obsahu i pre lokálne podniky je preto kľúčové zvoliť si správny editačný program. Ideálny softvér by mal komplexne pokrývať všetky ich technické požiadavky, no zároveň by mal disponovať jednoduchým a intuitívnym ovládaním. Tieto prísne kritériá v súčasnosti spĺňa aplikácia CapCut, ktorá vznikla priamo s cieľom uľahčiť a zefektívniť úpravu videí určených primárne pre prostredie sociálnych sietí.

Hlavným cieľom tejto bakalárskej práce je vytvorenie komplexných edukatívnych videonávodov (tutoriálov), ktoré demonštrujú najčastejšie operácie a špeciálne efekty v programe CapCut. Práca je koncipovaná ako zrozumiteľný sprievodca, ktorý umožní rýchlu orientáciu v postprodukčnom procese aj úplným začiatočníkom. Ďalším dôležitým cieľom je prepojenie týchto technických postupov s reálnou praxou, čo je realizované prostredníctvom tvorby konkrétnych marketingových výstupov.

Text práce plynule prechádza od teoretických východísk až po praktickú aplikáciu. Úvodné kapitoly sú venované literárnej rešerši, ktorá objasňuje základné princípy teórie strihovej skladby a vývoj digitálnej postprodukcie. Následne sa práca zameriava na analýzu súčasného trhu so softvérom na úpravu videa, pričom kladie dôraz najmä na voľne dostupné programy, do ktorých spadá aj aplikácia využívaná v tomto projekte. Ďalšia časť prináša podrobnú charakteristiku samotného programu CapCut, jeho pracovného prostredia a inovátnych kľúčových funkcií.

Samotné ťažisko práce spočíva v metodike tvorby tutoriálov, ktoré boli zaznamenané pomocou programu OBS Studio a následne spracované v editore CapCut. Tieto inštruktážne postupy sú demonštrované na reálnych vizuálnych ukážkach, od základného strihu cez prácu s maskami a farebným kľúčovaním až po automatické generovanie titulkov. V záverečnej fáze sú všetky tieto postupy aplikované na marketingových príspevkoch navrhnutých pre salón Aura Beauty Studio. Práca v závere opisuje technické špecifiká videovýstupov pre rôzne platformy a prináša ucelenú sumarizáciu odporúčaní, ktorá slúži ako praktický manuál pre úspešnú tvorbu obsahu na sociálnych sieťach.

# 1 Teória strihovej skladby a videoprodukcie

Tvorba videí si v dnešnej dobe vyžaduje nielen kreativitu, ale aj technické zručnosti. Skôr než používateľ začne pracovať s modernými programami, akými sú napríklad CapCut či DaVinci Resolve, je nevyhnutné, aby porozumel základnej teórii strihu a vývoju postprodukcie. Táto kapitola sa preto venuje vysvetleniu základných pojmov, hlavným cieľom strihovej skladby a prechodu k digitálnemu spracovaniu obrazu.

## 1.1 Princípy strihovej skladby

Strihová skladba okrem technického spájania záberov predstavuje aj základný nástroj pre organizáciu audiovizuálneho materiálu a rozprávanie príbehu. Podľa Dancygera je najťažšou úlohou strihača poskladať zábery tak, aby dávali zmysel a tvorili ucelený príbeh. Autor musí v natočenom materiáli nájsť hlavnú myšlienku a dbať na to, aby každá scéna vyvolala u publika zamýšľanú emocionálnu odozvu. Cieľom strihu teda nie je náhodné radenie obrazov, ale dosiahnutie tzv. naratívnej jasnosti (zrozumiteľnosti príbehu), vďaka ktorej sa divák dokáže orientovať v deji a postavách [1].

Tento pohľad dopĺňa aj Gael Chandlerová, ktorá definuje strih primárne ako umelecký proces rozprávania príbehu, nie ako technický úkon. Hlavnou úlohou postprodukcie je neustále posúvať príbeh vpred. Pri každom jednom strihu musí byť určená motivácia a opodstatnenosť. Nemal by sa robiť len z estetických dôvodov, ale musí prispievať k dynamike deja, rozvoju akcie či k hlbšiemu myšlienkovému procesu postavy. Jednotlivé zábery sa tak spájajú do jedného uceleného príbehu, ktorý dokáže udržať divákovu pozornosť [2].

### 1.1.1 Kritériá výberu záberu

Pri práci s hrubým materiálom sa musí autor rozhodnúť, ktorý z množstva natočených záberov použije. Chandlerová v súlade s teóriou Waltera Murcha definuje hierarchiu štyroch kritérií, podľa ktorých by sa mal autor rozhodovať. Tieto kritériá sú zoradené podľa priority:

1. Dramatická hodnota: Prvoradým faktorom je pre autora emocionálna kvalita predvedeného hereckého výkonu.
2. Zrozumiteľnosť akcie: Druhé kritérium sa zameriava na to, či záber jasne komunikuje, čo sa v scéne deje, a posúva dej ďalej.
3. Tempo: Tretím faktorom je rytmus, pri ktorom autor vyberá záber, ktorého rýchlosť najlepšie vyhovuje toku príbehu.
4. Technické parametre: Až na poslednom mieste stojí vizuálna dokonalosť (ostroť či svietenie).

Táto hierarchia naznačuje dôležitý princíp strihovej skladby. Divák je ochotný odpustiť technickú nedokonalosť (napríklad mierne rozostrenie), ak má scéna pre neho silné emócie, no neodpustí technicky dokonalý záber, ktorý je nudný alebo zle zahráný [2].

### 1.1.2 Intuícia a metrická montáž

Napriek existencii teoretických pravidiel zohráva kľúčovú úlohu aj intuícia, a to hlavne pri rýchlej tvorbe obsahu na sociálne siete. Aj Sergej Ejzenštejn, považovaný za otca teórie filmovej montáže, priznal, že natočený materiál môže byť podnetnejší než pôvodný zámer autora, pričom dokáže vyvolať emócie, ktoré pôvodne neboli plánované. Editori často zisťujú, že emotívne scény fungujú lepšie, keď sa riadia pocitmi, ktoré v nich materiál vyvoláva, než striktnou logikou [2].

V kontraste s intuitívnym strihom stojí metrická montáž. Tento princíp je založený na matematickom pomere dĺžok jednotlivých záberov. Postupné skracovanie strihu obmedzuje časový úsek na spracovanie vizuálneho obsahu publikom, čím sa prirodzene zvyšuje napätie a takisto aj celková intenzita danej sekvencie [1].

Tento teoretický základ je v súčasnosti dominantný pri tvorbe dynamických videí na sociálnych sieťach. Rýchly a úderný strih je tu nevyhnutnosťou, pričom podľa analýz sa ideálna dĺžka takýchto krátkych videí pohybuje v rozmedzí od piatich do deviatich sekúnd. Hlavnými zástupcami tohto formátu sú v súčasnosti videá na platforme TikTok, funkcia Reels a príbehy (Stories) na Instagrame, či formáty na sieti Snapchat. Rytmické striedanie krátkych záberov tak neslúži len na budovanie dramatického napätia, ale primárne na udržanie pozornosti diváka. Ak totiž video stratí svoju dynamiku, používateľ okamžite prechádza na ďalší obsah a pôvodné video nedopozerá do konca [3].

Je však dôležité podotknúť, že hoci technológia pokročila, podstata strihu zostáva ľudská. Rozhodnutia o zachovaní kontinuity a správnom momente, kedy divákovi odhaliť novú informáciu (napríklad predstavenie nového produktu), zostávajú výhradne estetickou voľbou tvorcu [2].

### 1.1.3 Skokový strih a typy prechodov

Z hľadiska vizuálnej nadväznosti rozlišuje Dancyger dva hlavné prístupy k strihu. Kým klasický hollywoodsky strih sa snaží byť neviditeľný a striktno dodržiava plynulosť času a priestoru, moderné videoformáty naopak často pracujú so zámernou diskontinuitou. Typickým príkladom je skokový strih. Dancyger tento prvok charakterizuje ako skladbu dvoch vizuálne nesúrodých záberov, ktorých cieľom je vedomé narušenie plynulosti. Tento štýl, ktorý siaha až k francúzskej novej vlne, mal za cieľ pripomenúť publiku, že sleduje film a vyvolať pocit nestability alebo naliehavosti [1].

V súčasnosti sa však práve táto estetika diskontinuity stala základným vizuálnym jazykom krátkych videí na sociálnych sieťach. Editori zámerné využívajú skokový strih na okamžité upútanie pozornosti hneď v úvodných sekundách. Cieľom tohto rýchleho formátu je nielen vzbudiť v používateľovi emocionálnu odozvu, ale predovšetkým ho podnietiť k špecifickej akcii, čo je postup absolútne kľúčový pre modernú marketingovú tvorbu a komerčnú propagáciu značiek [3].

Na technické prepojenie záberov sa využívajú štandardizované prechody, ktoré Foust prirovnáva k filmovej gramatike. Rozlišuje štyri základné typy: ostrý strih pre okamžitú zmenu, prelínačku indikujúcu zmenu času či miesta, stmievačku pre definitívne ukončenie

scény do čiernej a stieranie, kedy jeden obraz mechanicky nahrádza druhý. Hoci digitálne programy už umožňujú vytvárať tieto prechody automaticky, ich zmysel pre plynutie času zostáva nemenný [4].

Neoddeliteľnou súčasťou strihovej skladby je však aj zvuková dramaturgia. Chandlerová zdôrazňuje, že dobre navrhnutý a namixovaný zvuk dáva vizuálom hlas a pridáva obrazu novú hĺbku, ktorú divák vníma úplne podvedome. Práca so zvukovou stopou umožňuje autorovi nielen efektívne určovať dynamiku každej sekvencie, ale slúži aj ako dôležitý orientačný prvok, ktorý signalizuje zmeny v priestore či časové posuny. Okrem vizuálnej informácie tak zvuk a hlavne hudba definuje celkové emocionálne zloženie deja, čím ovplyvňuje vnímanie postáv a rovnako aj tému videa [2].

## 1.2 Digitálna postprodukcia a technológie

Samotný proces vzniku videa prešiel vďaka digitalizácii zásadnou transformáciou. Z technického hľadiska je možné tento proces analyzovať pomocou modelu, ktorý Foust a kolektív definujú ako produkčnú cestu (The Production Path). Tento model definuje päť kľúčových fáz spracovania signálu, ktoré začínajú transdukciou a pokračujú cez prenos, výber s následnou úpravou, až po finálny monitoring a záznam materiálu. Pre oblasť postprodukcie a prácu v digitálnom prostredí nadobúda kľúčový význam predovšetkým fáza výberu a úpravy. Dnešné editačné programy dokážu to, na čo boli v minulosti potrebné zložité a drahé prístroje, pričom tieto nástroje prácu s videom a zvukom výrazne zjednodušujú. Ide o selekciu optimálnych záberov, ale aj ich následné spracovanie, zvukovú mixáž a vytváranie finálneho výstupu, čo je proces, ktorý sa realizuje počas strihu [4].

Tento posun úzko súvisí s prechodom na tzv. nelineárny strih. Dancyger uvádza, že vďaka digitálnej revolúcii dnes môže jeden človek v postprodukcii zastávať niekoľko úloh naraz, a to od strihu až po úpravu zvuku. Tento proces viedol k výraznému zníženiu produkčných nákladov. Dnešné moderné technológie sprístupnili tvorbu vizuálneho obsahu natoľko, že je často ťažké rozpoznať, či video vytvoril profesionál alebo bežný používateľ na svojom mobile [1].

### 1.2.1 Fázy strihového procesu

Aj pri práci v moderných editačných aplikáciách je dôležité postupovať krok za krokom a mať v strihu nejaký systém, aby bolo možné dosiahnuť časovú efektívnosť. Chandlerová vysvetľuje, že úprava videa je o postupnej práci, pri ktorej si autor najskôr poskladá zábery nahrubo a až následne sa venuje doladovaniu a úprave detailov. Rozlišujeme dve základné metódy prístupu k strihu scény, ktoré na seba nadväzujú, a tými sú hrubý a jemný strih [2].

Počas fázy hrubého strihu sa autor sústreďí predovšetkým na kontinuitu deja. Strih je vo veľkej miere o pociť a intuícii, pričom tvorca jednoducho sleduje, ako k sebe videá vizuálne sedia a podľa toho ich spája. Jeho hlavnou úlohou je zostaviť prvotnú kostru celého príbehu. Scéna sa následne doladuje odstraňovaním nepotrebných častí záberov alebo pridávaním prestrihov. Táto fáza slúži primárne na to, aby si autor overil, či sekvencia funguje ako celok [2].

Následne prichádza fáza jemného strihu. Tá je, naopak, definovaná precíznosťou, pri ktorej sa autor zameriava na maximálnu presnosť a stanovuje body vstupu a výstupu každého klipu. Je to detailný a pracný proces, kde sa ladí každá zmena záberu. V praxi platí, že to, kedy záber odstrihneme a aký je dlhý, priamo určuje celkové tempo videa. Editori preto zvyčajne postupujú tak, že si materiál najprv poskladajú len nahrubo a postupne ho vylepšujú. Často si od projektu dajú na pár dní pauzu, aby sa naň dokázali pozrieť s čistou hlavou a potrebným odstupom [2].

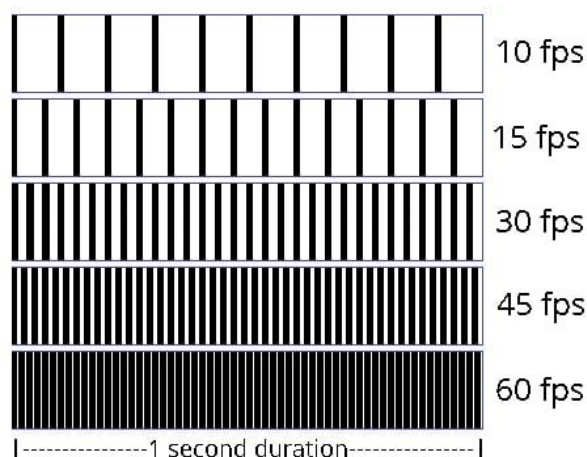
Finálnou fázou je uzamknutie obrazu, keď je vizuálna stránka diela definitívna a nasleduje práca so zvukom a farbami. Pri videách na sociálne siete sa síce všetko robí oveľa rýchlejšie, no stále platí rovnaké pravidlo. Ak chceme, aby video vyzeralo dobre, mali by sme zábery najskôr poskladať nahrubo a až potom sa venovať detailom a efektom [2].

### **1.3 Technické aspekty digitálneho videa**

Aby bolo možné naplno využívať strihové programy, je nutné pochopiť technické princípy a nielen to, ako zábery kreatívne spájať. Na rozdiel od starých analógových technológií, kde sa signál zaznamenával vo forme vln, digitálne video funguje na binárnom systéme. Celý obraz a zvuk sa tak skladajú len z núl a jednotiek (bitov). Tento prevod do digitálnej podoby sa nazýva vzorkovanie. Jeho kľúčovou výhodou je, že kým analógové video pri každom kopírovaní strácalo na kvalite (tzv. generačná strata), digitálne súbory môžeme upravovať bez akejkoľvek degradácie kvality obrazu či zvuku [4].

#### **1.3.1 Snímková frekvencia**

Snímková frekvencia predstavuje počet unikátnych statických obrázkov zobrazených v priebehu jednej sekundy, čím sa v ľudskom vnímaní vytvára dojem plynulého pohybu. Hoci ľudské oko vníma plynulý pohyb už pri hranici 24 snímok za sekundu, moderné normy sa prispôbujú rôznym účelom a tento parameter zásadne ovplyvňuje vnímanie dynamiky videa divákom. V európskom televíznom prostredí je štandardom 25 snímok za sekundu (PAL), čo na diváka pôsobí filmovo a prirodzene. Naopak, pre digitálne prostredie a sociálne siete sú typické vyššie snímkové frekvencie, ako 30 a 60 FPS. Vyššia snímková frekvencia síce zvyšuje nároky na dátovú priepustnosť siete a úložisko, no výsledok pôsobí hyperrealisticky a plynule, čo je preferované pri sledovaní dynamického obsahu na mobilných zariadeniach [5].



Obr. 1: Snímková frekvencia [6]

### 1.3.2 Rozlíšenie a orientácia obrazu

Ďalším dôležitým technickým parametrom pri práci s digitálnym videom je rozlíšenie. Rozlíšenie určuje úroveň detailov, z ktorých sa video skladá. Štandardne sa pracuje s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov, no vďaka dostupnosti moderných editačných programov majú dnes tvorcovia možnosť bežne spracovávať aj materiály vo vysokom rozlíšení 4K či dokonca 8K. Okrem rozlíšenia zohráva v súčasnej postprodukcii kľúčovú úlohu pomer strán a celková orientácia obrazu. Tento parameter prešiel v posledných rokoch transformáciou v závislosti od konzumácie a šírenia obsahu. Zatiaľ čo v minulosti dominoval klasický horizontálny formát, nástup sociálnych sietí priniesol nevyhnutnosť adaptácie obsahu pre nové platformy [4].

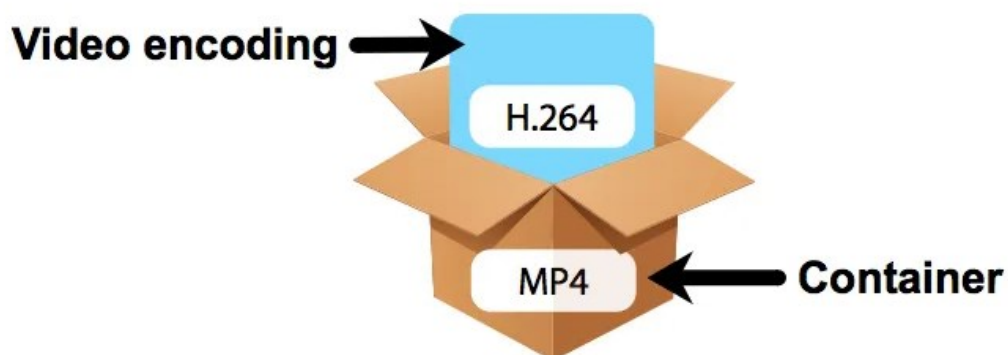
Výrazným trendom sa stala predovšetkým tvorba takzvaného vertikálneho videa (s pomerom strán 9:16), ktoré je dnes absolútnym štandardom pre sociálne siete, ako sú Instagram či TikTok. Pre strihača to znamená nutnosť definovať si už na začiatku práce cieľovú platformu a tomu prispôbiť celý proces úpravy obrazu vrátane kompozície a dĺžky požadovaného výstupu [7].

### 1.3.3 Kontajner a kodek

V rámci technických parametrov digitálneho videa je nevyhnutné rozlišovať medzi kontajnerom a kodekom. Fousť charakterizuje formát súboru (kontajner) ako digitálny súborový formát navrhnutý na uchovanie videa a iných informácií. Kontajner (napríklad .MP4 alebo .MOV) obsahuje nielen samotný obraz a zvuk, ale aj metadáta o súbore. Je to obálka, ktorá drží obsah pohromade. Na to, aby bol objem dát únosný pre prenos a ukladanie, sa využíva kompresia. O tú sa stará kodek (skratka pre kompresiu/dekompresiu). Väčšina moderných systémov využíva stratovú kompresiu, ktorá odstraňuje informácie neviditeľné pre bežného diváka, čím znižuje veľkosť súboru [4].

Dlhodobou najrozšírenejším štandardom pre sociálne siete je kodek H.264 (známy aj ako AVC – Advanced Video Coding), ktorý vyniká bezproblémovou kompatibilitou naprieč

takmer všetkými zariadeniami a pomerne nízkymi nárokmi na výpočtový výkon. S neustálym nárastom požiadaviek na vysoké rozlíšenie (4K a 8K) sa však do popredia čoraz viac dostáva jeho nástupca H.265, známy aj ako HEVC (High Efficiency Video Coding). Tento moderný kodek využíva pokročilejšie metódy kompresie, vďaka ktorým dokáže pri zachovaní rovnakej vizuálnej kvality zredukovať veľkosť súboru a potrebný dátový tok približne o polovicu. Hoci táto obrovská úspora úložiska a šírky pásma predstavuje pri distribúcii obsahu na sociálne siete značnú výhodu, v praxi si táto efektívnosť vyberá daň v podobe vyššej hardvérovej náročnosti počas samotnej postprodukcie a vykresľovania (renderovania) obrazu [8].



Obr. 2: Kontajner a kodek [9]

## 2 Softvér pre úpravu videa

Vývoj technológií zásadne zmenil spôsob, akým dnes pristupujeme k postprodukcii a úprave audiovizuálnych diel. Táto kapitola sa zameriava na definovanie moderného strihového softvéru a jeho pracovného prostredia. V nasledujúcich podkapitolách práca približuje historický prechod k nelineárnym systémom a následne rozdeľuje súčasný trh so zameraním na voľne dostupné programy, ktoré tvoria jadro dnešnej tvorby.

### 2.1 Prechod od lineárneho k nelineárnemu strihu

Filmová a videotvorba, ako dve technicky najnáročnejšie umelecké formy, prešli zásadnou transformáciou v dôsledku prechodu z analógových technológií na digitálne. Dancyger označuje tento posun za technologickú revolúciu, ktorej dôsledky sú enormné. Digitalizácia umožnila, aby sa obraz a zvuk stali dátami, ktoré je možné kedykoľvek vyvolať, upraviť a vrátiť späť bez rizika poškodenia pôvodného média. Zatiaľ čo v minulosti boli fázy produkcie striktne oddelené, moderný softvér umožňuje takzvanú konsolidáciu rolí, v rámci ktorej môže jeden editor súčasne zabezpečovať vizuálnu postprodukciiu, zvukovú zložku aj implementáciu ďalších špeciálnych efektov [1].

Pre plné pochopenie výhod moderného softvéru je dôležité vysvetliť rozdiel medzi lineárnym a nelineárnym strihom. Tieto dva odlišné spôsoby zásadne ovplyvňujú samotný postup, akým editor pracuje. Lineárny strih, typický pre staršie éry a prácu s videokazetami, prebieha prísne sekvenčne. Znamená to, že autor ukladá zábery jeden za druhým od začiatku až do konca. Nevýhodou tohto systému je, že ak chce editor neskôr pridať alebo odstrániť záber v strede hotového videa, často musí celý proces začať odznova. Naopak, podstatou dnešného moderného softvéru je nelinearita. V prostredí nelineárných editačných systémov, ktoré fungujú na počítačoch, môže tvorca upravovať materiál v akomkoľvek poradí. Tento prístup umožňuje takzvaný náhodný prístup k záznamu, čo editorovi dovoľuje ľubovoľne vkladať nové zábery, mazať nepotrebné časti alebo meniť ich poradie v rámci časovej osi [2].

Z technického hľadiska platí, že „čas sú peniaze“, a rýchlosť nelineárných systémov má mimoriadne pozitívny dopad na produkčné rozpočty. Dancyger však upozorňuje na dôležitý rozdiel medzi technickou efektívnosťou a samotným kreatívnym procesom. Softvér, nech je akokoľvek sofistikovaný, postráda schopnosť prijímať kreatívne rozhodnutia za človeka, pričom táto činnosť zostáva výhradnou doménou editora. Vďaka rýchlosti strihového softvéru dokáže tvorca prijímať kreatívne rozhodnutia oveľa rýchlejšie, keďže môže v krátkom čase experimentovať s viacerými verziami tej istej scény. Tento pokrok radikálne znížil náklady na produkciu, čo umožnilo sprístupniť pokročilé editačné technológie širokej verejnosti. Tým sa postprodukciiu presunula z veľkých štúdií do domáceho prostredia [1].

## 2.2 Pracovné prostredie editačných programov

Aktuálne je na trhu široké spektrum rôznych strihových programov, ktoré však zdieľajú veľmi podobnú logiku ovládania a používateľské rozhranie. Tento podobný vzťah uľahčuje tvorcom prácu. Zároveň im umožňuje pomerne jednoducho prechádzať z jedného softvéru do druhého. Podľa Foust sa štandardné pracovné prostredie skladá z niekoľkých základných okien alebo panelov, z ktorých každý plní v procese postprodukcii špecifickú funkciu a je nakonfigurovaný podľa potrieb autora. Prvým krokom je import, ktorý predstavuje načítanie surového materiálu do projektu. Tieto súbory sa ukladajú v paneli, ktorý sa tradične označuje ako projektové okno alebo knižnica. Foust zdôrazňuje, že práve tu si strihač organizuje všetky videá, zvukové stopy a grafiku do zložiek, čo je nevyhnutné pre udržanie prehľadu v nahromadenom materiáli. Na samotnú prácu s obrazom slúžia v programoch zvyčajne dva hlavné monitory. Zdrojový monitor sa využíva na prezeranie klipov priamo z knižnice. Editor si v ňom môže video prehrať a presne vyznačiť začiatkový a koncový bod úseku, ktorý chce použiť. Druhým je programový monitor, v ktorom už tvorca vidí hotový výsledok, teda to, ako vyzerá aktuálne poskladané video so všetkými aplikovanými úpravami a efektmi. Hlavným prvkom strihového softvéru je časová os (timeline), na ktorej sa zobrazuje grafické znázornenie plynúceho času. Na túto os sa ukladajú a postupne zoraďujú konkrétne videá či zábery. Zároveň je horizontálne rozdelená na samostatné stopy pre ukladanie videa a audia. Foust vysvetľuje, že práve v tomto paneli prebieha ten najdôležitejší proces úprav, a to konkrétne skracovanie klipov, ich presúvanie, pridávanie prechodov či vrstvenie viacerých obrazových a zvukových stôp cez seba. Vďaka tomuto usporiadaniu má autor neustály vizuálny prehľad o celkovej štruktúre a dynamike diela [4].

## 2.3 Rozdelenie softvérov

Dnes už rozdelenie programov na tie platené a neplatené nepostačuje. Pri výbere softvéru je nutné zohľadniť jeho licenčné podmienky. Z hľadiska prístupu k vývoju je kľúčové rozlišovať medzi proprietárnym softvérom, kde je prioritou komerčné využitie a zdrojový kód nie je dostupný verejnosti, čo znamená, že používateľ získava právo na používanie, no nemôže meniť architektúru programu, a open-source softvérom. Ten je výsledkom spoločnej práce komunity a jeho zdrojový kód je voľne prístupný širokej verejnosti s možnosťou robiť ďalšie úpravy či distribúciu [10].

V súčasnosti je však najdôležitejší trend SaaS (Software as a Service). V skratke to znamená, že používateľ nemusí softvér lokálne inštalovať na disk, ale môže k nemu pristupovať vo forme služby prostredníctvom internetu. Vďaka tomu môžu tvorcovia strihať video priamo v mobile a v tom istom čase ho vidieť aj v počítači, čo uľahčuje prácu práve tým, ktorí často používajú na strih viacero zariadení naraz [11].

Práve tento spôsob distribúcie umožňuje, aby moderné programy fungovali na princípe freemium. Ide o model, kde sa za základnú verziu nevyžadujú žiadne platby, vďaka čomu si spoločnosti môžu zabezpečiť prísun nových zákazníkov, z ktorých sa neskôr môžu stať odoberatelia ich platených služieb [12].

V kategórii profesionálnych platených systémov sa dajú nájsť programy, ktoré sa stali priemyselným štandardom najmä vďaka pokročilým nástrojom na farebné korekcie. Používajú ich hlavne profesionáli, ktorí potrebujú precízne pracovať napríklad na veľkých tímových projektoch. Jedným z najvyužívanejších programov na trhu v profesionálnej sfére je Adobe Premiere Pro. Tento program funguje formou predplatného, čo znamená mesačné poplatky pre tvorcov, ale takisto aj neustály prístup či už k implementovaným AI nástrojom, alebo k najnovším aktualizáciám. Za veľkú výhodu sa považuje hlavne vysoká miera compatibility, keďže funguje na systéme Windows aj macOS a ľahko sa dá prepojiť s inými grafickými aplikáciami. Pre používateľov Apple zariadení je vo väčšine prípadov preferovaným riešením Final Cut Pro. Na rozdiel od Adobe tu stačí jednorazový nákup za celoživotnú licenciu bez nutnosti mesačného predplatného, čím používateľ hneď na začiatku vie, aká bude jeho investícia. Nevýhodou však stále zostáva, že je určený výhradne pre používateľov systému macOS. Treťou významnou platformou je DaVinci Resolve Studio, ktoré je v postprodukcii známe predovšetkým vďaka svojim špičkovým a rozšíreným možnostiam v oblasti úpravy farieb [13].

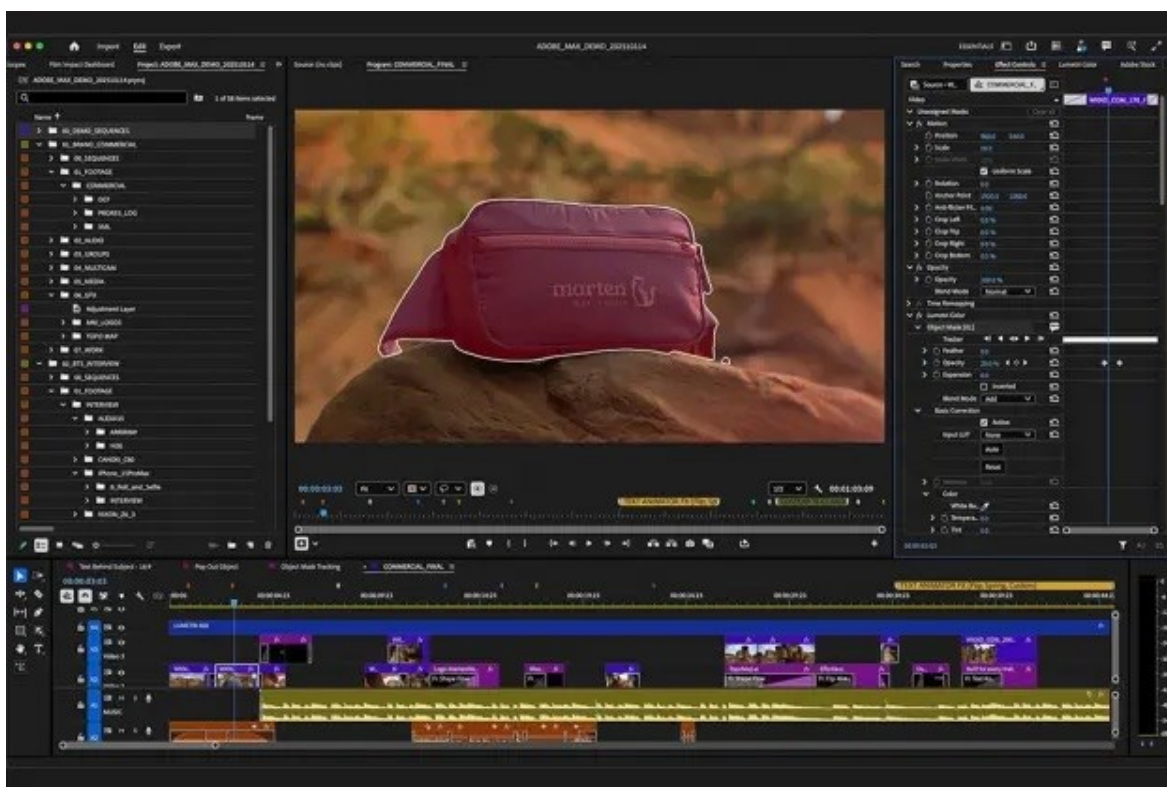
## **2.4 Platený profesionálny softvér**

Kategória plateného profesionálneho softvéru predstavuje v súčasnosti priemyselný štandard pre komplexnú audiovizuálnu produkciu. Tieto systémy poskytujú tvorcom prístup k mimoriadne širokej škále možností, a to od pokročilých nástrojov až po absolútne precízne ovládanie každého detailu obrazu a zvuku. Platené editačné programy sú primárne navrhnuté tak, aby s maximálnou stabilitou zvládali náročné produkčné úlohy, akými sú štúdiová farebná korekcia, viackamerový strih či bezproblémové prepojenie s inými grafickými a zvukovými platformami. Pre profesionálnych tvorcov táto investícia znamená nielen prístup k špičkovým technológiám, ale aj garanciu pravidelných aktualizácií a dostupnosť technickej podpory, čo je pri komerčnej tvorbe absolútnou nevyhnutnosťou [14].

### **2.4.1 Adobe Premiere Pro a ekosystém Adobe Audition**

Softvér Adobe Premiere Pro dlhodobo patrí k najvyužívanejším profesionálnym nástrojom na strih videa. Silnou stránkou je najmä jeho prehľadné pracovné prostredie, ktoré si môže používateľ jednoducho prispôbiť. Veľkou výhodou tohto programu je jeho prepojenie s ostatnými aplikáciami v rámci balíka Creative Cloud. Z hľadiska licencií a distribúcie funguje tento systém výhradne na modeli pravidelného predplatného (SaaS). Používateľ si teda nekupuje jednorazovú trvalú licenciu, ale platí mesačný alebo ročný poplatok, vďaka čomu má garantovaný neustály prístup k najnovším aktualizáciám. Softvér zároveň aktívne reaguje na aktuálne trendy a pravidelne pridáva funkcie na báze umelej inteligencie (AI). Medzi tie patrí napríklad nástroj Auto Reframe, ktorý automaticky prispôbuje formát obrazu pre rôzne sociálne siete, alebo možnosť vygenerovať a upravovať titulky priamo z hovoreného slova. Okrem toho program zvláda aj zložitejšie úlohy, akými sú strih záznamu z viacerých kamier. Praktickým nástrojom je aj Adobe Media Encoder, ktorý umožňuje exportovať videá na pozadí, vďaka čomu môže autor plynule pokračovať v práci bez zbytočného čakania [15].

Významnou pridanou hodnotou tohto prostredia je prítomnosť špecializovaného programu Adobe Audition, ktorý slúži na pokročilú zvukovú postprodukciu. Vďaka technológii dynamického prepojenia dovoľuje tvorcom paralelne čistiť hovorené slovo či mixovať hudbu bez nutnosti zložitého presúvania súborov. Všetky zvukové korekcie vykonané v Audition sa totiž okamžite a bez exportu synchronizujú priamo na hlavnej časovej osi video-projektu v Premiere [16].

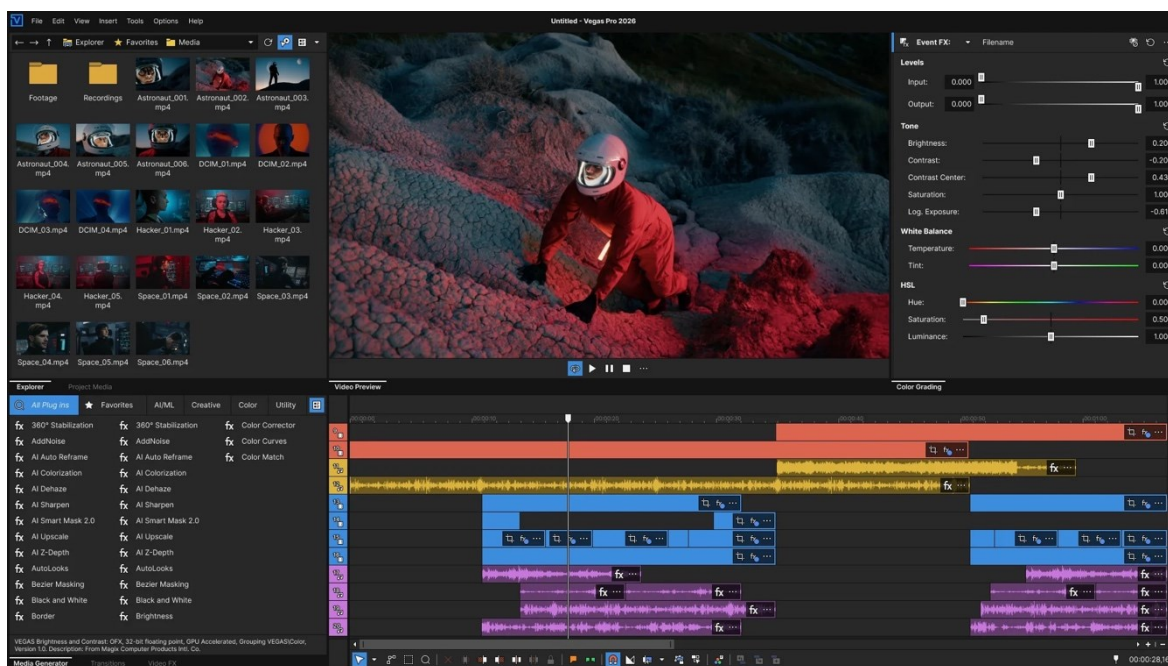


Obr. 3: Používateľské rozhranie Adobe Premiere Pro [17]

## 2.4.2 Vegas Pro

Softvér Vegas Pro, pôvodne známy z vývoja pod spoločnosťou Sony a dnes patriaci pod značku Magix, predstavuje stabilnú alternatívu exkluzívne pre používateľov operačného systému Windows. Program bol v minulosti známy pomerne zložitým rozhraním určeným skôr pre úzku skupinu profesionálov. Vývojári však v novších verziách pristúpili k redizajnu, vďaka čomu je pracovné prostredie oveľa prístupnejšie aj pre nadšencov či pokročilých amatérov, pričom si program zachoval svoje pokročilé funkcie. Rozhranie využíva štandardné trojpanelové rozloženie, no od konkurencie sa mierne odlišuje špecifickým prístupom k úpravám priamo na časovej osi. Editori tu majú široké možnosti prispôsobenia a prístup k množstvu klávesových skratiek, čo pomáha zrýchliť a zefektívniť samotný proces strihania. Veľmi praktickou súčasťou programu je aj integrovaná mixážna konzola na úpravu zvuku. Tá umožňuje aplikovať efekty a ekvalizáciu priamo v programe bez toho, aby musel

tvorca presúvať stopy do externého audioeditora. Výrazným rozdielom oproti konkurencii je prístup k licenciám. Na rozdiel od nástrojov od spoločnosti Adobe, ktoré fungujú výhradne na báze predplatného, Magix poskytuje používateľom na výber. Okrem klasických mesačných platieb s prístupom ku cloudovému úložisku si môžu tvorcovia zakúpiť aj trvalú licenciu prostredníctvom jednorazového poplatku. Táto možnosť zostáva atraktívna predovšetkým pre nezávislých tvorcov, ktorí uprednostňujú trvalé vlastníctvo zakúpeného softvéru [18].



Obr. 4: Používateľské rozhranie Vegas Pro [19]

### 2.4.3 Pinnacle Studio

Stabilné miesto v segmente poloprofesionálneho softvéru má program Pinnacle Studio. Tento nástroj, ktorý v súčasnosti patrí pod spoločnosť Corel, je určený predovšetkým pre stredne pokročilých používateľov a nadšencov. Predstavuje vhodnú alternatívu pre tvorcov, ktorým už nestačia základné funkcie bezplatných aplikácií, no zároveň nepotrebujú zložitú a finančne náročnú štúdióvu systém. Program je v postprodukčnej praxi známy najmä svojím prehľadným prostredím. Práca na časovej osi funguje na intuitívnom princípe „potiahni a pusť“ (drag and drop), čo výrazne uľahčuje prácu aj menej skúseným editorom. Softvér obsahuje rozsiahlu databázu predpripravených vizuálnych efektov, tituliek a prechodov priamo v základnej inštalácii. Tvorcovia si tak nemusia tieto prvky vytvárať manuálne v externých grafických aplikáciách, čo proces strihu značne zrýchľuje. Čo sa týka samotnej distribúcie, Pinnacle Studio sa predáva výlučne prostredníctvom jednej platby. Absencia mesačného predplatného z neho robí pre mnohých používateľov atraktívnejšiu a dostupnejšiu voľbu. Aj napriek nižšej obstarávacej cene však jeho prémiová verzia

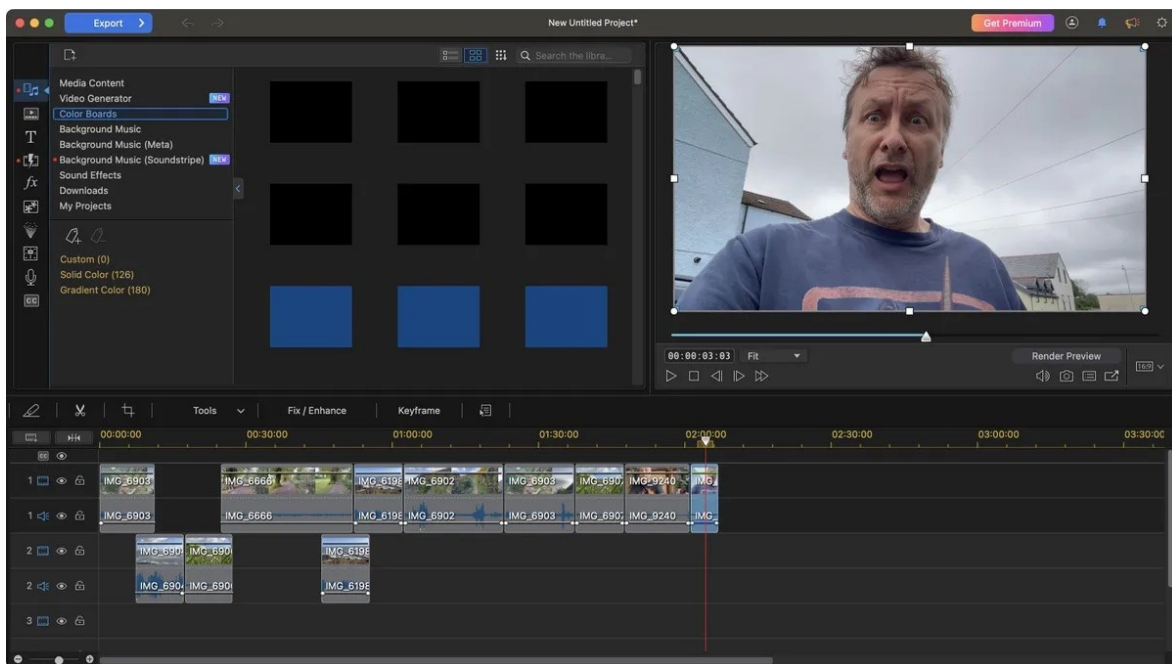
(Pinnacle Studio Ultimate) poskytuje pomerne pokročilé nástroje, medzi ktoré patrí aj viackamerový strih, maskovanie videa či detailnejšie farebné korekcie [20].



Obr. 5: Používateľské rozhranie Pinnacle Studio [20]

#### 2.4.4 CyberLink PowerDirector

Softvér CyberLink PowerDirector, konkrétne v jeho predplatennej verzii 365, patrí k popredným a často vyhľadávaným editačným nástrojom. Tento program je vhodnou voľbou pre široké spektrum tvorcov, a to najmä vďaka jeho optimalizácii. Program funguje rýchlo a plynulo aj na bežných počítačoch bez požiadaviek na vysoko výkonný a drahý hardvér. Od mnohých konkurentov sa PowerDirector odlišuje predovšetkým rozsiahlym využitím nástrojov na báze umelej inteligencie. Softvér ponúka funkcie ako automatické sledovanie pohybu, inteligentné vylepšovanie rozlíšenia obrazu či rôzne nástroje na úpravu zvuku vrátane synchronizácie pier. Vďaka týmto technológiám dokážu používatelia automatizovať rutinné procesy a dosiahnuť kvalitné výsledky za oveľa kratší čas v porovnaní s plne manuálnou postprodukciou. Spoločnosť CyberLink pri tejto verzii prešla na systém pravidelného predplatného. Tento model zabezpečuje tvorcom prístup k novým funkciám a aktualizáciám ihneď po ich vydaní, čím odpadá nutnosť nakupovať každoročné veľké upgrady. Ďalším praktickým benefitom tohto riešenia je integrovaný prístup k rozsiahlej knižnici prémiových médií z databázy Getty Images. To strihačom výrazne zjednodušuje hľadanie ilustračných videí a hudby, keďže nemusia opustiť rozhranie programu a hľadať podklady v externých fotobankách [21].



Obr. 6: Používateľské rozhranie programu CyberLink PowerDirector [21]

## 2.5 Voľne dostupný softvér

Pre začínajúcich tvorcov alebo potreby bežného marketingu na sociálnych sieťach často predstavujú voľne dostupné programy efektívnejšiu cestu ako si hneď platiť drahé licencované programy. Trh s bezplatnými editormi sa výrazne posunul a stále sa posúva dopredu. Bezplatná licencia už neznamená, že softvér bude menej kvalitný alebo nebude spĺňať svoju funkciu. Naopak, mnohé bezplatné nástroje dnes dosahujú porovnateľné výsledky s tými platenými. Pri správnom výbere nástroja vzhľadom na špecifické potreby projektu dokážu tieto programy plnohodnotne nahradiť aj tie platené [22].

### 2.5.1 DaVinci Resolve (bezplatná verzia)

V aktuálnych porovnaníach bezplatných editačných programov sa na popredných priečkach pravidelne umiestňuje DaVinci Resolve. Je označovaný za absolútnu špičku v tejto kategórii, keďže rozsahom svojich funkcií priamo súperí s komerčnými systémami. Softvér je navyše plne optimalizovaný pre všetky hlavné operačné systémy vrátane Windows, macOS a Linuxu [22].

Hlavnou prednosťou tohto softvéru je zjednotenie celého postprodukčného procesu do jedinej aplikácie. Tvorcovia nemusia presúvať rozpracované projekty medzi rôznymi programami, pretože priamo v jednom pracovnom prostredí nájdu dedikované karty pre klasický strih, vizuálne efekty (modul Fusion) a profesionálnu mixáž zvuku (modul Fairlight). Zvláštnu pozornosť si zaslúži sekcia na detailnú úpravu farieb, ktorá sa v audiovizuálnom priemysle dlhodobo považuje za štandard [23].

Pri prechode na túto platformu je však nutné počítať s určitými bariérami. Množstvo pokročilých nástrojov logicky prináša zložitejšie ovládanie, čo zvyčajne vyžaduje dlhší čas na zaučenie, obzvlášť u začiatočníkov. Práca s programom taktiež kladie značné nároky na technické vybavenie. Pre bezproblémové prehrávanie a plynulé renderovanie materiálu je nevyhnutná výkonná pracovná stanica s dostatočnou kapacitou operačnej pamäte a silnou grafickou kartou [22].

Samotná bezplatná licencia pokrýva drvivú väčšinu potrieb bežného editora. Platená verzia s označením Studio je nutná až v prípade, ak používateľ vyžaduje prístup k špecifickým nástrojom umelej inteligencie (DaVinci Neural Engine), pokročilým filmovým filtrom, alebo ak potrebuje pracovať na jednom projekte súbežne s ďalšími členmi tímu [22][23].

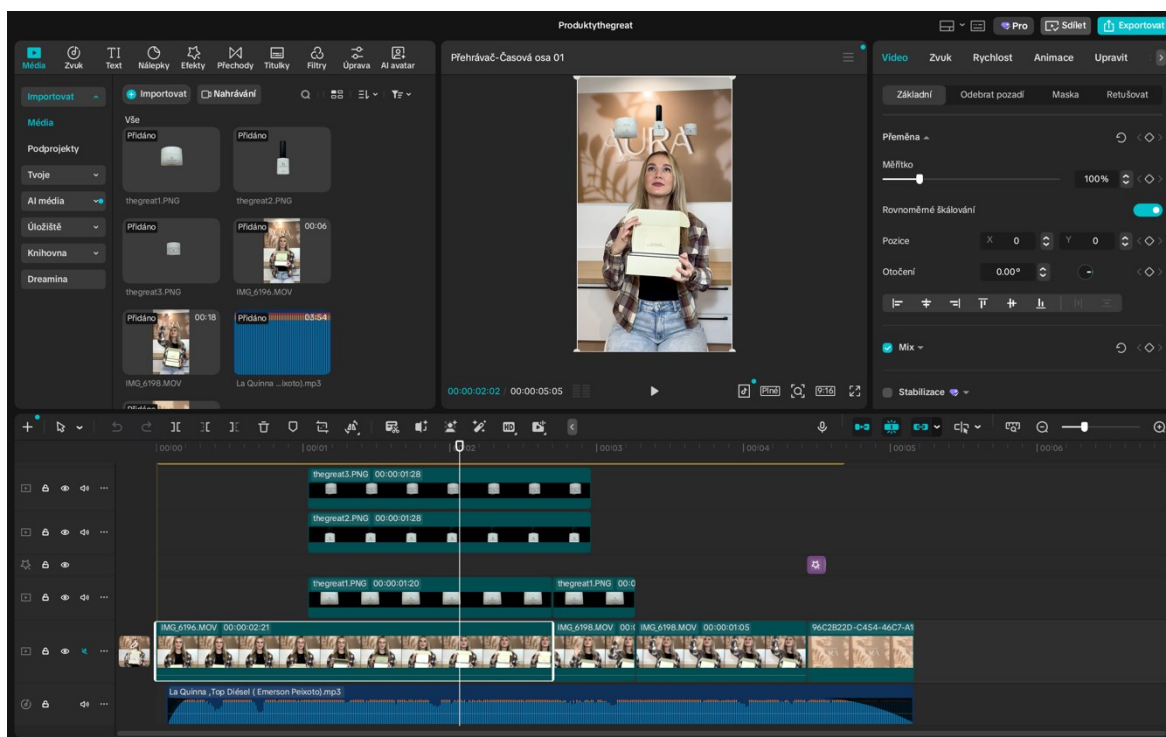


Obr. 7: Používateľské rozhranie programu DaVinci Resolve [23]

## 2.5.2 CapCut

Špecifické postavenie v kategórii voľne dostupných editorov zaujíma softvér CapCut. Ide o používateľsky mimoriadne prístupný nástroj, ktorý tvorcom pomáha ľahko si osvojiť digitálne zručnosti v oblasti strihu. Program vyniká čistým prostredím a je priamo optimalizovaný na prácu s vertikálnym videom pre sociálne siete. Proces postprodukcie tu navyše výrazne zjednodušuje prítomnosť pripravených šablón a integrovaných prvkov umelej inteligencie (AI). Podobne ako viaceré moderné mobilné aplikácie, aj toto riešenie stavia na distribučnom modeli freemium. Základná strihová výbava je dostupná úplne zadarmo, zatiaľ čo prístup k exkluzívnym efektom a pokročilým funkciám je podmienený zakúpením licencie Pro. Keďže práve tento program predstavuje ústredný predmet tejto bakalárskej práce,

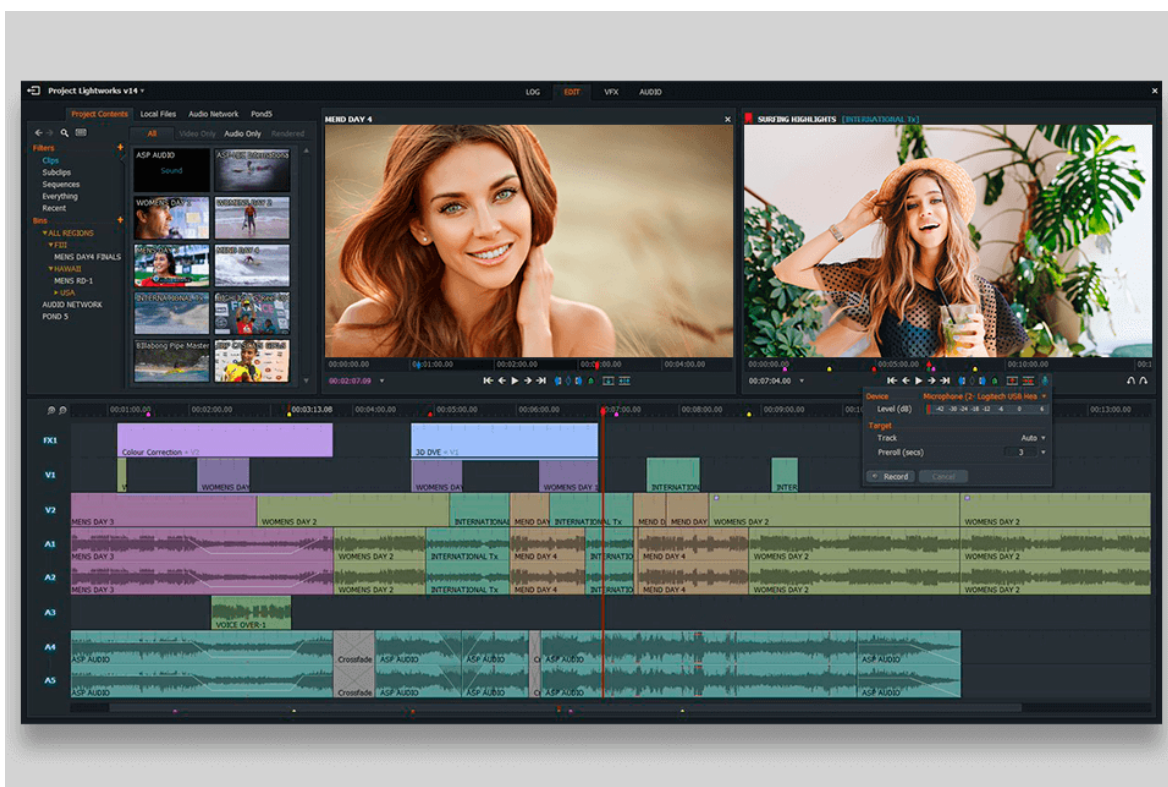
jeho detailnejšej charakteristike a konkrétnym nástrojom je venovaná nasledujúca kapitola [24].



**Obr. 8: Používateľské rozhranie programu CapCut**  
(zdroj: vlastný)

### 2.5.3 Lightworks

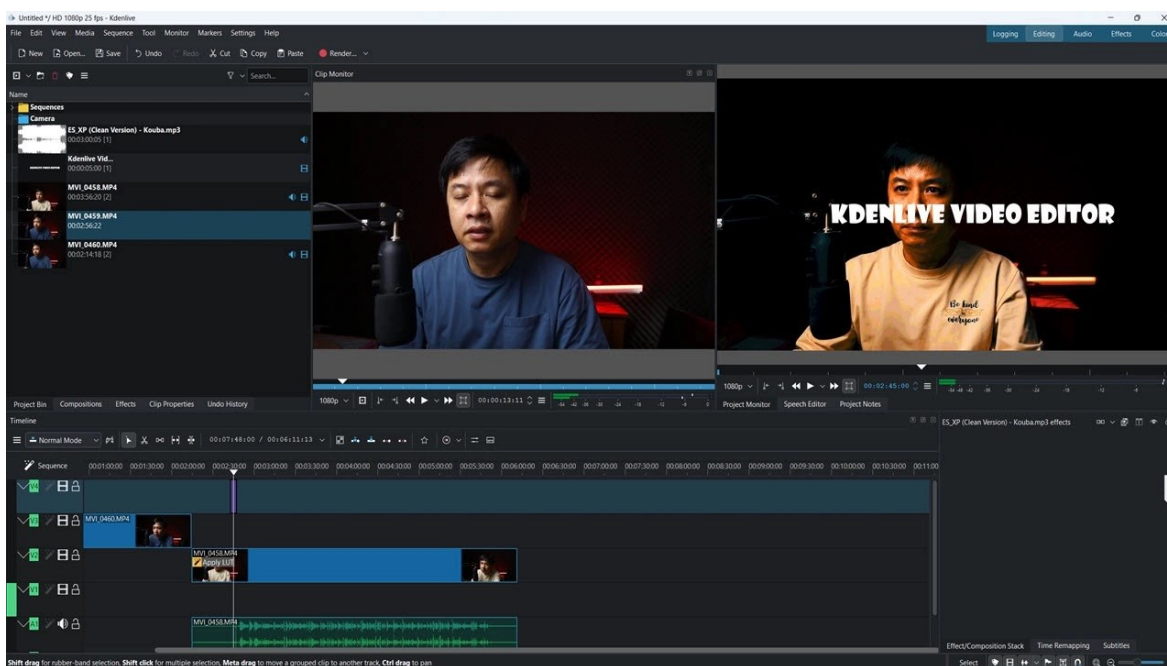
Softvér Lightworks od vývojárskej spoločnosti LWKS Software sa vyznačuje dlhodobým pôsobením v profesionálnom audiovizuálnom priemysle. Tento program je mimoriadne populárny medzi profesionálnymi filmármi, vďaka čomu si zachováva veľmi tradičný prístup k organizácii projektu a médií. Práve z tohto dôvodu je vhodný aj pre tvorcov, ktorí si chcú osvojiť klasické a správne strihačské návyky typické pre filmovú produkciu. Aj v bezplatnej verzii ponúka tento nástroj solídny základ pre postprodukciiu. Tvorcovia tu nájdu precízne nástroje na strih, úpravu zvuku či základnú prácu s farbami. Samotné používateľské rozhranie je prakticky členené do štyroch oddelených pracovných zón, ktorými sú Log, Edit, VFX a Audio. Toto logické rozdelenie výrazne uľahčuje orientáciu aj pri zložitejších projektoch s veľkým množstvom súborov. Najvýraznejšou nevýhodou bezplatnej licencie je však finálny export. Systém neumožňuje uloženie videa vo vysokom rozlíšení, akým je 4K alebo Full HD. Výstup je ohraničený na formát 720p, ktorý je prispôbený primárne pre priame nahrávanie na platformy typu YouTube alebo Vimeo. Pri tvorbe komerčného obsahu, kde sa vyžaduje dokonale ostrý obraz pre klientsku prezentáciu, je toto rozlíšenie v dnešnej dobe už nepostačujúce [25].



Obr. 9: Používateľské rozhranie programu Lightworks [25]

## 2.5.4 Kdenlive

Špecifickú pozíciu medzi bezplatnými editormi zastáva program Kdenlive (alebo KDE Non-Linear Video Editor). Hlavný rozdiel oproti komerčným aplikáciám spočíva v jeho povahe. Ide o plnohodnotný open-source softvér vyvíjaný celosvetovou komunitou. Vďaka tomu je dostupný úplne zadarmo, neobsahuje žiadne skryté poplatky a do exportovaného videa nekladá vodoznaky. Hoci má program svoje korene v operačnom systéme Linux, dnes ponúka stabilnú podporu aj pre Windows a macOS. Program pracuje s klasickou viacstopovou časovou osou a podporuje štandardný trojbodový strih. Jeho obrovskou technickou silou je hlboká integrácia multimediálneho rámca FFmpeg. Vďaka nej dokáže softvér načítať a spracovať takmer akýkoľvek mediálny formát priamo, bez nutnosti predchádzajúcej konverzie súborov. V kombinácii s hardvérovým urýchľovaním a využívaním takzvaných proxy súborov umožňuje plynulú prácu aj s náročnými 4K projektmi. Na druhej strane nesie toto komunitné riešenie aj určité nevýhody. V porovnaní s modernými aplikáciami pôsobí dizajn rozhrania o niečo zastaranejšie a menej intuitívne. Začiatokom tu môžu chýbať bohaté knižnice predpripravených grafických prvkov či moderné funkcie založené na umelej inteligencii. Pre tvorcov, ktorí sa zameriavajú na rýchlu produkciu dynamického obsahu pre sociálne siete, tak môže byť proces učenia v tomto programe zložitejší a pomalší [26].



Obr. 10: Používateľské rozhranie programu Kdenlive [26]

## 2.6 Nástup mobilných aplikácií na strih videa

Ešte donedávna platilo, že na kvalitný strih videa je potrebný silný a drahý počítač. Dnes sa však situácia vďaka obrovskému výkonu smartfónov úplne mení. Úprava audiovizuálnych materiálov sa tak prirodzene presúva priamo do mobilných telefónov a používatelia môžu upravovať v podstate kedykoľvek. Tento vývoj jasne potvrdzujú aj aktuálne ekonomické dáta. Trh s mobilnými aplikáciami na úpravu videa mal v roku 2025 hodnotu približne 1,1 miliardy dolárov a taktiež sa očakáva, že toto číslo bude stabilne rásť až o 9,5 % ročne. Do roku 2034 by tak celé odvetvie mohlo prekročiť hranicu 2,4 miliardy. Hoci si z globálneho hľadiska drží najväčší trhovú podiel operačný systém Android, mimoriadne obľúbeným nástrojom profesionálnych tvorcov zostávajú zariadenia so systémom iOS. Za celkovým rastom tohto odvetvia stojí predovšetkým rozmach digitálneho marketingu. Tvorcovia obsahu pre siete ako TikTok či Instagram totiž potrebujú videá nastrihať a zverejniť okamžite, bez zdĺhavého presúvania súborov do počítača. Dnešné mobilné aplikácie sa tomu prispôbili a už dávno neslúžia len na jednoduché skracovanie klipov. Priamo v smartfóne dnes editori využívajú viacstopovú časovú os, pokročilé úpravy farieb či umelú inteligenciu. Presne tento dopyt po komplexných nástrojoch úspešne zachytila aplikácia CapCut. Vývojárom sa podarilo integrovať profesionálne funkcie do prostredia, ktoré je prehľadné aj na menšom displeji. Z toho dôvodu sa detailnej charakteristike tohto softvéru venuje práve nasledujúca kapitola [27].

## 3 Charakteristika programu CapCut

Tretia kapitola tejto bakalárskej práce je venovaná podrobnej charakteristike softvérového nástroja CapCut, ktorý predstavuje hlavné pracovné prostredie pre tvorbu tutoriálov. Keďže ide o jeden z najpopulárnejších editorov súčasnosti, nasledujúce podkapitoly sú zamerané na jeho pôvod a technologický vývoj. Pozornosť je venovaná aj jeho pracovnému prostrediu, kľúčovým funkciám a inovatívnym nástrojom umelej inteligencie, ktoré uľahčujú proces strihu. Posledná podkapitola prináša porovnanie s ďalším profesionálnym softvérom, ktorý aktuálne dokáže aplikácii CapCut konkurovať.

### 3.1 Pôvod a vývoj aplikácie

Súčasnému digitálnemu prostrediu dominujú krátke vertikálne videá. Tento formát, ktorý získal na popularite (alebo bol spopularizovaný) predovšetkým platformou TikTok, postupne integrovali do svojho rozhrania aj ďalšie sociálne siete, vrátane Instagramu, platformy X či profesionálnej siete LinkedIn. Tento vývoj prirodzene vyvolal na trhu dopyt po dostupných editačných nástrojoch, ktoré by bežným používateľom umožnili tvoriť vizuálne profesionálny obsah bez hlbokých technických znalostí [28][29].

Vývoj aplikácie CapCut siaha do roku 2018, keď technologická spoločnosť Shenzhen Lianmeng Technology vytvorila pôvodný strihový program. Potenciál tohto nástroja si okamžite všimla spoločnosť ByteDance, ktorá je zároveň materskou firmou siete TikTok a aplikáciu následne odkúpila za približne 300 miliónov amerických dolárov. Na domácom čínskom trhu bol softvér v roku 2019 predstavený pod názvom Jianying. Globálna verzia pre medzinárodných používateľov vyšla v apríli 2020 najskôr pod označením Viamaker, pričom k definitívnemu premenovaniu na CapCut došlo v decembri toho istého roka [29][30].

Od tohto momentu začala platforma prudko rásť. Kým v čase svojho medzinárodného štartu mala približne 50 miliónov aktívnych používateľov, v roku 2024 toto číslo presiahlo hranicu 300 miliónov používateľov mesačne. Celkový počet stiahnutí pritom prekonal jednu miliardu. Aplikácia si tak vytvorila natolko silnú používateľskú základňu, že začala priamo konkurovať zavedeným lídrom na trhu, akými sú Adobe či Canva [30].

K celosvetovému úspechu tohto softvéru zásadne prispela jeho multiplatformová dostupnosť. CapCut je plne funkčný nielen ako mobilná aplikácia a desktopový program pre počítače, ale dá sa spustiť aj priamo v prostredí webového prehliadača. Vďaka prepojeniu s cloudovým úložiskom je možné spracovávať videá aj na hardvérovo slabších zariadeniach, keďže časť výpočtových procesov sa odohráva online. Nástroj predstavuje ideálne riešenie pre začiatočníkov, ktorým ponúka rozsiahlu knižnicu predpripravených šablón, nálepky, automatické generovanie titulkov a jednoklikové filtre. Svoju cieľovú skupinu si však našiel aj medzi profesionálmi, keďže podporuje pokročilejšie techniky ako farebné kľúčovanie (chroma key), animáciu pomocou kľúčových snímok (keyframes) a prácu s viacstopovou časovou osou [28][29].

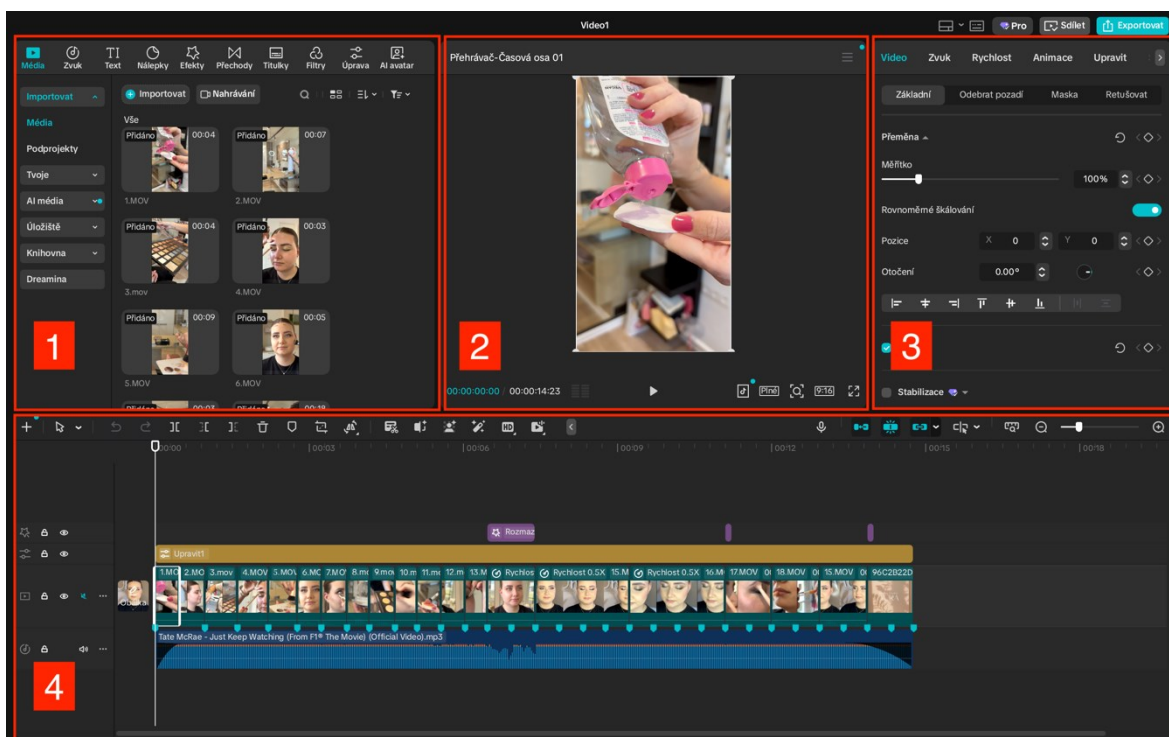
Dôležitým aspektom popularity tohto softvéru je jeho licenčná politika. Základná verzia je poskytovaná bezplatne a sprístupňuje väčšinu dôležitých editačných funkcií. Hoci aplikácia štandardne pridáva na záver exportovaného videa vlastný grafický vodoznak, používateľ ho môže priamo v editore jednoducho zmazať. Pre náročnejšiu komerčnú postprodukciju je dostupná verzia CapCut Pro. Tá funguje na báze predplatného a odomyká prístup k prémiovým vizuálnym efektom a k pokročilým AI funkciám [28].

Napriek širokej palete nástrojov má softvér aj svoje funkčné limity. Maximálna dĺžka jedného projektu je obmedzená na 15 minút, čo jasne profiluje CapCut primárne ako nástroj určený na tvorbu krátkych formátov pre sociálne siete. Napriek tomuto časovému obmedzeniu ide o plnohodnotný nástroj, pomocou ktorého milióny ľudí denne produkujú dynamický obsah vo vysokom rozlíšení pre platformy ako YouTube Shorts, TikTok či Instagram Reels [29].

### **3.2 Používateľské prostredie a platformová dostupnosť**

Aplikácia CapCut vo svojich začiatkoch fungovala výhradne ako mobilný editor, no dnes ide o plnohodnotný ekosystém dostupný na viacerých platformách. Používatelia si môžu vybrať medzi verziou pre smartfóny (iOS, Android), webovým rozhraním priamo v prehliadači alebo plnohodnotnou desktopovou aplikáciou (pre Windows a macOS). Hoci mobilná verzia ponúka maximálnu flexibilitu pre rýchly strih priamo v teréne, pre komplexnejšiu postprodukciju sa v praxi uprednostňuje práve desktopová verzia. Práca na počítači poskytuje editorovi výrazne väčšiu pracovnú plochu, lepšiu kontrolu nad viacstopovou časovou osou a precíznejšie ovládanie pomocou klávesových skratiek, čo je kľúčové najmä pri pokročilých technikách, ako je kľúčovanie či práca s maskami [28].

Pracovné prostredie programu CapCut je navrhnuté s dôrazom na intuitívnosť, čím vychádza v ústrety aj menej skúseným používateľom. Jeho celková architektúra však rešpektuje zabehnuté štandardy profesionálnych nelineárnych strižní. Pracovná plocha sa skladá zo štyroch kľúčových panelov. Vľavo hore sa nachádza knižnica médií (1), do ktorej sa po importe ukladajú všetky zdrojové súbory, ako sú videá, statické obrázky či zvukové stopy. Vedľa nej je umiestnený náhľadový monitor (2), v ktorom tvorca v reálnom čase vidí každú vykonanú zmenu a aplikovaný efekt. Pravú hornú časť obrazovky vyplňa panel detailov (3), ktorý obsahuje komplexné možnosti a parametre na úpravu konkrétneho vybraného klipu či zvukovej stopy. Celú túto zostavu uzatvára v spodnej časti rozsiahla časová os (4), na ktorej prebieha samotný proces úprav, spájania a vrstvenia klipov [31].



**Obr. 11: Pracovné prostredie programu CapCut s vyznačenými kľúčovými panelmi**  
(zdroj: vlastný)

Na zachovanie plynulosti a efektivity práce sa pri strihu odporúča dodržiavať niekoľko osvedčených produkčných postupov. Základom je systematická organizácia materiálu priamo na časovej osi, napríklad prostredníctvom zoskupovania a farebného označovania podobných klipov. Celý proces dokáže výrazne urýchliť využívanie klávesových skratiek pre rutinné úkony, akými sú krok späť či zmena mierky (približovanie) na časovej osi. Z technického hľadiska aplikácia síce ukladá progres automaticky, no pri rozsiahlejších projektoch sa pre istotu odporúča priebežné manuálne ukladanie. Nevyhnutným krokom pred samotným exportom je finálna kontrola celého videa od začiatku do konca, ktorá slúži na odhalenie drobných vizuálnych chýb či nevyvážených hladín zvuku [32].

### 3.3 Kľúčové funkcie

Program CapCut disponuje komplexným portfóliom editačných nástrojov, ktoré pokrývajú celý proces postprodukcie od prvotného hrubého strihu až po aplikáciu zložitých vizuálnych efektov. Táto rozmanitosť umožňuje nielen vykonávať štandardné úpravy, ale aj využívať inovatívne technológie na celkové zefektívnenie práce. Nasledujúce podkapitoly detailne analyzujú tri hlavné kategórie týchto funkcií, ktorými sú základné úpravy obrazu a zvuku, práca s integrovanými knižnicami a efektmi a v neposlednom rade implementácia pokročilých nástrojov na báze umelej inteligencie.

### 3.3.1 Základné úpravy obrazu a zvuku

V rámci samotného strihu poskytuje aplikácia všetky základné nástroje. Úplným základom je skracovanie videí (trimming) posúvaním ich okrajov na časovej osi alebo ich rozdeľovanie (splitting) na menšie segmenty. Vzhľadom na primárne zameranie softvéru na sociálne siete je dôležitou funkciou okamžitá zmena pomeru strán. Projekt je možné kedykoľvek prispôbiť cieľovej platforme, napríklad na formát 9:16 pre TikTok alebo 16:9 pre YouTube. Obrazový materiál možno ďalej rotovať, zrkadlovo preklápať alebo upravovať jeho rýchlosť prehrávania pre tvorbu spomalených záberov (slow-motion). Dôležitou súčasťou postprodukcie je aj zvuková dramaturgia. Program umožňuje import hudobných stôp, ich precíznu synchronizáciu s obrazom a úpravu hlasitosti. Hotové dielo je následne možné exportovať až v rozlíšení 4K a priamo z prostredia aplikácie ho zdieľať na vybrané sociálne siete [31].

### 3.3.2 Vizuálne efekty a knižnice médií

Vizuálnu stránku videa je možné modifikovať prostredníctvom rozsiahlej zabudovanej databázy. Na plynulé prepojenie jednotlivých scén slúžia prechody (napríklad stmievanie či priblíženie), zatiaľ čo celkovú atmosféru záberov dotvárajú farebné filtre. K dispozícii je tiež funkcia vkladania textu s podporou rôznych typografií a animácií, čo tvorcovia využívajú najmä pri tvorbe dynamických nadpisov. Pre zložitejšie projekty softvér ponúka aj pokročilé techniky, akými sú rozdelená obrazovka (split screen) na tvorbu porovnávacích formátov či funkcia zeleného plátna (chroma key) slúžiaca na odstránenie a výmenu pozadia [31].

Výraznú úsporu času pri produkcii poskytuje prístup k integrovanej knižnici upravených videošablón. Rovnako cenná je aj rozsiahla databáza hudby a zvukových efektov priamo v aplikácii. Tieto zvukové zdroje sú poskytované bez licenčných poplatkov, čím sa eliminuje riziko porušenia autorských práv a následného zablokovania videa na platformách, ktoré podliehajú prísnyim pravidlám [32].

### 3.3.3 Nástroje umelej inteligencie (AI)

Zásadným prvkom, ktorý tento softvér odlišuje od starších editačných systémov, je hlboká implementácia nástrojov umelej inteligencie. Tieto inteligentné funkcie uľahčujú prácu predovšetkým nováčikom, no zároveň šetria čas aj profesionálom. Zatiaľ čo v minulosti si zložitejšie efekty vyžadovali vysokú manuálnu zručnosť v externých programoch, dnes preberá veľkú časť technickej záťaže umelá inteligencia. Príkladom je inovatívny nástroj na generovanie obsahu. V tomto prípade stačí, aby používateľ zadal textový pokyn (prompt) s opisom svojho nápadu. Softvér na základe tohto textu automaticky vyhľadá a poskladá relevantné scény, nastaví ich načasovanie a pridá efekty. Tieto automatizované riešenia menia prístup k postprodukcii a umožňujú tvorcom sústrediť sa primárne na kreatívnu a dramaturgickú stránku obsahu namiesto zdĺhavých technických procesov [32].

## 3.4 Porovnanie s profesionálnym softvérom

Expanzia aplikácie CapCut a rastúci dopyt po zjednodušenej postprodukcii pre sociálne siete prinútili reagovať aj popredné technologické spoločnosti. Napriek ich silnému postaveniu

na trhu si CapCut u bežných používateľov udržiava výhodu najmä vďaka vysokej mobilnej optimalizácii a priamej integrácii s platformou TikTok. Napríklad spoločnosť Apple so svojím produktom Final Cut Pro pre iPad naďalej cieľi skôr na profesionálnych filmárov než na laických tvorcov. Microsoft, naopak, integroval do operačného systému Windows aplikáciu Clipchamp. Hoci tento nástroj využíva umelú inteligenciu a bezplatný základ, na rozdiel od CapCutu podmieňuje prístup k viacerým kľúčovým funkciám plateným predplateným, čo čiastočne obmedzuje jeho širšie využitie. Za najpriamejších konkurentov v segmente bežných tvorcov možno v súčasnosti považovať platformy Adobe a Canva. Adobe sa snaží osloviť túto cieľovú skupinu prostredníctvom aplikácie Adobe Express, ktorá bola aktualizovaná s dôrazom na mobilné zariadenia a na tvorbu pre TikTok či Instagram Reels. Platforma Canva zase investuje do generatívnej umelej inteligencie prostredníctvom balíka Magic Studio, čím sa snaží minimalizovať čas potrebný na tvorbu obsahu. CapCut na tieto trendy aktívne odpovedá vlastnými inováciami, medzi ktoré patrí nasadenie realistických AI moderátorov či automatizované písanie scenárov [29].

Okrem globálnych korporácií súperí CapCut aj s priamymi softvérovými alternatívami určenými na rýchly strih. V prostredí mobilných zariadení predstavuje jeho výrazného rivala aplikácia InShot, ktorá vyniká v rýchlosti základných úprav. Podľa porovnaní ju však CapCut predbieha v komplexnejšej ponuke pokročilých funkcií a trendových šablón. V segmente webových prehliadačov tvorí alternatívu platforma Kapwing, ktorej silná stránka spočíva najmä v možnostiach tímovej spolupráce. Náročnejší používatelia často preferujú nástroje ako Adobe Premiere Rush, iMovie alebo DaVinci Resolve. Tieto editory poskytujú vyššiu mieru kreatívnej kontroly a detailnejšie viacstopové úpravy, no vyžadujú si hlbšie technické znalosti a často sú spolpatnené [33].

Špecifickou výzvou pre ďalší rozvoj aplikácie zostáva geopolitická situácia. Keďže CapCut spadá, rovnako ako sociálna sieť TikTok, pod materskú čínsku spoločnosť ByteDance, teoreticky sa ho môžu dotknúť prebiehajúce legislatívne snahy o zákaz týchto platforiem na území Spojených štátov amerických. Vzhľadom na komplexnosť súdnych sporov sa však bezprostredné obmedzenia nepredpokladajú. Analytici navyše konštatujú, že aj v prípade hypotetickej straty amerického trhu disponuje aplikácia natoľko stabilným globálnym postavením, že by si svoju popularitu pravdepodobne udržala [29].

Z porovnania aktuálnej ponuky na trhu vyplýva, že hoci CapCut nie je softvér primárne navrhnutý na profesionálnu filmovú postprodukciu, v segmente tvorby obsahu pre sociálne siete predstavuje dominantné riešenie. Jeho úspech stojí na kombinácii intuitívneho používateľského rozhrania, rozsiahlej dostupnosti bezplatných nástrojov a na optimalizácii pre rýchly export. Softvér tak sprístupnil pokročilé možnosti strihu širokej verejnosti a vďaka kontinuálnym aktualizáciám si stabilne udržiava pozíciu lídra v kategórii mobilnej a polo-profesionálnej postprodukcie [33].

## 4 Technické a softvérové vybavenie

Pre úspešné splnenie cieľov bakalárskej práce a vytvorenie plnohodnotných inštruktážnych videonávodov bolo nevyhnutné zvoliť adekvátne technické a softvérové zázemie. Táto kapitola poskytuje ucelený prehľad o použitých technológiách. V nasledujúcich podkapitolách sú detailne popísané hardvérové zariadenia a softvérové programy, ktoré slúžili na zachytávanie pracovnej plochy, zber surových materiálov a finálnu postprodukciu audiovizuálnych výstupov.

### 4.1 Charakteristika softvérových nástrojov

Na realizáciu praktickej časti a tvorbu videonávodov boli zvolené dva kľúčové softvérové nástroje. Prvým z nich je open-source program OBS Studio (Open Broadcaster Software), ktorý slúžil na zachytávanie obrazovky a vytváranie detailných záznamov z pracovného prostredia. Tento nástroj bol vybraný predovšetkým pre jeho pokročilé možnosti prispôbenia parametrov obrazu a schopnosť zabezpečiť vysokú vizuálnu kvalitu nahrávania, čo je pri prezentácii technických postupov v editačnom programe nevyhnutné.

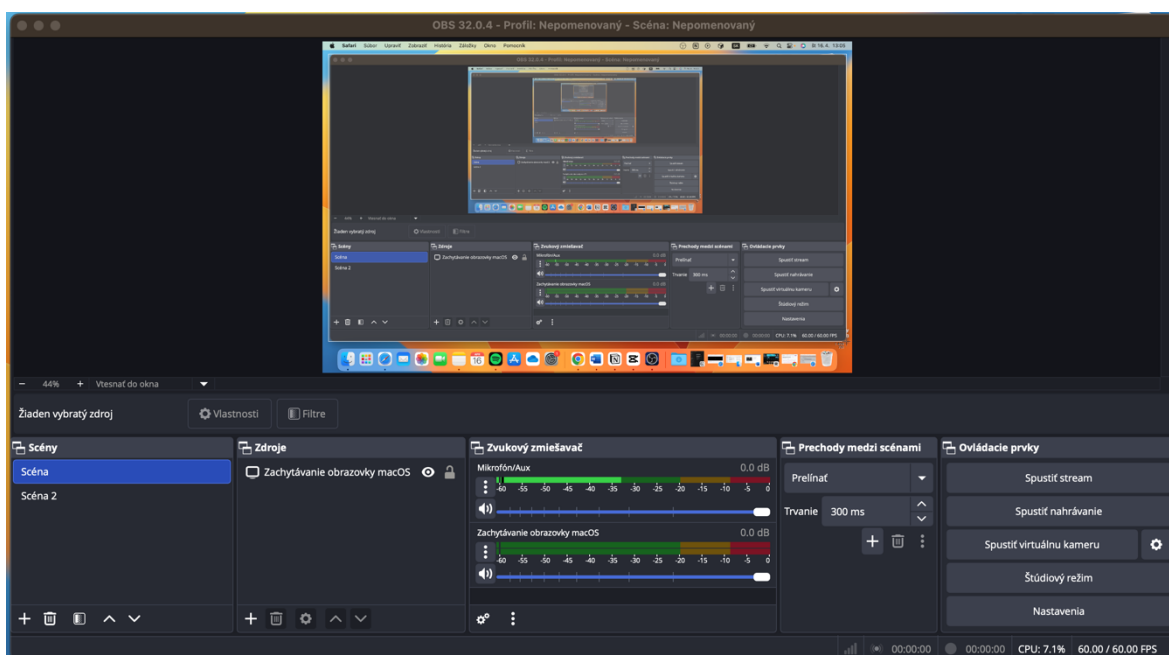
Druhým, avšak primárnym nástrojom celej praktickej časti, je editačný softvér CapCut, ktorého špecifiká sú popísané v predošlej kapitole. V jeho prostredí prebiehala kompletná postprodukčná činnosť. Softvér plnil v rámci metodiky dvojité úlohu. Neslúžil len na tvorbu samotných ukázkových videí a aplikáciu prezentovaných efektov, ale bol využitý takisto aj na finalizáciu edukačných videonávodov. Surový obrazový materiál zaznamenaný prostredníctvom OBS Studia bol totiž následne importovaný späť do programu CapCut, kde prešiel finálnym strihom, úpravou dynamiky, pridaním voiceoveru (hlasového komentára) a finálnym exportom do požadovanej podoby.

#### 4.1.1 OBS

Open Broadcaster Software (OBS) je aplikácia určená na nahrávanie obrazovky a živé vysielanie (live streaming). Používa sa v rôznych oblastiach, keďže pokrýva viaceré spôsoby záznamu a prenosu obrazu. Táto aplikácia je obľúbená či už v pedagogickom sektore pri tvorbe edukačných materiálov a návodov, v korporátnom prostredí na profesionálne prezentácie, ale aj v rámci rôznych komunit, ktoré ju používajú hlavne na platformách ako YouTube či Twitch. Jednou z hlavných výhod tohto programu je jeho bezplatná licencia. Používatelia môžu tento nástroj plnohodnotne využívať bez obmedzení či vkladáných vodoznakov. Okrem toho má softvér výhodu vo flexibilitate a v jednoduchom ovládaní. Vďaka podpore rôznych integrácií patrí OBS medzi najpoužívanejšie nástroje vo svojej kategórii. Pre túto bakalársku prácu je najdôležitejšou funkciou schopnosť zachytávať obrazovku vo vysokej vizuálnej kvalite. Program umožňuje plynulé nahrávanie záznamu v štandardnom HD formáte, no plne podporuje aj prácu s vysokým rozlíšením 4K. To je dôležité najmä pri

tvorbe videonávodov, kde je potrebné, aby bol obraz dostatočne ostrý a jednotlivé kroky v programe dobre viditeľné [34].

Z praktického hľadiska je významná aj multiplatformová podpora, vďaka ktorej je softvér plne kompatibilný s operačnými systémami Windows, macOS aj Linux. Táto flexibilita umožňuje detailné možnosti konfigurácie, keďže rôzne zariadenia (napríklad počítače Mac) často disponujú špecifickými vstavanými rozlíšeniami displejov. OBS preto umožňuje používateľovi presne si prispôbiť parametre plochy, ktorú chce snímať, ako aj finálny výstup. Veľkou výhodou pri tvorbe edukačných materiálov je takisto možnosť výberu snímanej plochy. Autor si môže zvoliť, či bude nahrávať celú pracovnú plochu alebo len konkrétne okno. Týmto spôsobom dokáže vylúčiť rušivé prvky na pozadí, čo je vysoko žiaduce pre prehľadnú a detailnú ukážku obsiahlych technických postupov [34].



Obr. 12: Používateľské rozhranie programu OBS  
(zdroj: vlastný)

#### 4.1.2 Editačný softvér CapCut

Ako už bolo zdôraznené v úvode tejto kapitoly, primárnym postprodukčným nástrojom celého projektu bol softvér CapCut. Vďaka jeho komplexným funkciám, analyzovaným v tretej kapitole, v ňom prebiehala nielen reálna tvorba marketingových videí pre konkrétnu firmu, ale aj samotná finalizácia edukačných tutoriálov.

### 4.2 Hardvérové vybavenie

Na zabezpečenie plynulého a efektívneho pracovného postupu v praktickej časti bolo nevyhnutné zvoliť vhodné hardvérové zariadenia. Celý produkčný i postprodukčný proces sa opieral o dve primárne technologické platformy. Prvou bolo mobilné zariadenie určené na

zber surového audiovizuálneho materiálu a druhou prenosný počítač, ktorý slúžil ako hlavná pracovná stanica pre nahrávanie obrazovky a finálny strih. Nasledujúce podkapitoly bližšie špecifikujú technické parametre oboch zariadení a odôvodňujú ich konkrétne využitie v projekte.

#### **4.2.1 Mobilné zariadenie**

Na vytvorenie všetkých zdrojových audiovizuálnych materiálov (surových záberov) bol ako hlavné záznamové zariadenie použitý smartfón Apple iPhone 15 s kapacitou vnútorného úložiska 256 GB. Výber mobilného zariadenia namiesto profesionálnej kamery nebol náhodný. Súčasné špičkové smartfóny disponujú kvalitnými optickými snímačmi a zabudovanou stabilizáciou obrazu, ktoré sú pre tvorbu vertikálneho obsahu na sociálne siete nielen postačujúce, ale z hľadiska pracovného postupu často aj praktickejšie. Zvolená kapacita 256 GB poskytla dostatočný priestor na ukladanie veľkého množstva dátovo náročných videosúborov pred ich importom do strihového softvéru.

Samotné natáčanie prebiehalo priamo v natívnej aplikácii Fotoaparát. Pri tvorbe materiálu sa strategicky striedali dve rôzne nastavenia kvality záznamu v závislosti od typu pripravovaného videa. Rozlíšenie 4K pri 60 snímkach za sekundu (FPS) sa využívalo primárne pri dynamických procesoch a záberoch s vysokým množstvom detailov (napríklad detailné zábery pri modelácii nechtov). Vyššia snímková frekvencia bola nevyhnutná pre tie zábery, v ktorých sa v postprodukcii plánovalo využitie funkcie Speed Ramping (plynulé spomaľovanie a zrýchľovanie obrazu). Vďaka 60 snímkam za sekundu zostalo video plynulé a ostré aj pri výraznom spomalení. Naopak, rozlíšenie 1080p pri 30 snímkach za sekundu sa zvolilo pre bežné, statickejšie zábery a kratšie tutoriály, pri ktorých neboli potrebné zložité časové úpravy. Tento krok optimalizoval celkovú veľkosť súborov a uľahčil prácu strihovému softvéru, pričom vizuálna kvalita výsledného produktu na displejoch mobilných telefónov zostala plne zachovaná.

#### **4.2.2 Osobný počítač**

Hlavnou pracovnou stanicou pre kompletnú produkciu a postprodukcii bol 13-palcový prenosný počítač MacBook Pro z roku 2020. Toto zariadenie je vybavené procesorom Apple M1 a 8 GB operačnej pamäte (RAM), čo poskytovalo stabilný výkon aj pri práci s náročnejšími videosúbormi vo vysokom rozlíšení. Počítač pracoval na najnovšej verzii operačného systému macOS, čím bola zabezpečená plná kompatibilita so všetkými využívanými aplikáciami.

Notebook v procese tvorby zastrešoval dve kľúčové fázy. Najskôr slúžil ako hardvérový základ pre samotné nahrávanie obrazovky počas tvorby tutoriálov prostredníctvom programu OBS Studio. Následne bol využitý ako hlavná strižňa, kde v desktopovej verzii programu CapCut prebiehala finálna úprava všetkých záznamov. Vďaka plynulej hardvérovej a softvérovej optimalizácii čipu M1 bolo možné v reálnom čase aplikovať zložitejšie efekty a prechody bez výrazného spomalenia systému či sekania náhľadového videa.

## 5 Postup tvorby tutoriálov

Nasledujúca časť bakalárskej práce je zameraná na ukážku postprodukčného procesu prostredníctvom tvorby videonávodov v softvéri CapCut. Hlavným cieľom je predstaviť základné i pokročilejšie funkcie tohto programu, s dôrazom na využitie nástrojov dostupných v rámci jeho bezplatnej verzie (model freemium). Tieto tutoriály sú vytvorené ako štruktúrovaný sprievodca „krok za krokom“. Ich úlohou je nielen ukázať mechanický postup, ale predovšetkým vysvetliť používateľovi logiku a význam jednotlivých úprav tak, aby presne rozumel aplikovaným procesom a ich účelu.

Praktické ukážky pokrývajú široké spektrum techník, a to od primárneho hrubého strihu cez prácu so zvukom a synchronizáciu hudby s obrazom, až po základné korekcie obrazu (ako sú kontrast, sýtosť či jas). Značná pozornosť sa venuje aj komplexnejším nástrojom, medzi ktoré patrí odstránenie zeleného pozadia (chroma key), práca s maskami, využitie kľúčových snímok (keyframes) pre tvorbu animácií či automatické generovanie titulkov pomocou umelej inteligencie. Vzhľadom na súčasné trendy v digitálnom marketingu sú všetky uvedené postupy plne prispôsobené pre tvorbu obsahu na sociálne siete. Odrážajú tak špecifické technické požiadavky týchto platforiem, akými sú vertikálny formát, dynamické tempo a rýchle zaujatie diváka. V nasledujúcich podkapitolách sú detailne popísané pracovné postupy aplikované pri tvorbe konkrétnych videonávodov, ktoré sú zakončené správnym nastavením finálneho exportu.

### 5.1 Základné postupy a dynamika obrazu

V nasledujúcej podkapitole je najskôr stručne predstavené samotné pracovné rozhranie softvéru. Následne je celá úvodná a najdôležitejšia fáza postprodukcie (spracovanie surového materiálu) demonštrovaná na praktickom príklade tvorby krátkeho vertikálneho videa, ktoré zachytáva vizážistickú premenu. Hlavným cieľom je ukázať, ako sa prostredníctvom základných nástrojov vytvára úvodná dejová línia a ako sa následne obraz do detailu zosúlaďuje s hudbou.

V kontexte moderných sociálnych sietí totiž vizuálna stránka a zvuk nemôžu fungovať oddelene, ale musia tvoriť absolútnu synergiu. Neustála vizuálna dynamika a okamžité upútanie pozornosti v prvých sekundách (tzv. hook) sú absolútnou nevyhnutnosťou pre udržanie skrolujúceho diváka [3].

#### 5.1.1 Zoznámenie sa s pracovným prostredím

Tento úvodný videotutoriál slúži ako vizuálny sprievodca pracovným prostredím programu CapCut. Jeho hlavným cieľom je oboznámiť používateľa s logickým rozložením softvéru a ukázať mu dynamické správanie jednotlivých panelov v reálnom čase ešte pred samotným začiatkom strihu. Postupne sa pozornosť upriamuje na knižnicu médií vľavo hore, kde sa poukazuje na zložky zvuku, textu, efektov či AI avatara. Následne je demonštrované

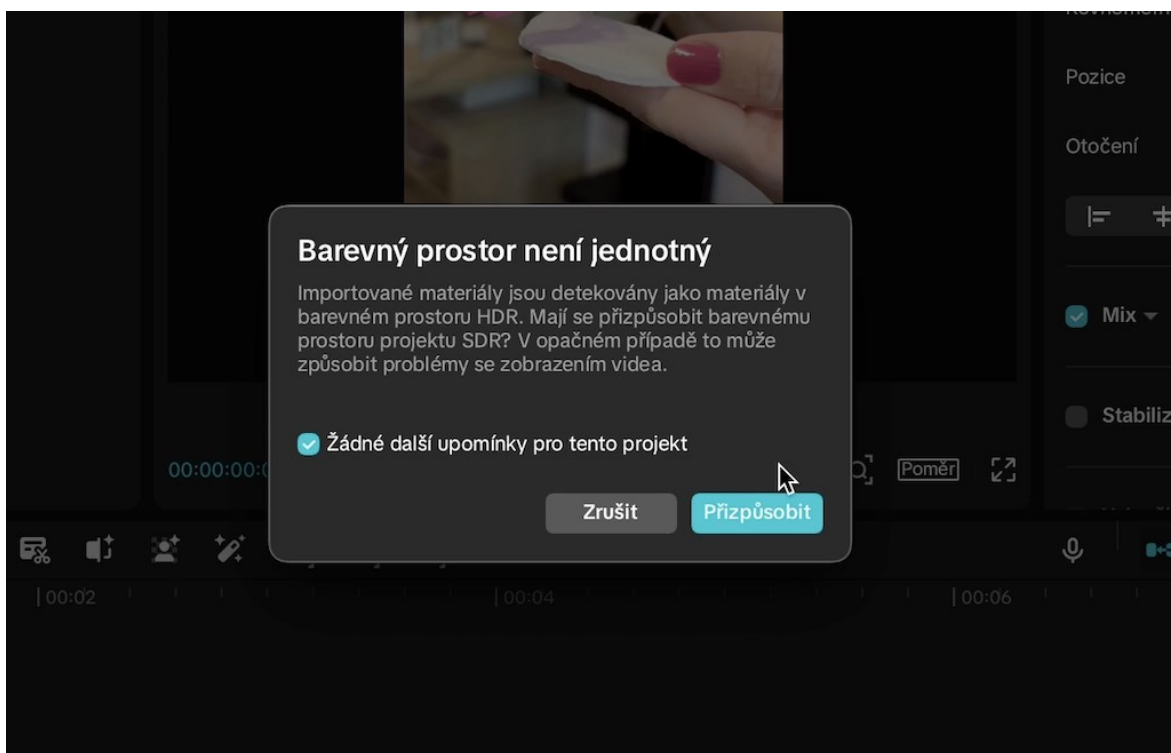
prehrávanie v okne náhľadu a nasleduje vysvetlenie kľúčovej funkcie pravého panela nastavení, ktorý mení svoj obsah v závislosti od toho, či je na časovej osi označený konkrétny klip. Ako posledná je stručne predstavená časová os, čo slúži ako priame premostenie k prvému praktickému tutoriálu o zakladaní projektu.

### **5.1.2 Základy strihu a import materiálu**

Účelom prvej fázy postprodukcie bolo správne nastavenie pracovného prostredia, import surového materiálu a vytvorenie základnej chronologickej sekvencie, známej ako hrubý strih. Video dokumentuje proces vizážistickej premeny klientky, pričom hlavným cieľom bolo vytvoriť dynamický formát s dĺžkou približne 15 sekúnd, ktorý je plne optimalizovaný pre sociálne siete.

Prvým krokom bolo založenie nového projektu, ktorý bol kvôli udržaniu prehľadnosti bezprostredne po vytvorení pomenovaný. Následne bola v nastaveniach definovaná snímková frekvencia na 30 FPS, čo predstavuje ideálny štandard pre plynulé prehrávanie na sociálnych sieťach. Pomer strán bol upravený na vertikálny formát 9:16, ktorý je špecifický pre platformy ako Instagram Reels či TikTok.

Po základnom nastavení nasledoval import médií. Po vložení surových súborov na hlavnú časovú os aplikácia CapCut automaticky detegovala farebný priestor HDR. Na zachovanie maximálnej kvality obrazu a vernosti farieb bola zvolená možnosť prispôbenia. Výrazným uľahčením práce bolo, že surové súbory boli už pred samotným importom v počítači systematicky očíslované. To po ich presunutí na pracovnú plochu zabezpečilo ich okamžité a správne chronologické usporiadanie.

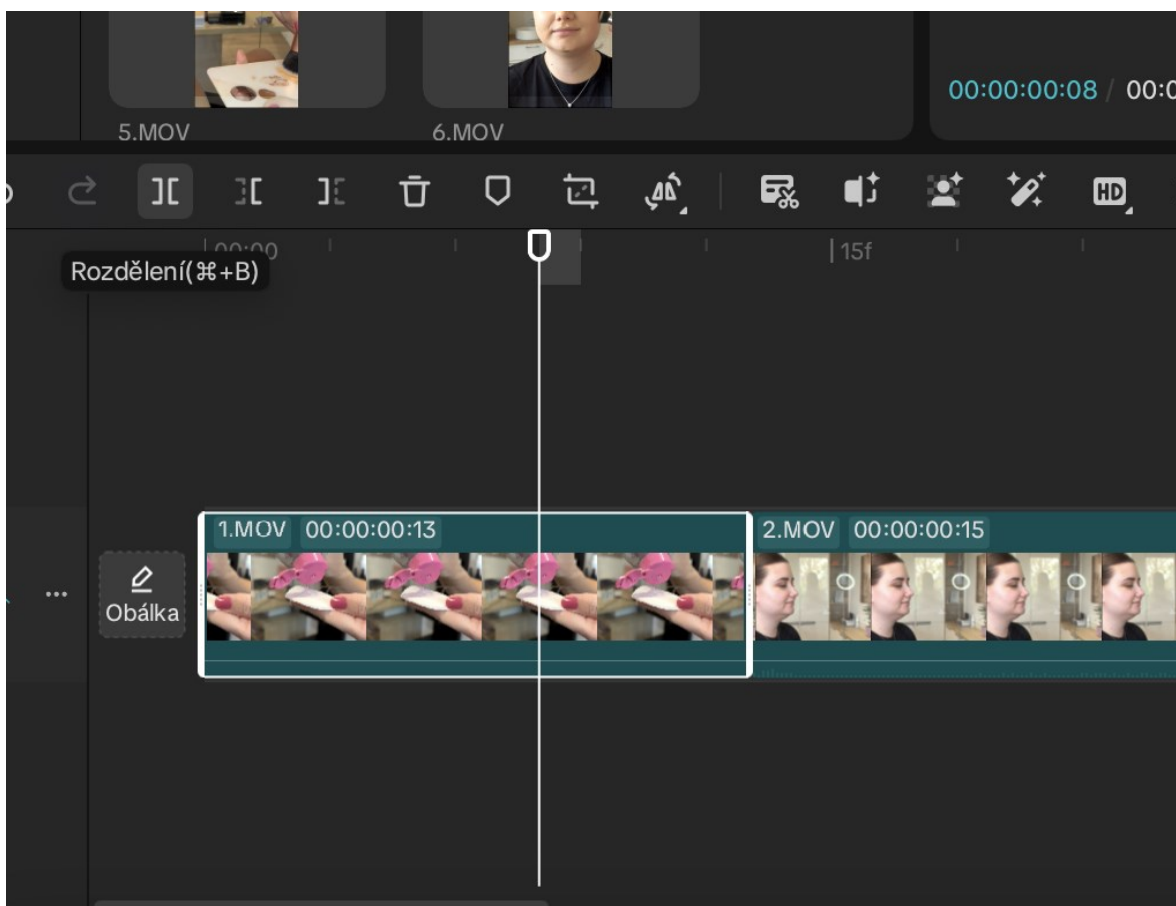


**Obr. 13: Adaptácia farebného priestoru**

(zdroj: vlastný)

Na dosiahnutie maximálnej presnosti pri strihu boli v hornom paneli aktivované asistenčné funkcie Magnet, Prepojenie a Prichytávanie. Tieto nástroje garantujú, že medzi jednotlivými segmentmi nevzniknú prázdne čierne miesta a strih bude nadväzovať s milisekundovou presnosťou. Prvou úpravou obrazu bola manuálna redukcia koncových bodov klipov, čím sa odstránili takzvané hluché miesta. Na zefektívnenie práce sa aktívne využívala funkcia odstránenia sprava alebo zľava, ktorá jedným kliknutím odrezala nepotrebný zvyšok záznamu od pozície kurzora. Na segmentáciu klipov vo vnútri stopy bol zasa použitý nástroj Rozdeliť (Split), vďaka ktorému sa dali nepotrebné časti videa uprostred záznamu rýchlo označiť a vymazať.

Pre vizuálne oživenie naratívu a vybudovanie napätia tesne pred odhalením finálneho vzhľadu bol do sekvencie pridaný rýchly vizuálny prestrih. Tento efekt sa dosiahol skopírovaním jedného z predchádzajúcich dynamických záberov a jeho vložením priamo medzi predposledný a posledný klip. Na záver úvodnej fázy sa znížila mierka časovej osi a aktivovala sa náhľadová os, čo umožnilo rýchlu a prehľadnú vizuálnu kontrolu celej sekvencie. Týmto krokom sa vytvorila pevná obrazová kostra, plne pripravená na ďalšie editovanie videa.



**Obr. 14: Hrubý strih**  
(zdroj: vlastný)

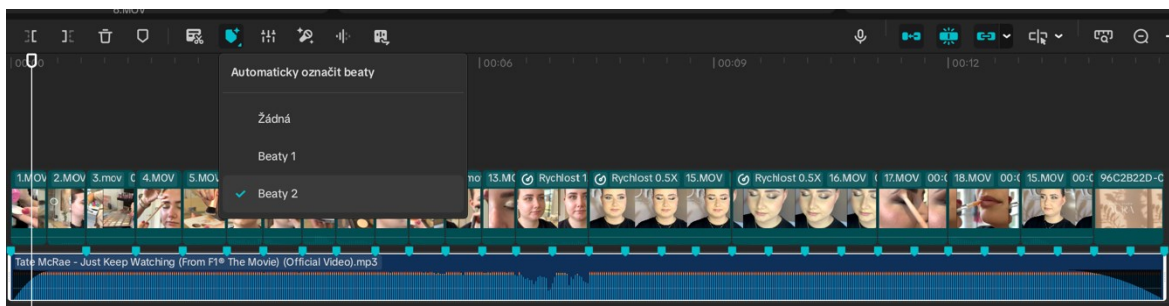
### 5.1.3 Práca s audiosúborom a beat sync

Cieľom druhej fázy postprodukcie bolo zapracovanie zvukovej zložky do projektu a následná synchronizácia hrubého strihu s rytmom hudby. Správna voľba hudobného podkladu a presné načasovanie strihov (tzv. beat sync) slúžia ako kľúčové nástroje na určenie celkového tempa, vyvolanie požadovanej emócie a predovšetkým na udržanie maximálnej pozornosti diváka v dynamickom prostredí sociálnych sietí.

Po importe vybranej zvukovej stopy a jej umiestnení na časovú os priamo pod videostopu bolo nutné identifikovať tú časť skladby, ktorá najlepšie korešponduje s náladou vizážistickej premeny. Dôraz sa kládol najmä na nájdenie hudobnej gradácie. Pomocou nástroja Rozdeliť sa odstránil nepotrebný úvod aj záver skladby a vybraný, najdynamickejší segment hudby sa presne zarovnal na úplný začiatok časovej osi.

Pre presné prispôbenie obrazu hudbe bolo potrebné vizuálne identifikovať doby v skladbe. Hoci aplikácia umožňuje pridávať rytmické značky manuálne, pre zefektívnenie a zrýchlenie pracovného procesu sa využila inteligentná analytická funkcia Automaticky označiť beats, ktorá pomocou softvérového algoritmu sama deteguje úder v hudbe. Pri

prvom aplikovaní režimu „Beaty 1“ softvér označil iba základné, pomalšie doby. Pre formát krátkeho videa typu Reels s množstvom rýchlych strihov to však bolo nepostačujúce, čo by v praxi nevyhnutne viedlo k strate diváckej pozornosti. Z tohto dôvodu sa pristúpilo k zmene na režim „Beaty 2“. Tento mód vygeneroval oveľa hustejšiu sieť záchytných bodov (modrých značiek), čím vznikol priestor pre svižnejšie a modernejšie tempo strihu.



**Obr. 15: Časová os a synchronizácia zvuku (beat sync)**

(zdroj: vlastný)

Po vytvorení rytmickej mriežky nasledovala finálna úprava samotných videoklipov. Dĺžka jednotlivých záberov sa spätne skracovala alebo predlžovala tak, aby ich koncové body presne dosadli na vygenerované modré značky. Vďaka aktívnej funkcii magnetického prichytávania bola zabezpečená milisekundová presnosť, čo zaručilo, že každý vizuálny prestrih dokonale ladí s úderom v hudbe.

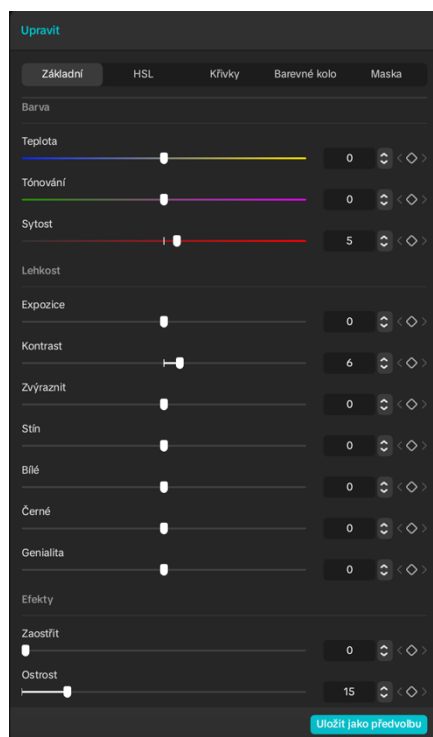
#### **5.1.4 Farebné korekcie a vizuálne efekty**

Hlavným zámerom nasledujúcej fázy postprodukcie bolo vizuálne zjednotenie celého projektu a zdôraznenie kľúčových momentov líčenia. Namiesto použitia prednastavených automatických filtrov sa pristúpilo k manuálnej úprave farieb, cielenej aplikácii prechodových efektov a manipulácii s rýchlosťou prehrávania.

Na dosiahnutie maximálnej konzistencie obrazu bola na časovej osi vytvorená vrstva prispôsobenia (tzv. vlastná úprava), ktorá sa natiahla nad všetky existujúce videoklipy. Tento krok predstavuje vysoko efektívny pracovný postup, nakoľko umožňuje plošne upravovať parametre, akými sú jas, kontrast či sýtosť farieb, pre celé video naraz. Vďaka tomu sa úplne eliminovala nutnosť zdĺhavého upravovania každého jedného záberu samostatne.

Samotné farebné korekcie a úpravy obrazu v rámci vrstvy prispôsobenia sa zamerali na tri kľúčové parametre, ktoré sa aplikovali v presnom poradí: sýtosť, kontrast a ostrosť. Prvým krokom bola úprava sýtosti farieb, ktorá vizuálne zvýraznila pigmentáciu použitých kozmetických produktov (najmä očných tieňov a líčienky). Tento zásah je pri beauty obsahu absolútne kľúčový pre atraktívnu prezentáciu vizážistických zručností. Následne sa pristúpilo k miernemu zvýšeniu kontrastu. Ten dodal obrazu potrebnú hĺbku a zabránil takzvanému plochému vzhľadu, ktorý zvykne vznikáť pri natáčaní pod silným štúdiovým osvetlením. Záverečnou úpravou bolo cielečné zvýšenie ostrosti obrazu. Vďaka tomuto parametru

sa detailnejšie vykreslili jemné línie líčenia, čo zabezpečilo, že výsledné video pôsobí na menších displejoch smartfónov mimoriadne čisto.



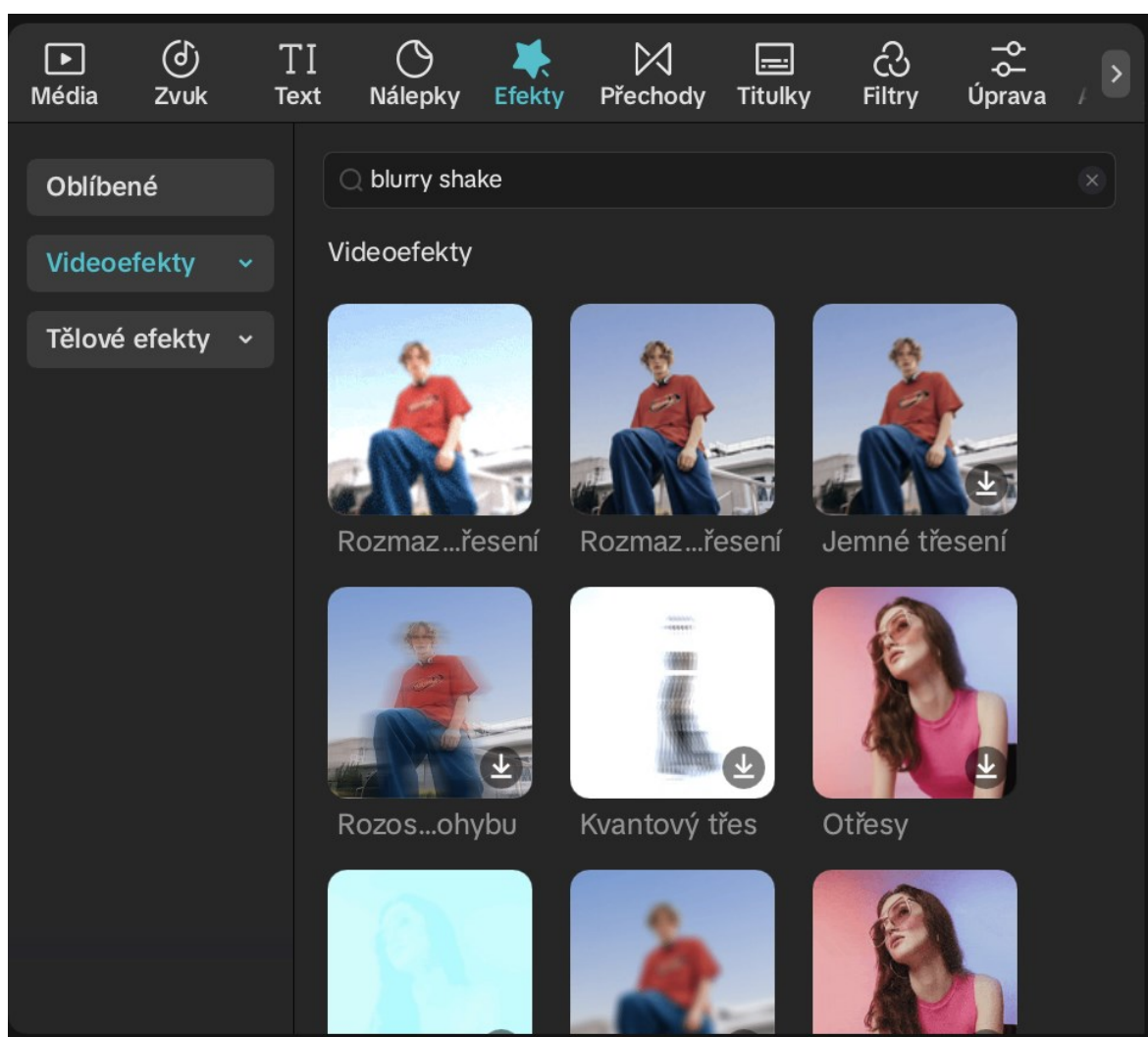
**Obr. 16: Možnosti farebných korekcií**

(zdroj: vlastný)

Na zdôraznenie dynamiky a lepšie prepojenie vizuálu so zvukom boli do projektu zakomponované aj špecifické obrazové efekty. Efekt rozmazaného trasenia dodal videu organický pohyb, zatiaľ čo efekt bieleho záblesku poslúžil ako výrazný optický predel medzi klipmi. Dĺžka trvania oboch efektov bola na časovej osi precízne skrátaná a zosynchronizovaná s úderom v hudbe, aby sa nenarúšala plynulosť premeny.

Pre optimalizáciu spádu celého naratívu sa využil aj nástroj na úpravu rýchlosti prehrávania. Vybraný úsek, ktorý neobsahoval kľúčové informácie, bol cielene zrýchlený, čím sa predišlo nude a strate diváckej pozornosti. Naopak, dva kratšie úseky zachytávajúce dôležité detaily líčenia boli spomalené. Toto spomalenie malo nielen estetický, ale aj edukačný charakter, keďže divákovi umožnilo detailne zaznamenať precízne ťahy štetcom, ktoré by pri štandardnej rýchlosti zanikli.

Po aplikácii všetkých týchto vizuálnych a časových úprav sa zrealizovala finálna kontrola celej 15-sekundovej sekvencie. Účelom tohto záverečného kroku bolo overiť absolútnu synergiu obrazu, zvuku, efektov a farieb pred samotným exportom hotového projektu.



Obr. 17: Výber efektov  
(zdroj: vlastný)

## 5.2 Pokročilé kreativne techniky

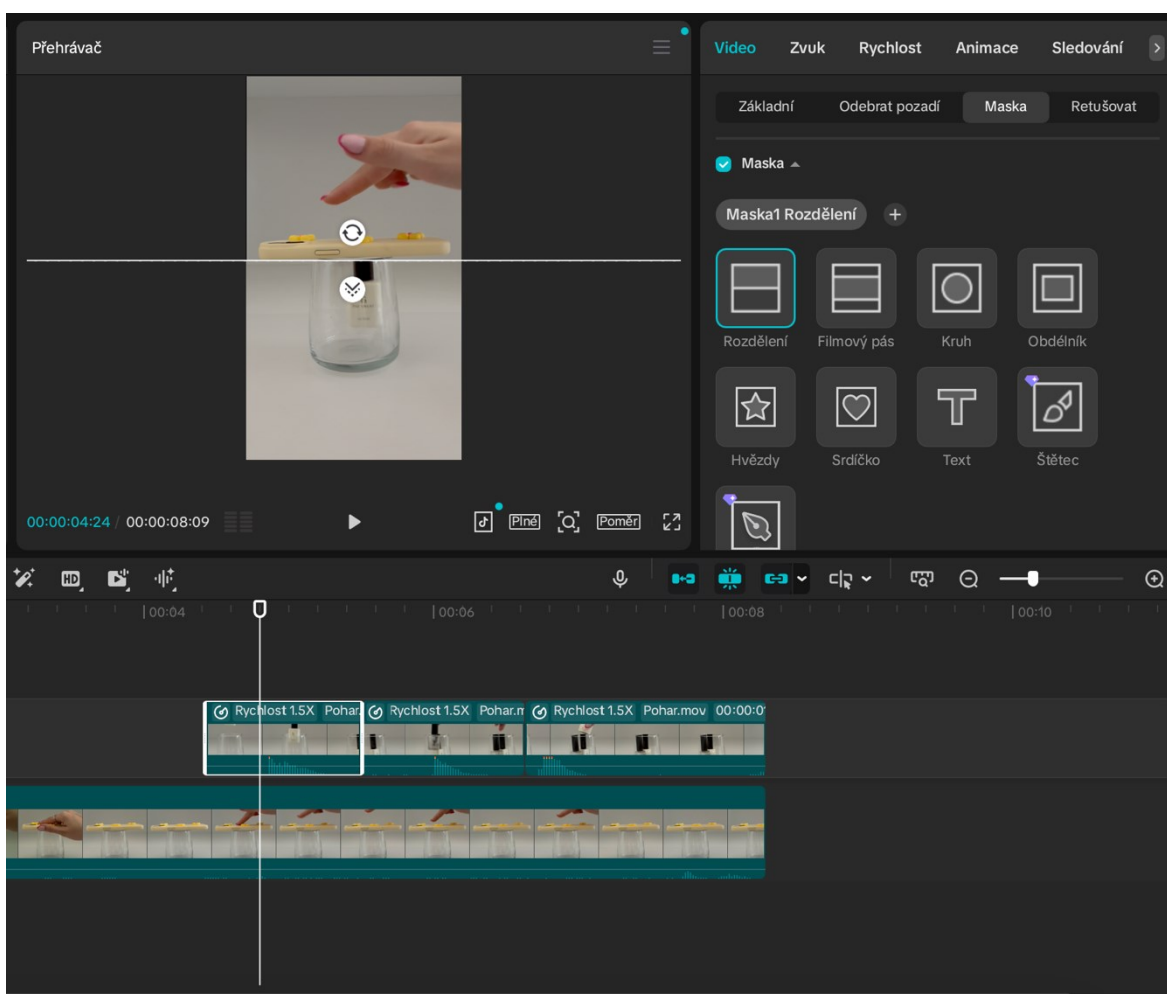
Zatiaľ čo predchádzajúca časť bola zameraná na základné postupy, nasledujúce tutoriály sa orientujú na komplexnejšie editačné techniky. Predmetom týchto ukážok je najmä práca s viacerými obrazovými vrstvami, maskovanie a využitie vizuálnych efektov, ktoré posúvajú štandardné video na vyššiu vizuálnu úroveň a zvyšujú jeho pútavosť pre diváka.

### 5.2.1 Práca s maskami a vrstvami

Účelom tejto ukážky je demonštrovať tvorbu priestorovej vizuálnej ilúzie, pri ktorej produkty zdanlivo vypadávajú priamo z obrazovky mobilného telefónu do reálneho pohára. Základom tohto postupu je precízna práca s prekrývajúcimi vrstvami a presné časovanie klipov.

Na hlavnú časovú os sa najskôr umiestnil primárny podkladový záber. Následne sa zo surového materiálu odstrihli tri kratšie úseky zachytávajúce pád jednotlivých produktov. Tie sa vložili nad hlavnú stopu ako samostatné vrstvy prekrytia. S cieľom dosiahnuť svižnejšie tempo sa rýchlosť prehrávania týchto vrchných klipov zvýšila na hodnotu 1,5x. Zásadným krokom pre uveriteľnosť celého efektu sa stala ich presná synchronizácia. Každý z troch prekryvajúcich záberov sa na časovej osi posunul presne do momentu, keď sa prst v hlavnom videu dotkol displeja. Tento detail vizuálne prepojil obe vrstvy a vytvoril dojem, že fyzický pád produktu spúšťa samotné kliknutie na obrazovku.

Ďalšia fáza úprav si vyžadovala aplikáciu nástroja Maska, ktorý je pre tvorbu tohto typu priestorových efektov nevyhnutný. Po označení prvej prekryvajúcej vrstvy sa v paneli nástrojov zvolila lineárna maska, ktorej uhol a priestorová pozícia sa prispôbili tak, aby padajúci produkt smeroval presne do vnútra pohára, pričom zvyšok nepotrebného obrazu z vrchnej vrstvy zostal skrytý.



**Obr. 18: Výber a umiestnenie masky**  
(zdroj: vlastný)

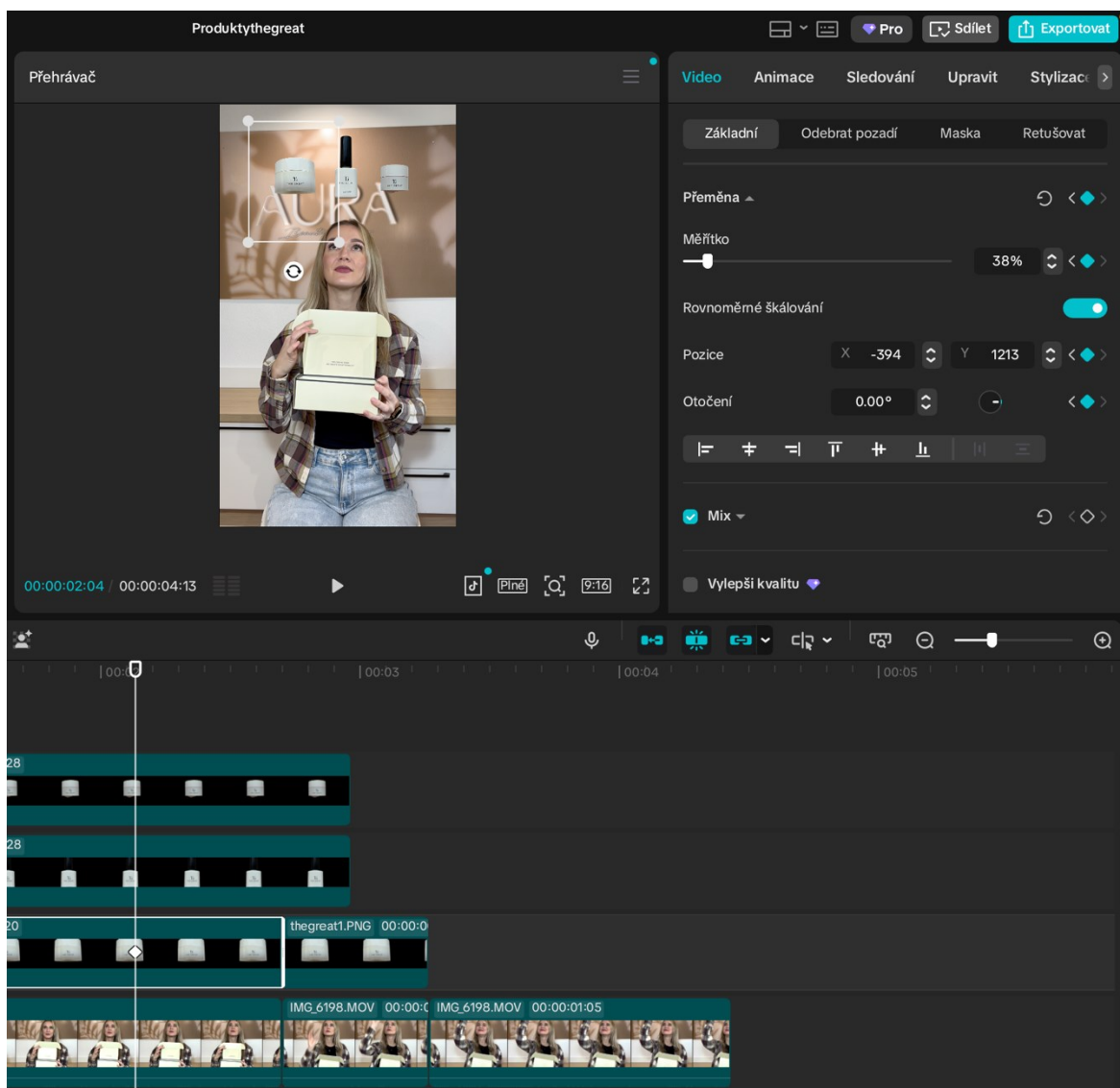
Vzhľadom na to, že pri natáčaní došlo k miernemu fyzickému posunutiu pohára, bolo nutné obraz dodatočne stabilizovať. Pomocou nástrojov na zmenu pozície sa spodná vrstva jemne posúvala po horizontálnej osi až do momentu, keď sa okraje pohárov z oboch záberov dokonale prekryli do jedného vizuálneho celku. Aby divák nepostrehol ostrý prechod medzi spojenými vrstvami, bolo potrebné masku vizuálne začleniť do prostredia. Na tento účel sa využila funkcia prelínania na zjemnenie okrajov. Nastavením tohto parametra približne na hodnotu 10 sa ostrá hrana masky prirodzene rozpila a plynule splynula s pozadím primárneho videa. Identický postup zahŕňajúci vrstvenie, maskovanie, úpravu pozície a zjemnenie okrajov sa následne aplikoval aj pri zvyšných dvoch produktoch.

Na záver sa vytvorený vizuál doplnil o hudobný podklad, rytmický strih a farebné korekcie, pričom sa postupovalo podľa princípov definovaných v predchádzajúcich kapitolách. Synergiou týchto editačných techník vznikol veľmi dynamický výstup s vysokým vizuálnym štandardom, plne optimalizovaný pre algoritmy a dynamiku moderných sociálnych sietí.

### **5.2.2 Práca s kľúčovými snímkami (Keyframes)**

Cieľom tohto tutoriálu je demonštrovať pokročilú animáciu objektov v priestore, čo v kombinácii s prekrývajúcimi vrstvami predstavuje jednu z najpopulárnejších techník pri tvorbe produktových videí pre sociálne siete. Celý proces sa začal precíznou prípravou scény. Na hlavný podkladový záznam na časovej osi sa aplikovali ďalšie prekrývajúce vrstvy, ktoré obsahovali vopred orezané produkty bez pozadia. Zásadným krokom v tejto fáze bolo správne usporiadanie týchto vrstiev a úprava ich dĺžky tak, aby časovo pokrývali celú plánovanú animáciu a vizuálne ladili so statickým pozadím pred spustením samotného pohybu.

Hlavným technickým pilierom celej ukážky je následná práca s kľúčovými snímkami (keyframes), prostredníctvom ktorých sa statickým objektom priraduje trajektória pohybu. Proces sa inicioval nastavením počiatočných bodov v momente, keď produkty začali vystupovať von z krabičky. Postupným posúvaním kurzora na časovej osi a manuálnym menením priestorových súradníc (pozície a veľkosti) program automaticky vypočítal dráhu pohybu medzi jednotlivými bodmi. Na dosiahnutie maximálnej plynulosti a prirodzenosti pohybu bolo nutné pre každý produkt definovať niekoľko priebežných kľúčových snímkov. Tento krok zabránil neprirodzeným lineárnym skokom a umožnil vytvoriť plynulú trajektóriu zdanlivého „vzletu“ produktov do priestoru scény.



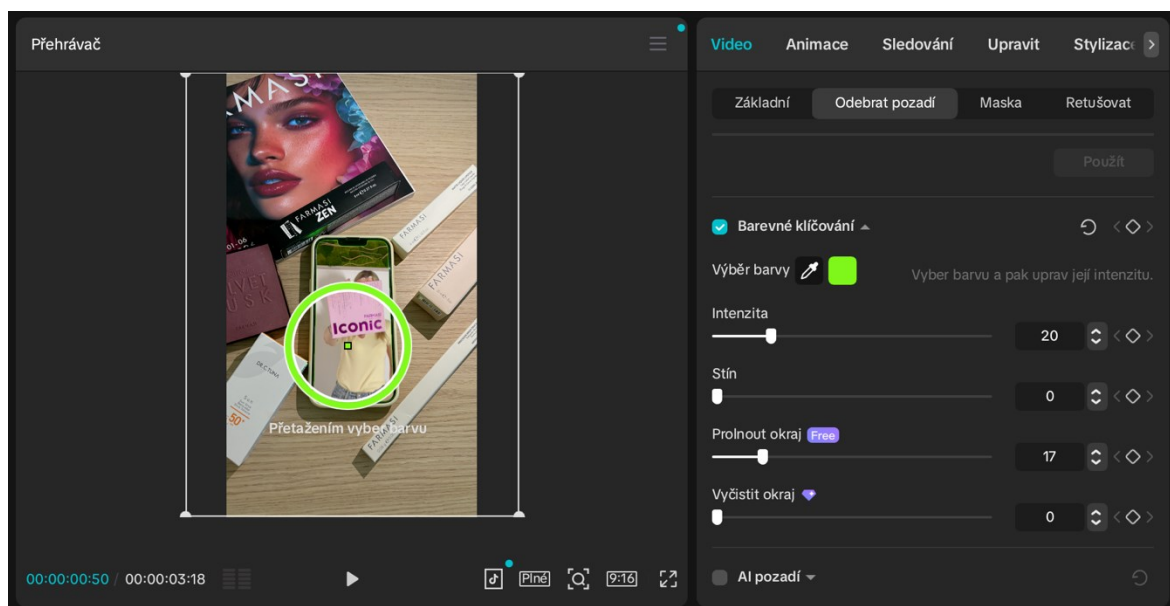
**Obr. 19: Posun klíčových snímků**  
(zdroj: vlastní)

Závěrečná a zároveň najnáročnejšia časť postupu sa zamerala na techniku takzvaného strihu na vizuálnu zhodu. V momente, keď modelka v nasledujúcom zábere dvíha ruku, bolo potrebné pomocou klíčových snímkov nastaviť pozíciu, veľkosť a rotáciu animovaného digitálneho produktu tak, aby plynule „dosadol“ priamo do jej dlane. Presná synchronizácia týchto parametrov v poslednom zlomku sekundy pred prestrihom na ďalší klip zabezpečila plynulý a vizuálne atraktívny prechod medzi animovaným grafickým prvkom a reálnym záberom. Projekt bol následne finalizovaný plošným farebným zjednotením všetkých vrstiev a synchronizáciou pohybu s hudobnou stopou, čím vzniklo dynamické a pútavé video prispôbené na sociálne siete.

### 5.2.3 Využitie farebného kľúčovania (Chroma Key)

Cieľom nasledujúceho postupu bolo vytvoriť ilúziu priestorového výstupu produktu z displeja mobilného zariadenia s využitím techniky zelenej plátna. Celý proces sa začal prípravou vrstiev na časovej osi, pričom základnú stopu tvorilo hlavné video so snímaným produktom. Nad túto stopu bola vo forme prekrývajúcej vrstvy pridaná fotografia telefónu, ktorého displej tvorila jednoliata zelená plocha.

Na odstránenie tejto zelenej plochy sa využila funkcia Farebné kľúčovanie (Chroma Key). Pomocou integrovanej pipety sa označil konkrétny odtieň zelenej farby priamo na displeji, čím sa táto oblasť stala priehľadnou. Aby sa eliminovali nežiaduce zelené obrysy a hrana rezu pôsobila vizuálne čisto, parametre pre intenzitu a prelínanie okrajov sa prispôbili a nastavili na hodnotu 17. Tento krok bol kľúčový pre vytvorenie dokonale priehľadného „okna“, cez ktoré bolo vidieť podkladové video.



Obr. 20: Aplikácia nástroja Chroma Key

(zdroj: vlastný)

V ďalšej fáze bolo nevyhnutné presne zladit' celkovú kompozíciu. Hlavné podkladové video sa upravilo tak, aby bol produkt vycentrovaný presne v strede vytvoreného priehľadného displeja telefónu. Na dosiahnutie efektu samotného vystúpenia z obrazovky sa na časovej osi vybral moment s najlepšou viditeľnosťou produktu, v ktorom sa hlavné video rozdelilo. Táto špecifická časť sa následne duplikovala a presunula do úplne najvyššej vrstvy prekrytia, čím vznikol základ pre orezanie objektu.

Aby mohol produkt vizuálne opustiť hranice displeja, a teda vytvoriť ilúziu vystúpenia, musel byť v najvyššej vrstve úplne oddelený od svojho pôvodného pozadia. Na tento účel sa využila funkcia Vlastné odstránenie pozadia, kde sa pomocou digitálneho štetca manuálne označil produkt spoločne s prstami, ktoré ho držali. Softvér na základe tohto výberu

automaticky spracoval výrez a odstránil všetok zvyšný priestor, čím sa objekt stal samostatným grafickým prvkom, úplne nezávislým od pôvodného pozadia.

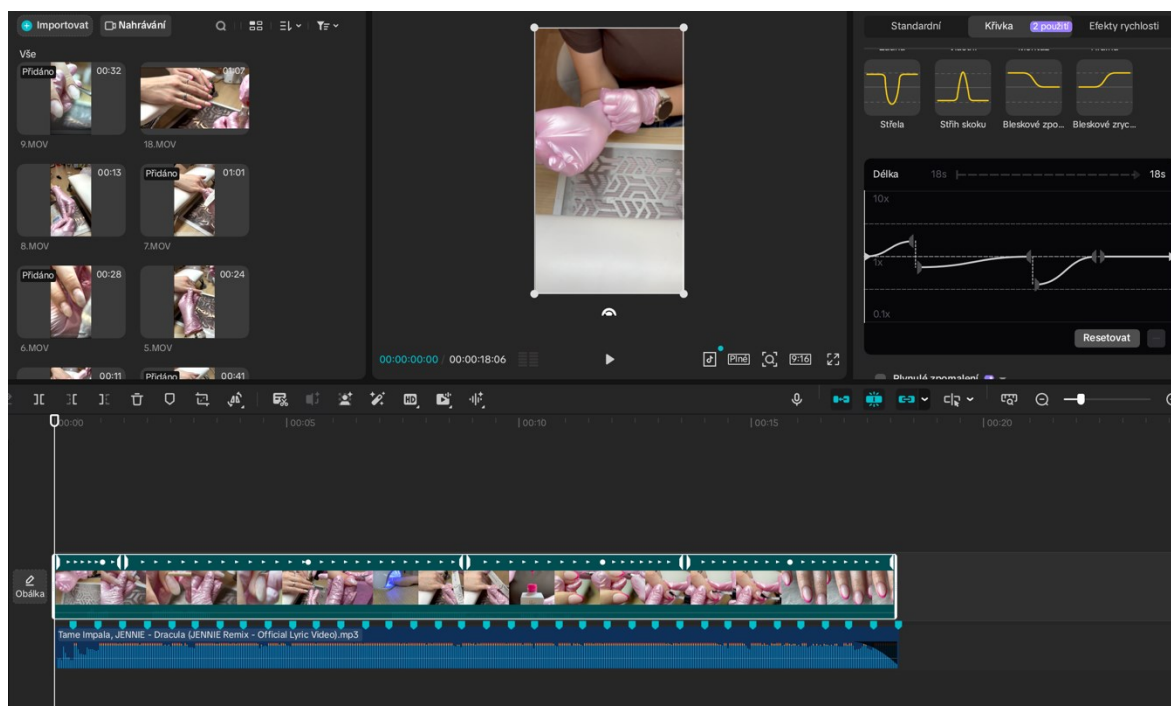
Záverečným a najdôležitejším krokom bola animácia samotného pohybu prostredníctvom kľúčových snímok. Na začiatok orezaného klipu sa pridal prvý kľúčový bod, ktorý zafixoval jeho pôvodnú veľkosť a pozíciu vo vnútri telefónu. Následne sa o niekoľko sekúnd ďalej na časovej osi pridali ďalšie kľúčové body, pri ktorých sa orezané video výrazne zväčšilo. Softvér pomocou matematických výpočtov automaticky dopočítal plynulý pohyb medzi týmito bodmi. Výsledkom tohto postupu je priestorový vizuálny efekt, pri ktorom produkt zdanlivo vystupuje z displeja priamo smerom k divákovi.

#### **5.2.4 Dynamická zmena rýchlosti (Speed Ramp)**

Cieľom tohto tutoriálu je vysvetliť prácu s plynulou zmenou rýchlosti prehrávania, odborne označovanou ako Speed Ramp, a to v priamej kombinácii so synchronizáciou obrazu na rytmus hudby.

Nevyhnutným prvým krokom tohto procesu bolo vytvorenie zloženého klipu. Táto funkcia umožňuje zlúčiť viacero samostatných, vopred zostrihaných klipov do jedného vizuálneho celku priamo na časovej osi. Výhodou tohto postupu je možnosť aplikovať zmenu rýchlosti plošne na celú sekvenciu naraz, a to bez rizika narušenia pôvodného hrubého strihu a rytmických značiek, ktoré boli definované v počiatočnej fáze projektu.

Samotná úprava tempa sa realizovala v paneli nastavení rýchlosti. Namiesto štandardnej lineárnej zmeny sa využil nástroj Krivka. Voľba vlastnej krivky otvorila grafické prostredie, v ktorom bolo možné prostredníctvom kľúčových bodov detailne definovať zrýchlenie alebo spomalenie obrazu v konkrétnych okamihoch. Základným pravidlom pri tejto technike je snaha o dosiahnutie maximálnej plynulosti a prirodzenosti pohybu. Krivka na grafe by mala tvoriť jemné vlny, ktoré diváka vedú hladkým prechodom medzi dynamickými a spomalenými pasážami, čím zábery získavajú vysoko profesionálny a dynamický vzhľad.



**Obr. 21: Aplikácia vlastnej krivky rýchlosti**

(zdroj: vlastný)

V záverečnej fáze úprav bolo kľúčové zachovať rovnováhu celkovej dĺžky sekvencie. Zatiaľ čo spomalenie určitého úseku prirodzene predĺžilo trvanie klipu, následné zrýchlenie v inej časti tento časový rozdiel vykompenzovalo. Týmto precíznym vyvažovaním sa zabezpečilo, že celková dĺžka zloženého klipu zostala nezmenená. Táto technická postupnosť zaručuje, že upravený obraz dokonale lícuje s vopred pripravenou hudobnou stopou. Výsledkom je vysoko dynamické video, ktoré si zachováva svoju strihovú presnosť a rytmickú kontinuitu.

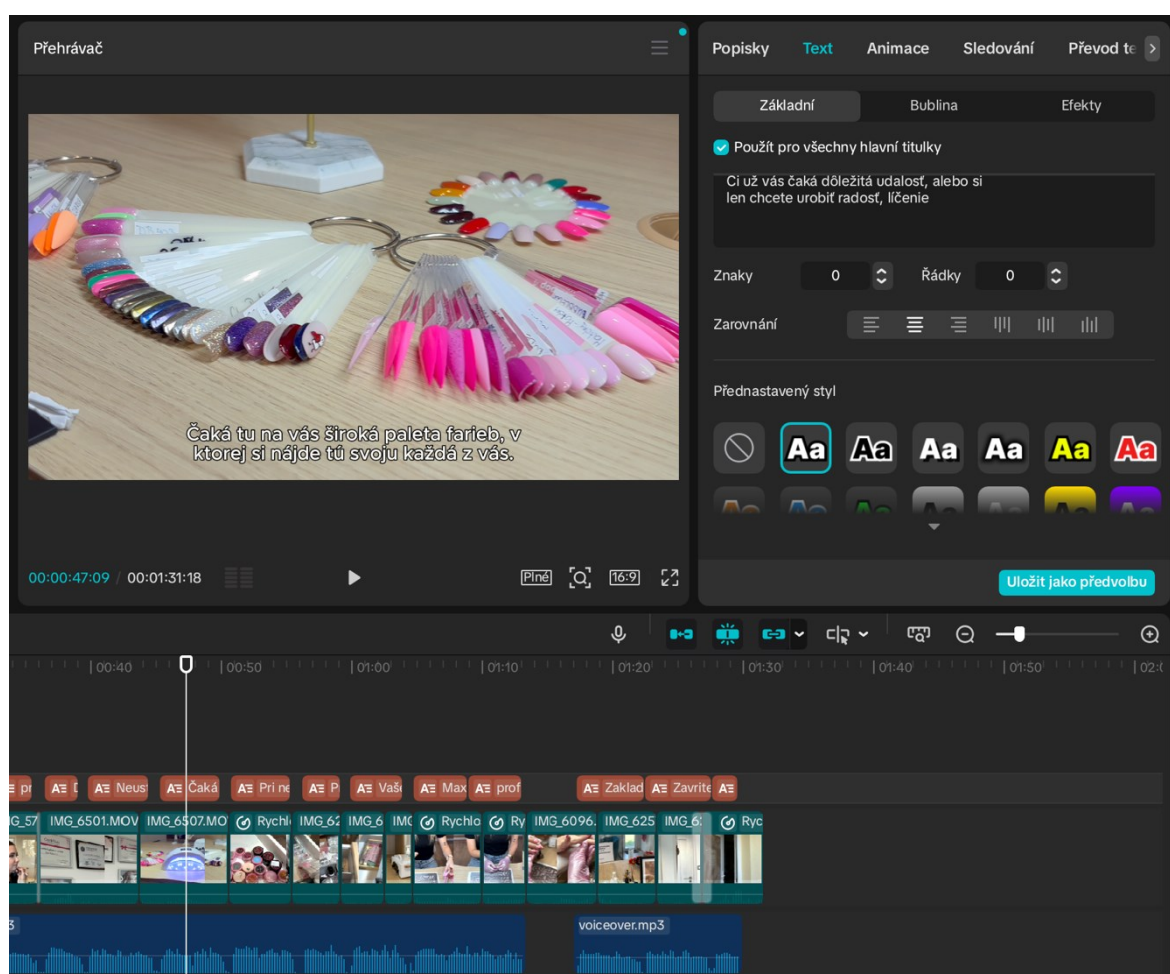
### 5.3 Tvorba hovoreného obsahu a finalizácia projektu

Záverečná séria praktických ukážok sa venuje postupom, ktoré dodávajú vytvorenému videu konečnú profesionálnu podobu. Zameriava sa predovšetkým na vizuálne zjednotenie jednotlivých sekvencií a správnu integráciu textových prvkov, ktoré sú v kontexte moderného digitálneho marketingu absolútnou nevyhnutnosťou pre úspešnú distribúciu obsahu.

#### 5.3.1 Vizuálne prechody a integrácia titulkov

Prvým krokom v tejto fáze postprodukcie bola aplikácia prechodov medzi jednotlivými tematickými blokmi videa. Na zjemnenie strihu medzi úvodnou sekvenciou a hlavnou časťou sa využil základný prechod prelínania. Tento prvok sa do časovej osi vkladal veľmi striedmo a cielene len na miesta, kde dochádzalo k výraznej zmene témy alebo scény. Takýto prístup zabezpečil vizuálnu plynulosť, no zároveň zabránil narušeniu celkovej dynamiky strihu.

Mimoriadne dôležitou súčasťou obsahu na sociálnych sieťach sú textové titulky, ktoré umožňujú konzumáciu videa aj bez zapnutého zvuku. Vzhľadom na skutočnosť, že automatické generovanie titulkov vykazuje pri slovenskom jazyku stále určité nepresnosti, v tomto tutoriáli sa demonštruje spoľahlivejšia alternatíva, ktorou je import externého súboru s titulkami vo formáte .srt. Po nahratí tohto súboru cez funkciu Pridať titulky softvér automaticky rozmiestnil textové bloky na časovú os presne podľa vopred definovaných časových značiek tak, aby dokonale korešpondovali s hovoreným komentárom. Tento postup výrazne zefektívnil prácu, nakoľko úplne eliminoval potrebu manuálneho vpisovania a časovania textu v editore.



**Obr. 22: Vyplnenie a úprava titulkov**  
(zdroj: vlastný)

Posledná úprava sa sústredila na vizuálnu identitu a čitateľnosť pridaných titulkov. V paneli nastavení sa definoval jednotný vizuál, čo zahŕňalo výber základného, dobre čitateľného systémového písma a aplikáciu prednastaveného textového štýlu. Tento zabudovaný štýl automaticky zabezpečil lepší kontrast textu voči pozadiu, pričom záverečným krokom bolo

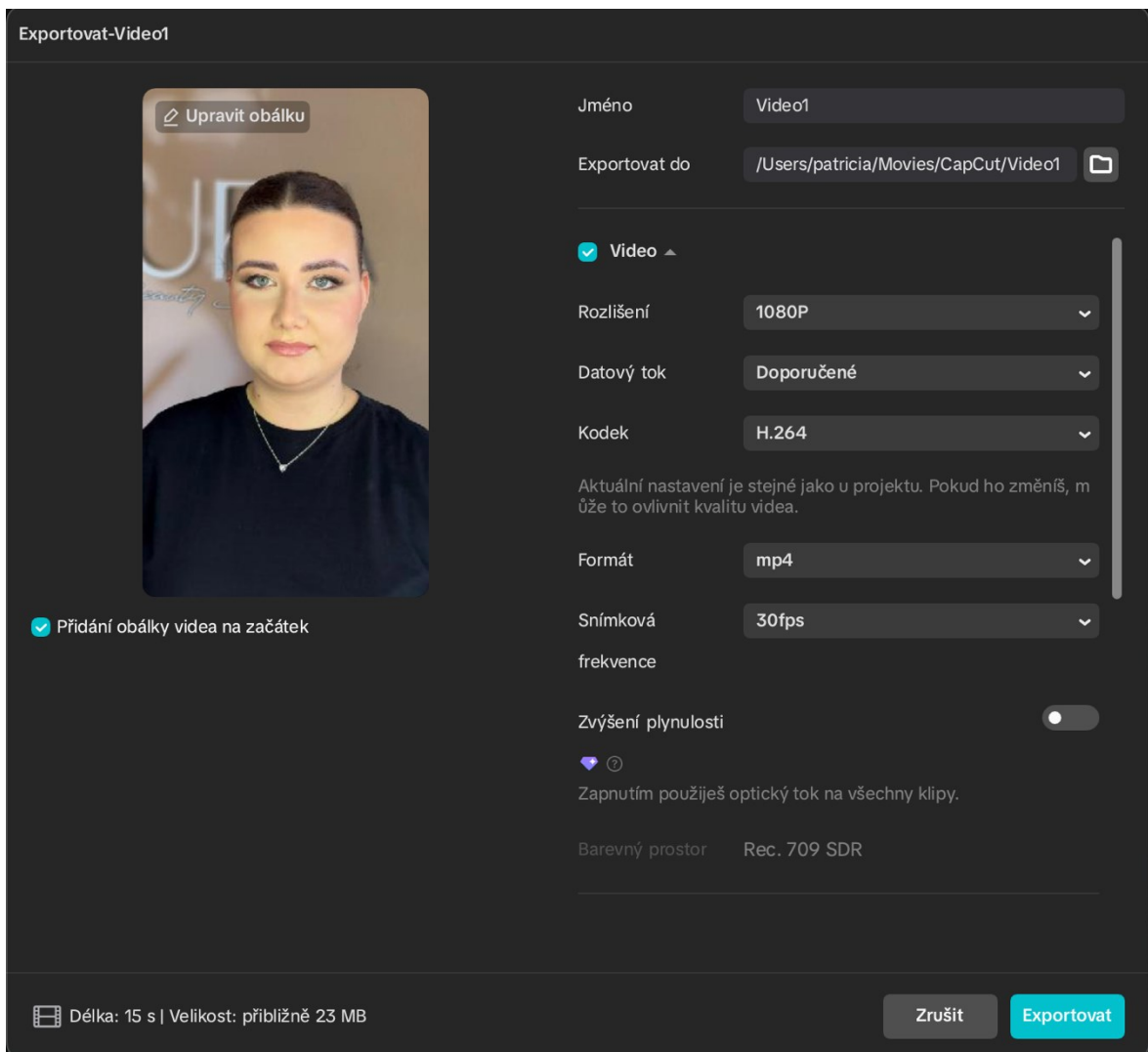
strategické umiestnenie titulkov do takzvanej spodnej tretiny obrazu. Na zachovanie vizuálnej konzistencie v rámci celého videa sa využila funkcia aplikovania na všetky titulky. Týmto krokom sa všetky predchádzajúce technické zručnosti – od dynamickej zmeny rýchlosti až po prácu s vrstvami – scelili do jedného plynulého a profesionálneho výstupu, pripraveného na publikáciu.

### **5.3.2 Export a optimalizácia pre sociálne siete**

Záverečnú fázu celého postprodukčného procesu predstavovala správna konfigurácia exportu, ktorá zabezpečila zachovanie vizuálnej kvality diela po jeho vykreslení (renderovaní). Ešte pred samotným uložením súboru sa z marketingového hľadiska pristúpilo k definovaniu náhľadového obrázka (tzv. Cover alebo miniatúry). Softvér CapCut umožňuje zvoliť túto grafickú obálku priamo výberom konkrétnej snímky z existujúcej časovej osi. Pre tento konkrétny projekt bol zvolený moment, ktorý najlepšie a najvýraznejšie zachytáva finálny výsledok vizážistickej premeny.

Po vizuálnej príprave náhľadu nasledovala konfigurácia parametrov exportu. Kľúčovou úlohou bolo nájsť ideálny kompromis medzi vysokou kvalitou obrazu a primeranou veľkosťou súboru pre mobilné platformy. Rozlíšenie výstupného videa bolo preto nastavené na štandardných 1080p (Full HD). Hoci program plne podporuje export v kvalite 4K, pri tomto projekte sa od tohto formátu upustilo. Dôvodom bola snaha predísť riziku automatickej kompresie zo strany algoritmov sociálnych sietí pri nahrávaní dátovo náročných súborov, čo by mohlo vyústiť do viditeľného zhoršenia výslednej kvality obrazu.

Snímková frekvencia bola nastavená v súlade so základnými nastaveniami projektu na 30 snímok za sekundu, čo zaručilo zachovanie plynulosti a čistoty pohybu. Celý proces bol následne ukončený výberom cieľového umiestnenia, pomenovaním súboru a spustením exportu. Týmto krokom sa úspešne uzavrel kompletný pracovný postup, a to od importu surových záberov, cez ich úpravu a pridanie efektov, až po finálne video, ktoré bolo po technickej aj vizuálnej stránke plne pripravené na publikovanie.



**Obr. 23: Export videa určeného na sociálne siete**  
(zdroj: vlastný)

## 6 Rôzne príspevky pre rôzne sociálne siete

Záverečná kapitola tejto bakalárskej práce prepája doteraz vytvorené videovýstupy s reálnym marketingom v praxi. Úspech týchto príspevkov však nezávisí len od kvalitného strihu a kreatívnych techník, ale aj od ich správnej distribúcie. Práve z tohto dôvodu sa ďalšia podkapitola zameriava na technické špecifiká jednotlivých sociálnych sietí. Nasleduje komplexná sumarizácia odporúčaní, ktorá tvorcom poskytuje jasný manuál na tvorbu a publikáciu videoobsahu.

### 6.1 Tvorba marketingových príspevkov pre Aura Beauty Studio

Teoretické postupy a postprodukčné techniky, ktoré boli detailne analyzované v predchádzajúcej kapitole formou tutoriálov, našli svoje reálne uplatnenie pri tvorbe vizuálnej komunikácie pre konkrétnu prevádzku, ktorou je Aura Beauty Studio. Salón už pred začiatkom tejto práce disponoval zabehnutými profilmi na Instagrame, Facebooku a TikToku. Vďaka už vybudovanej komunite sledovateľov získali publikované videá na týchto sieťach prirodzene viac pozretí a reakcií. S cieľom otestovať aj ďalšie formáty a platformy sa však špeciálne pre potreby bakalárskej práce založili salónu aj úplne nové účty na Pintereste a YouTube. Výsledkom tohto procesu je celkovo šesť rôznych marketingových videí. Každé z nich bolo nastrihané a prispôsobené tak, aby po obsahovej aj technickej stránke presne vyhovovalo pravidlám a algoritmom tej siete, pre ktorú bolo určené.

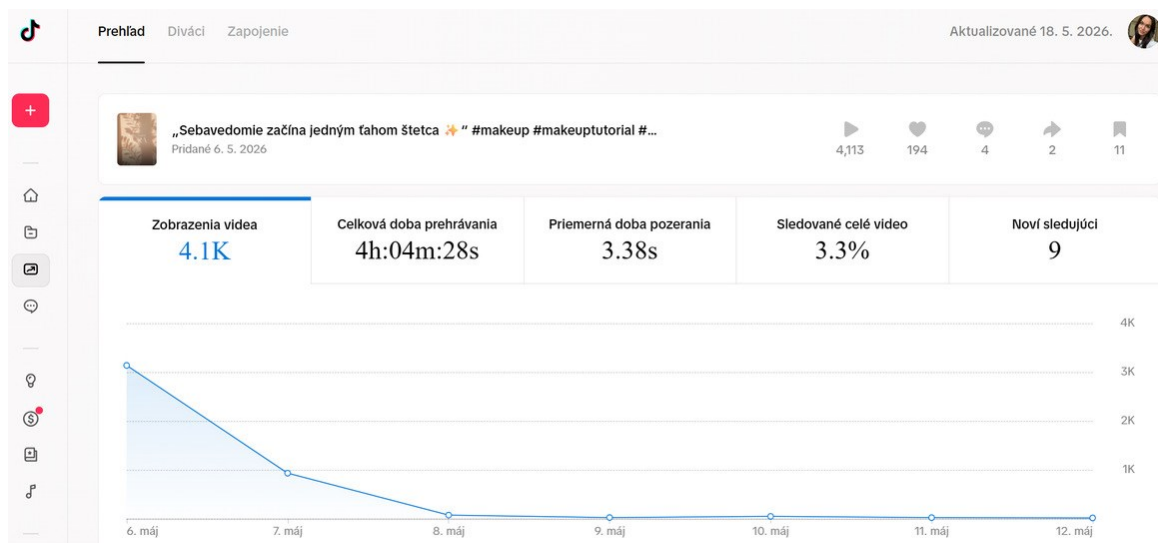
#### 6.1.1 Video pre TikTok (vizážistická premena)

Prvým výstupom je video zachytávajúce vizážistickú premenu, ktoré bolo optimalizované priamo pre sieť TikTok. Algoritmus tejto platformy (známy ako systém „For You Page“) primárne vyhodnocuje takzvanú mieru dozozerania obsahu do konca. Na základe tohto poznatku bola celková stopáž transformácie skrátená na úderných 15 sekúnd. Už samotný koncept premeny prirodzene udržiava diváka v napätí, keďže očakáva finálny výsledok. Analýzy aktuálnych trendov navyše ukazujú, že úspech na tejto sieti závisí od zachytenia pozornosti v úplne prvých sekundách. Video pre Aura Beauty Studio preto hneď v úvode využíva výrazný vizuálny háčik vo forme skokového strihu, ktorý je presne zosynchronizovaný s trendovou hudobnou stopou. Tento postup priamo napĺňa požiadavky platformy a maximalizuje šancu na virálny dosah [35].



**Obr. 24: Náhľad videa vizážistickej premeny pre sieť TikTok**  
(zdroj: vlastný)

Úspešnosť tohto dynamického formátu potvrdzujú aj reálne analytické dáta z platformy TikTok. V sledovanom období 12 dní video dosiahlo výborný organický dosah na úrovni 4 113 pozretí. Mimoriadne pozitívnym signálom pre algoritmus bola aj vysoká miera angažovanosti publika. Príspevok zaznamenal 194 označení „páči sa mi to“, 11 uložení, štyri komentáre a dve zdieľania. Za dôležitý ukazovateľ z marketingového hľadiska možno považovať aj organický zisk deviatich nových sledujúcich priamo z toho jediného príspevku. Tieto hodnoty dokazujú, že výrazný skokový strih v úvode úspešne zafungoval ako vizuálny háčik a algoritmus video organicky posunul širšiemu publiku (Obr. 25).



**Obr. 25: Štatistika výkonnosti videa vizážistickej premeny na platforme TikTok**  
(zdroj: vlastný)

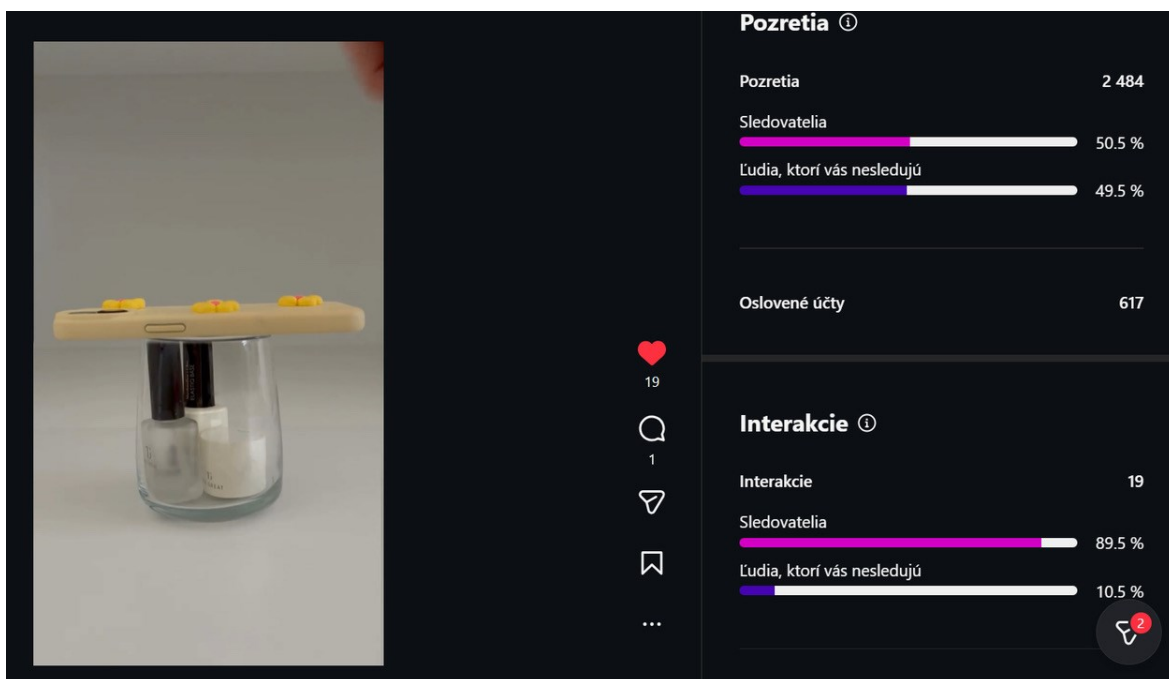
### 6.1.2 Instagram Reels (maskovanie)

Na formát Instagram Reels sa zameria druhý výstup v podobe deväťsekundovej vizuálnej slučky. Toto video, využívajúce techniku masiek a produktov zdanlivo padajúcich do pohára, ťaží z aktuálnych marketingových dát, podľa ktorých dosahujú práve Reels najvyššiu mieru zapojenia v rámci celej platformy. Vertikálny formát s dôrazom na vizuálnu čistotu a priestorovú ilúziu podporuje organické šírenie príspevku. Najdôležitejším parametrom tohto videa je však jeho schopnosť prehrávať sa v plynulej slučke. Opakované prehrávanie jedným používateľom totiž slúži pre algoritmus Instagramu ako silný pozitívny signál, na základe ktorého systém posúva príspevok na kartu Preskúmať. Salón tak získava cennú príležitosť osloviť aj to publikum, ktoré zatiaľ nepatrí medzi jeho sledovateľov [36].



**Obr. 26: Náhľad videa s využitím maskovania pre sieť Instagram**  
(zdroj: vlastný)

O efektívite tohto formátu svedčia aj štatistiky zo siete Instagram. V priebehu prvých ôsmich dní od zverejnenia vygenerovala vizuálna slučka celkovo 2 484 pozretí a oslovila 617 unikátnych účtov. Z pohľadu marketingovej stratégie je však najcennejším údajom detailná štruktúra publika. Analytika potvrdila, že takmer polovicu všetkých pozretí (presne 49,5 %) tvorili používatelia, ktorí profil salónu dovedy nasledovali. Tieto dáta priamo v praxi dokazujú predchádzajúce tvrdenie, že opakované prehrávanie plynulej slučky skutočne funguje ako silný pozitívny signál pre systém. Algoritmus následne posúva príspevok do sekcie Preskúmať mimo okruhu bežných sledovateľov, čím zabezpečuje vysoký organický dosah a otvára priestor pre zisk novej klientely. Video zároveň zaznamenalo 19 interakcií (Obr. 27).



Obr. 27: Prehľad dosahu a interakcií vizuálnej slučky (Instagram Reels)  
(zdroj: vlastný)

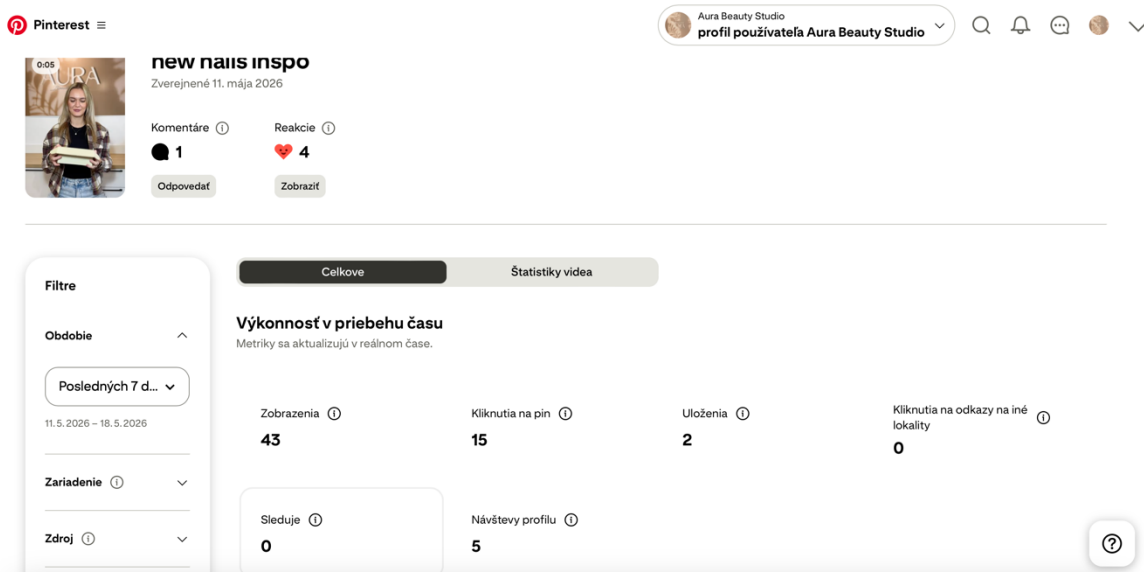
### 6.1.3 Video Pin pre Pinterest (levitujúce produkty)

Tretím výstupom je video s levitujúcimi produktmi vystupujúcimi z krabice, ktoré vzniklo animáciou prostredníctvom kľúčových snímok. Tento päťsekundový príspevok (tzv. Video Pin) bol vytvorený špeciálne pre platformu Pinterest. Ten v segmente krásy nefunguje ako tradičná sociálna sieť, ale slúži predovšetkým ako rozsiahly vizuálny vyhľadávač. Keďže používatelia túto platformu využívajú najmä na hľadanie inšpirácií a plánovanie budúcich nákupov, vytvorené video má vyslovene prezentačný charakter. Pri jeho postprodukcii v programe CapCut sa kládol mimoriadny dôraz na tvorbu jasného a vizuálne atraktívneho náhľadového obrázka (Cover). Cieľom tohto výrazného priestorového efektu bolo diváka okamžite zaujať pri prehliadaní virtuálnej nástenky. Dôležitým špecifikom tohto formátu je spôsob jeho konzumácie, pri ktorom sa videá na Pintereste často prehrávajú automaticky a úplne bez zvuku. Z tohto dôvodu sa celá pozornosť strategicky sústredila výhradne na silnú vizuálnu stránku (samotnú levitáciu produktov), ktorá dokáže upútať pozornosť a plnohodnotne odovzdať vizuálne posolstvo aj v takzvanom tichom režime prehrávania [37].



**Obr. 28: Náhľad videa levitujúcich produktov pre sieť Pinterest**  
(zdroj: vlastný)

O úspešnom naplnení tohto cieľa svedčia aj reálne analytické dáta z prostredia platformy Pinterest. V priebehu prvých dní od publikovania zaznamenal Video Pin celkovo 43 zobrazení, z ktorých vzišlo 15 priamych kliknutí. Z marketingového hľadiska sú však najcennejšou metrikou získané uloženia na nástenku (celkovo dve) a následné návštevy profilu salónu (celkovo päť). Príspevok okrem toho vygeneroval aj štyri pozitívne reakcie a jeden komentár. Tieto konkrétne čísla potvrdzujú, že zvolený priestorový vizuál úspešne splnil svoj inšpiračný účel a motivoval používateľov k interakcii (Obr. 29).



**Obr. 29: Štatistika zobrazení a uložení Video Pinu s levitujícími produkty na síti Pinterest**  
(zdroj: vlastný)

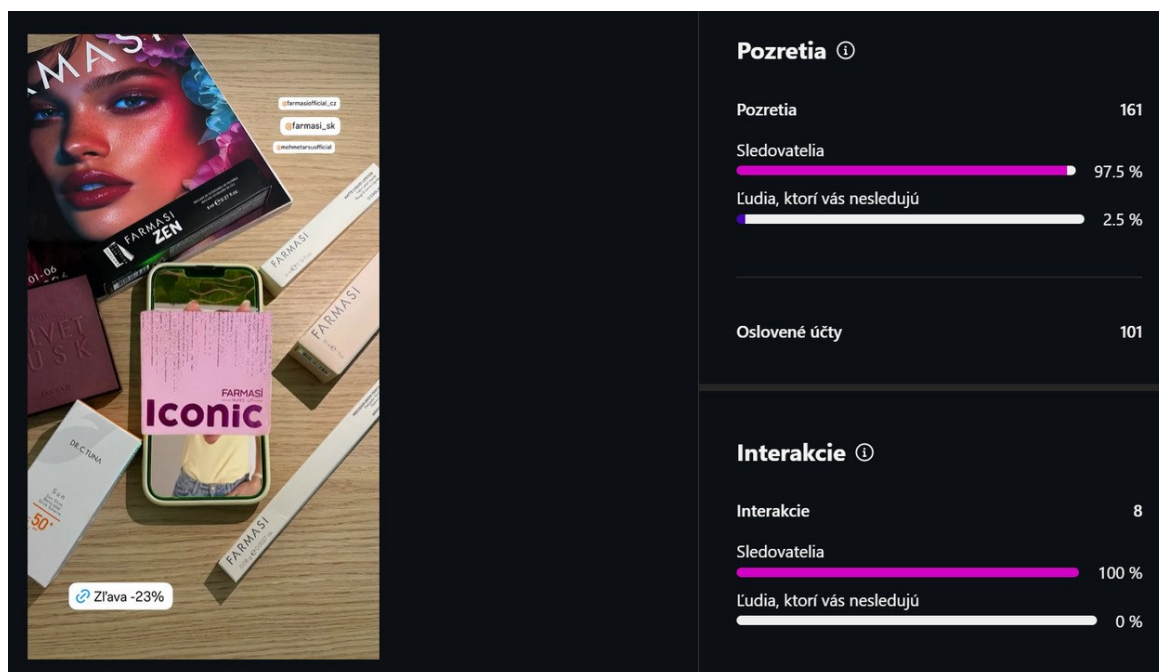
#### 6.1.4 Instagram Stories (propagácia značky Farmasi)

Štvrtý formát predstavuje extrémne krátke, iba trojsekundové video zamerané na propagáciu produktu značky Farmasi, určené pre Instagram Stories. Príbehy predstavujú kľúčový nástroj na budovanie bezprostrednej interakcie s publikom. Vzhľadom na to, že tento formát po 24 hodinách automaticky expiruje, vytvára u používateľa prirodzený pocit naliehavosti na okamžitú konzumáciu obsahu. Úderná stopáž a výrazný vizuálny háčik v podobe ruky, ktorá vďaka technike odstránenia zeleného pozadia zdanlivo vystupuje priamo z displeja, majú za cieľ okamžite narušiť automatické skrolovanie používateľa. Úlohou tohto formátu je motivovať diváka k rýchlej akcii, ideálne k okamžitému prekliku na priložený produktový odkaz priamo v rozhraní Príbehu, čo práve špecifický formát Stories natívne podporuje [38].



**Obr. 30:** Náhľad videa na propagáciu značky Farmasi pre sieť Instagram  
(zdroj: vlastný)

Pri formáte Instagram Stories sa merala predovšetkým okamžitá interakcia a schopnosť zaujať existujúce publikum salónu. Príspevok vygeneroval počas svojej 24-hodinovej dostupnosti 161 pozretí a oslovil 101 unikátnych účtov. Jasným dôkazom toho, že Príbehy slúžia primárne na komunikáciu s vlastnou komunitou, je samotná analytická štruktúra publika. Až 97,5 % všetkých pozretí a 100 % zaznamenaných interakcií (celkovo osem) pochádzalo od existujúcich sledovateľov profilu. Tento výsledok potvrdzuje, že extrémne krátka trojsekundová stopáž a výrazný vizuálny priestorový efekt úspešne narušili automatické skrolovanie používateľov a splnili svoj účel rýchlej marketingovej komunikácie (Obr. 31).



Obr. 31: Analytika dosahu propagačného príspevku (Instagram Stories)  
(zdroj: vlastný)

### 6.1.5 YouTube Shorts (modelácia nechťov)

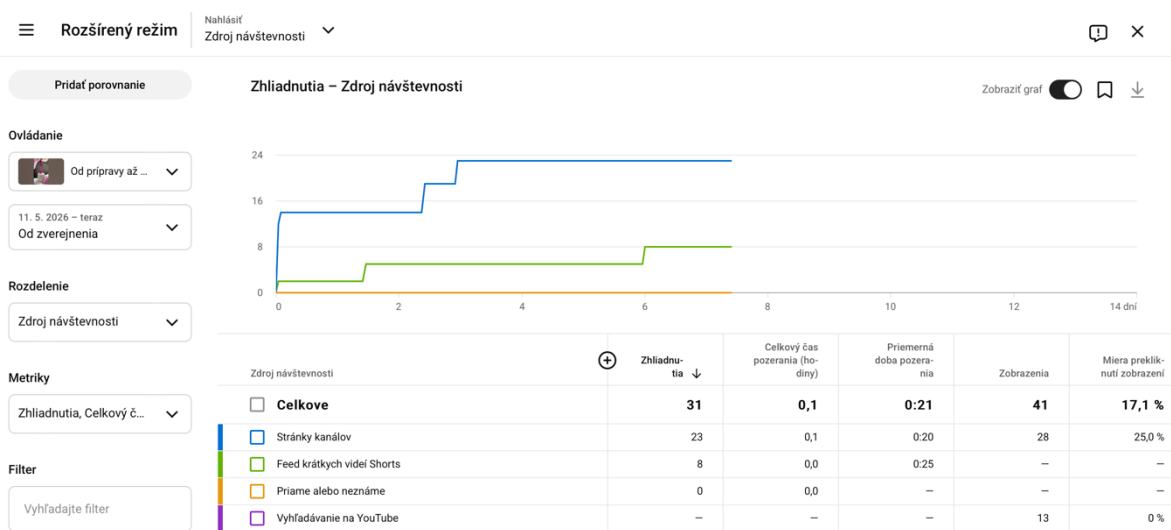
Piatym príspevkom je 18-sekundové video zamerané na modeláciu nechťov, určené pre YouTube Shorts. Tento formát dosahuje v porovnaní s inými sieťami nadštandardnú mieru zapojenia, vďaka čomu predstavuje vysoko efektívny nástroj na oslovenie mladších generácií. Keďže modelácia nechťov je vizuálne veľmi nasýtený proces, postprodukcia v programe CapCut bola založená predovšetkým na technike plynulej úpravy tempa. Aj keď YouTube Shorts technicky podporuje nahrávanie až 60-sekundových klipov, z hľadiska algoritmu je absolútne rozhodujúcou metrikou pomer pozretí voči preskočeniam. Zredukovanie pôvodne zdĺhavého kozmetického úkonu do úderných 18 sekúnd vyvoláva u diváka vizuálne uspokojivý zážitok. Tento svižný zostrih rapídne znižuje pravdepodobnosť, že používateľ video predčasne opustí. Úplné dopyzeranie obsahu následne systém vyhodnocuje ako silný pozitívny signál a odmeňuje ho širokou organickou distribúciou [39].



**Obr. 32: Náhľad videa modelácie nechtov pre sieť YouTube**

*(zdroj: vlastný)*

Úspešnosť zvolenej postprodukčnej stratégie potvrdzujú aj prvotné štatistiky zo systému YouTube Studio. V priebehu prvých deviatich dní od zverejnenia video zaznamenalo 41 zobrazení, z ktorých sa vygenerovalo 31 pozretí, čo predstavuje nadpriemernú mieru prekliknutí (CTR) na úrovni 17,1 %. Pozitívnym signálom pre algoritmus je najmä priemerná doba pozerania, ktorá dosiahla 21 sekúnd. V kontexte celkovej 18-sekundovej stopáže videa to indikuje, že diváci si obsah nielenže pozreli v plnom rozsahu, ale časť z nich si vizuálnu slučku prehrala opakovane (Obr. 33). Tieto dáta priamo potvrdzujú správnosť využitia techniky Speed Ramping pre maximalizáciu diváckej pozornosti.



**Obr. 33: Analytika miery udržania pozornosti pri videu modelácie nechtov (YouTube Shorts)**  
(zdroj: vlastný)

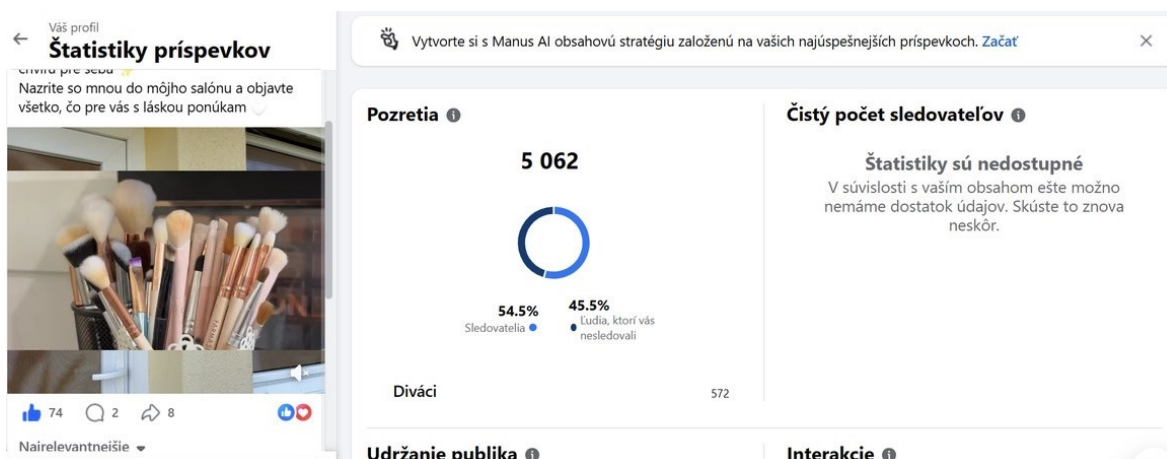
### 6.1.6 Informačné video pre Facebook

Súbor marketingových príspevkov uzatvára informačné video s dĺžkou približne jednu minútu a 30 sekúnd orientované na šírku (horizontálny formát). Tento výstup je po technickej a obsahovej stránke plne optimalizovaný pre distribúciu na sieti Facebook alebo plnohodnotne využiteľný aj pre webovú stránku salónu. Na rozdiel od platforiem zameraných na extrémnu dynamiku, používateľská základňa a algoritmy Facebooku naďalej poskytujú priestor pre tradičnejšie formáty. Táto sieť poskytuje širokú technickú podporu aj pre rozsiahlejšie súbory, vďaka čomu môžu tvorcovia publikovať dlhší obsah zameraný na budovanie komunity. Keďže firemné videá sa tu zobrazujú priamo v hlavnom informačnom kanáli, teda v prirodzenom prostredí organicky premiešané s príspevkami od rodiny alebo priateľov, prehnane agresívne vizuálne tempo by mohlo pôsobiť rušivo. Z toho dôvodu sa pri postprodukcii tohto videa v programe CapCut zvolila výrazne pokojnejšia dynamika strihu. Mimoriadne dôležitým technologickým krokom bolo vloženie externých titulkov pomocou formátu .srt. Prítomnosť textovej stopy je totiž nevyhnutná, nakoľko obrovské množstvo používateľov si v súčasnosti prehliada svoju nástenku s predvolene vypnutým zvukom. Implementácia integrovaných titulkov tak garantuje, že komplexná informačná hodnota a reklamné posolstvo salónu Aura Beauty Studio zostanú zachované a plne zrozumiteľné aj v tichom režime prehrávania [40].



**Obr. 34: Náhľad informačného videa pre sieť Facebook**  
(zdroj: vlastný)

Pri informačnom videu pre Facebook bola kľúčová úvodná odozva vlastnej komunity. Video dosiahlo organický zásah 5 062 pozretí a oslovilo 572 unikátnych používateľov. Vysoká miera angažovanosti (74 interakcií, dva komentáre, osem zdieľaní) zafungovala pre systém ako pozitívny signál, vďaka ktorému algoritmus príspevok posunul aj novému publiku. Štatistiky ukazujú, že až 45,5 % pozretí vygenerovali ľudia, ktorí stránku dovedty nesledovali. Tieto hodnoty dokazujú, že horizontálny formát, pokojnejšie tempo strihu a integrované titulky boli pre toto publikum správnou voľbou (Obr. 35).



**Obr. 35: Štatistika organického dosahu informačného videa na platforme Facebook**  
(zdroj: vlastný)

## 6.2 Špecifiká videovýstupov pre jednotlivé sociálne siete

Úspešná distribúcia videoobsahu si vyžaduje hlboké pochopenie prostredia, v ktorom bude publikovaný. Jednou z najväčších chýb tvorcov je snaha publikovať ten istý, neupravený formát plošne na všetky sociálne siete. Každá platforma má totiž svoju špecifickú kultúru, algoritmy a očakávania používateľov. Z toho vyplýva, že aj keď hrubý materiál pochádza z jedného natáčania, jeho postprodukcia a finálny vizuál by sa mali pre každú sieť strategicky odlišovať.

Pri tvorbe obsahu pre sieť Instagram je nevyhnutné zohľadniť jej primárne vizuálny charakter. Odborník na digitálny marketing Brendan Kane definuje túto platformu ako priestor, ktorý slúži predovšetkým na dynamické a esteticky pútavé sprostredkovanie emócií, reprezentujúcich danú značku [41].

Tento fakt dopĺňajú autorky Losekoot a Vyhnánková, ktoré Instagram označujú za „vizuálnu výkladnú skriňu“, kde používatelia neodpúšťajú nízku obrazovú kvalitu a disonanciu. Do popredia sa tu preto dostáva precízna práca s farebnými korekciami a udržiavanie konzistentnej vizuálnej identity. Výsledok musí pôsobiť vysoko profesionálne a esteticky čisto [42].

V priamom kontraste s instagramovou estetikou stojí sieť TikTok. Z hľadiska používateľského správania tu publikum nevyžaduje dokonalú štylizáciu, ale naopak, maximálnu mieru autenticity. Vizuálna „surovosť“ na TikToku často funguje lepšie ako štúdiová produkcia. Kľúčové je využívanie rýchlych, až mimoriadne dynamických strihov v úvodných sekundách, natívnych filtrov a organické prepojenie s aktuálnymi hudobnými trendmi [35].

Platforma YouTube (a špeciálne jej formát YouTube Shorts) funguje na odlišných metrikách úspešnosti. Kým na iných sieťach je dôležitá okamžitá interakcia, podľa Kanea je pre algoritmy siete YouTube absolútnou prioritou miera udržania pozornosti. Rozhodujúcim faktorom úspechu teda nie je samotný počet kliknutí na video, ale celková dĺžka času, ktorú používatelia strávia jeho sledovaním [41].

Z hľadiska strihovej skladby to znamená, že tvorca musí aplikovať techniky, ktoré minimalizujú riziko predčasného odchodu diváka, napríklad neustále vizuálne stimuly, ktoré diváka udržiavajú v strehu [39].

Ďalším kľúčovým komunikačným kanálom pre lokálne podniky je Facebook. V prípade tejto platformy je najdôležitejšou metrikou miera zdieľania. Na rozdiel od pasívneho sledovania predstavuje aktívne zdieľanie najsilnejší signál pre algoritmy, vďaka ktorému sa príspevok stáva virálnym. Pre firemnú komunikáciu z toho vyplýva dôležité pravidlo, ktoré hovorí, že video musí v prvom rade prinášať publiku jasnú pridanú hodnotu, inšpiráciu alebo emóciu, a to ideálne bez okamžitého nátlaku na priamy predaj. Tvorca obsahu tu musí dbať na to, aby posolstvo videa bolo okamžite pochopiteľné širokému publiku [41].

Špecifické postavenie v segmente krásy a módy zastáva platforma Pinterest. Správanie používateľov tu má vyslovene prieskumný charakter, pri ktorom publikum neprichádza hľadať konkrétne značky, ale skôr inšpiráciu pre svoje budúce plány či nákupy. Videoobsah (označovaný ako Video Pins) tu zaznamenáva mimoriadny nárast výkonnosti. Algoritmus Pinterestu si z postprodukčného hľadiska vyžaduje prísne dodržiavanie vertikálneho formátu

a silnú vizuálnu zrozumiteľnosť. Keďže cieľom používateľa je uložiť si obsah na neskoršie využitie, video musí jasne a esteticky atraktívne komunikovať svoj edukačný alebo inšpiratívny zámer hneď od prvej sekundy [37].

Hoci vyššie spomínané platformy predstavujú pre segment služieb a krásy absolútny základ, digitálny priestor ponúka aj ďalšie alternatívy, ktoré si vyžadujú špecifický postprodukčný prístup. Platformy ako LinkedIn či Snapchat disponujú vlastnými, striktnými technickými a obsahovými pravidlami. Kým profesionálna sieť LinkedIn vyžaduje vysoko formálny, edukačný B2B obsah (ideálne v horizontálnom 16:9 alebo štvorcovom 1:1 formáte), Snapchat, naopak, stavia na extrémne rýchlom, vertikálnom (9:16) a neformálnom obsahu. Pre úspech na akejkol'vek platforme nestačí len správne zvoliť tému, ale je nevyhnutné do bodky dodržať jej technické špecifikácie, a to od presného pomeru strán, cez maximálnu veľkosť súboru až po povolenú snímkovú frekvenciu. Tieto parametre musí tvorca nastaviť už vo finálnej fáze exportu v editačnom programe, inak riskuje zníženie kvality obrazu alebo penalizáciu zo strany algoritmu danej siete [7].

### **6.3 Sumarizácia odporúčaní pre tvorbu videí**

Na základe realizovanej postprodukcie v programe CapCut a analýzy marketingových špecifik jednotlivých sociálnych sietí je možné definovať ucelený súbor odporúčaní. Tieto pravidlá by mali či už tvorcovia alebo lokálne podniky (ako napríklad aj spomínané Aura Beauty Studio) aplikovať pri produkcii videoobsahu, aby maximalizovali svoj organický dosah a celkovú efektívnosť.

#### **6.3.1 Natívny formát a adaptácia na konkrétnu platformu**

Jednou z najčastejších chýb je snaha o univerzálnu distribúciu totožného (recyklovaného) videa plošne na všetky sociálne siete. Tvorcovia musia rešpektovať kontext a vizuálnu kultúru danej siete. Ignorovanie technických špecifik totiž vedie k nesprávnemu formátovaniu, nežiaducemu orezaniu obrazu a následne k nižšej miere zapojenia divákov. Editor musí materiál strategicky prispôbiť. Napríklad pre Instagram Reels či TikTok je nutné zvoliť vertikálny pomer strán (9:16), zatiaľ čo pre YouTube či webové stránky je štandardom horizontálny formát (16:9) [42][43].

#### **6.3.2 Okamžité zaujatie pozornosti**

V súčasnom preplnenom digitálnom priestore nesúperia tvorcovia len so svojou priamou konkurenciou, ale o obmedzenú pozornosť publika bojujú so všetkým dostupným obsahom. Na zastavenie používateľa pri takzvanom skrolovaní má autor k dispozícii len zlomok času. Ak video v prvých troch sekundách neponúkne silný vizuálny, zvukový alebo informačný podnet (takzvaný háčik), používateľ ho okamžite preskočí. Toto kritické okno sa pohybuje v rozmedzí maximálne dvoch až pätnástich sekúnd. V postprodukcii to v praxi znamená nevyhnutnú elimináciu zdĺhavých úvodov a okamžitý nástup akcie [41][43].

### **6.3.3 Maximalizácia miery dopozerania**

Zatiaľ čo pravidlo prvých troch sekúnd (hook) slúži na upútanie pozornosti, pre algoritmy sociálnych sietí je rovnako dôležité udržanie diváka až do samého konca. Miera dopozerania (alebo pomer pozretí voči preskočeniam) predstavuje kľúčový signál pre ďalšie organické šírenie obsahu. Na dosiahnutie tejto vysokej metriky je kritická samotná dĺžka formátu. Tvorcovia by sa teda mali vyhnúť zbytočnému naťahovaniu deja a udržať stopáž videa čo najúdernejšiu. Aby tvorca túto metriku maximalizoval, musí počas postprodukcie nekompromisne odstraňovať akékoľvek „hluché“ miesta. Využitie dynamických techník, akými sú napríklad plynulá zmena rýchlosti alebo skokový strih, pomáha zhrnúť informácie do kratšieho času a udržiava neustále vizuálne napätie [7][35][39].

### **6.3.4 Optimalizácia obsahu pre sledovanie bez zvuku**

Spôsob konzumácie obsahu na sociálnych sieťach sa zásadne zmenil. Obrovské množstvo divákov v súčasnosti sleduje videá s úplne vypnutým zvukom, napríklad počas cestovania v dopravných prostriedkoch či v pracovnom prostredí. Pokiaľ video obsahuje hovorené slovo alebo dôležité posolstvo, musí byť pochopiteľné aj v takzvanom tichom režime. Absolútnou nevyhnutnosťou je preto integrácia textových prekrytí a titulkov, ktoré diváka prevedú dejom videa aj bez zapnutej audio stopy [42].

### **6.3.5 Prítomnosť jasnej výzvy na akciu**

Aj to najprepracovanejšie video stráca z marketingového hľadiska svoj význam, pokiaľ nedokáže diváka nasmerovať k ďalšej interakcii. Samotné pasívne sledovanie je nepostačujúce a tvorca musí diváka aktívne primäť k vykonaniu konkrétnej akcie. Pre editora to znamená, že do záverečnej fázy videa musí zakomponovať jasnú výzvu na akciu alebo tzv. Call to Action (CTA). Môže ísť o vloženie textových grafiku vyzývajúcu na sledovanie profilu, uloženie inšpiratívneho príspevku alebo o priamu textovú výzvu na rezerváciu služby v salóne [41].

### **6.3.6 Správne rozlíšenie a technické parametre exportu**

Z technického hľadiska je pomerne častou chybou exportovanie videí pre sociálne siete v zbytočne vysokom rozlíšení (napríklad v 4K). Mobilné platformy ako Instagram alebo TikTok nie sú na spracovanie takýchto obrovských súborov primárne optimalizované. Ak tvorca nahrá príliš veľký súbor, algoritmus siete ho automaticky a často veľmi radikálne skomprimuje, čo paradoxne vedie k vizuálnej degradácii obrazu. Ideálny štandard pre exportovanie vertikálnych videí je v rozlíšení 1080p (Full HD) až po 1440p. Táto zlatá stredná cesta so snímkovou frekvenciou 30 až 60 FPS (v závislosti od dynamiky záberov) zaručuje zachovanie maximálnej ostrosti na displejoch smartfónov bez rizika nežiaducej kompresie [7].

### **6.3.7 Sledovanie relevantných metrik a budovanie organického zapojenia**

Jednou z najčastejších chýb začínajúcich tvorcov je orientácia na nesprávne analytické dáta. Celkový počet sledujúcich je z marketingového hľadiska zavádzajúci ukazovateľ, ktorý nevyvedá nič o reálnom obchodnom úspechu firmy. Namiesto zamerania sa na toto číslo by mali tvorcovia a lokálne podniky sledovať predovšetkým mieru zapojenia. Úspešné video sa nemeria len počtom zobrazení, ale najmä tým, či ho diváci zdieľajú, komentujú a ukladajú si ho. Z hľadiska postprodukcie to znamená tvoriť taký organický obsah, ktorý u publika vyvoláva emócie a buduje dlhodobé vzťahy. Práve vysoká miera zapojenia je pre algoritmy sociálnych sietí hlavným signálom na to, aby video posúvali medzi ďalších používateľov [42].

### **6.3.8 Konzistentnosť publikovania a integrácia aktuálnych trendov**

Úspech na sociálnych sieťach nevyžaduje len technicky a esteticky zvládnutú postprodukciu, ale aj strategický prístup k samotnému publikovaniu obsahu. Pre budovanie algoritmickej autority profilu a udržanie záujmu publika je absolútne kľúčová pravidelnosť. Jednorazové zverejnenie virálneho videa bez následnej konzistentnej tvorby neprináša dlhodobý marketingový efekt. Okrem pravidelnosti je v dnešnom rýchlom digitálnom prostredí nevyhnutné aktívne sledovať aktuálne trendy, a to najmä v oblasti virálnych či obľúbených zvukových stôp a populárnych vizuálnych formátov. Moderné editory, akým je aj CapCut, tento proces výrazne zjednodušujú prostredníctvom integrovaných trendových šablón a priameho prepojenia na hudobnú knižnicu siete TikTok. To tvorcovi umožňuje flexibilne a v reálnom čase reagovať na dynamicky sa meniace prostredie sociálnych sietí [3].

## Záver

Hlavným cieľom predkladanej bakalárskej práce bolo komplexne analyzovať a prakticky demonštrovať využitie voľne dostupného softvéru na úpravu videí určených pre moderné sociálne siete. Tento cieľ bol úspešne naplnený prostredníctvom detailného prieskumu trhu, teoretickej analýzy a predovšetkým prostredníctvom tvorby praktických edukačných tutoriálov.

Ako táto práca jednoznačne ukázala, postprodukcia v programe CapCut je mimoriadne efektívna a prístupná. Aj napriek tomu, že ide o primárne bezplatný softvér (na báze modelu freemium), ponúka funkcie porovnateľné s komerčnou konkurenciou. Jeho obrovskou výhodou je vysoko intuitívne používateľské prostredie, ktoré svojou architektúrou a rozložením panelov rešpektuje zabehnuté štandardy profesionálnych nelineárnych strižní. Vďaka tomu je prechod do tohto programu plynulý, pričom aj úplní začiatníci si dokážu rýchlo osvojiť správne postprodukčné návyky.

Tieto teoretické predpoklady sa naplno potvrdili priamo pri tvorbe samotných videonávodov. Pomocou programu OBS Studio a následnej postprodukcie v CapCute bol vytvorený ucelený súbor tutoriálov. Tie úspešne previedli čitateľa od základných úprav a synchronizácie zvuku (beat sync) až po vysoko pokročilé kreatívne techniky, akými sú práca s maskami, priestorové kľúčovanie (chroma key), animácia pomocou kľúčových snímok či dynamická zmena rýchlosti (speed ramping). Získané technické zručnosti boli následne priamo aplikované do praxe pri tvorbe šiestich reálnych marketingových príspevkov pre prevádzku Aura Beauty Studio.

Práca okrem technickej stránky poukázala aj na dôležitosť strategickej distribúcie obsahu. Analýzou algoritmov platforiem ako TikTok, Instagram, YouTube, Facebook a Pinterest sa potvrdilo, že každá sociálna sieť vyžaduje individuálny prístup k formátu a dynamike videa. Vyústením celého projektu je komplexná sumarizácia odporúčaní, ktorá tvorcom poskytuje overené pravidlá pre maximalizáciu organického dosahu – od nutnosti okamžitého zaujatia pozornosti v prvých sekundách cez dôležitosť titulkov až po správne nastavenie technických parametrov exportu.

Výsledky tejto bakalárskej práce jasne dokazujú, že v súčasnom digitálnom prostredí už tvorba profesionálneho a marketingovo úspešného videoobsahu nevyžaduje drahé technológie ani hlboké filmárske vzdelanie. Vďaka moderným a intuitívnym nástrojom, akým je CapCut, je kvalitná postprodukcia sprístupnená širokej verejnosti, čo lokálnym podnikom a bežným tvorcom otvára neobmedzené možnosti v oblasti digitálnej komunikácie.

## Seznam použité literatury

- [1] DANCYGER, Ken. *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. 5th ed. Burlington: Focal Press, 2011. ISBN 978-0-240-81397-4.
- [2] CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2012. ISBN 978-1-61593-090-6.
- [3] MACREADY, Hannah. *How to Make Short-Form Videos That Stand Out*. Online. In: Hootsuite. 2023. Dostupné z: <https://blog.hootsuite.com/short-form-video/>. [cit. 2026-04-11].
- [4] FOUST, James C., FINK, Edward J., GORDON, Robert, LOHREY, James, BESKID, Philip a CARDENAS, Jose. *Video production: disciplines and techniques*. 13th ed. New York; London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2024. ISBN 978-1-03-251103-0.
- [5] LUSTYK, Petr. *Digitální video a možnosti jeho zpracování pomocí komerčních a volně šiřitelných programů*. Online, bakalářská práce. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, 2016. Dostupné z: <https://theses.cz/id/lbxvgp/>. [cit. 2025-12-11].
- [6] FRAME, Adam. *Frame rate and refresh rate: similar but different!*. Online. In: Epiphan video. 2016. Dostupné z: <https://www.epiphan.com/blog/frame-rate-refresh-rate/?srsId=AfmBOooUoKMIRHmOFCYBK3BB0YAtnyYMhufRdxj2TDd2g44DDSIVK5Fd>. [cit. 2026-03-12].
- [7] KEUTELIAN, Mary. *Always Up-to-Date Guide to Social Media Video Specs [Facebook, Instagram, TikTok, X, YouTube, LinkedIn, Pinterest, Snapchat]*. Online. In: Sprout Social. 2025. Dostupné z: <https://sproutsocial.com/insights/social-media-video-specs-guide/>. [cit. 2026-04-10].
- [8] Boris RABINDRANATH, Giri. *H.265 vs. H.264 Comparison Guide: Which Codec is Better?* Online. In: Boris FX. 2024. Dostupné z: <https://borisfx.com/blog/h-265-vs-h-264-comparison-guide-which-is-better>. [cit. 2026-03-05].
- [9] POUPARD, Anne-Sophie. *Every video format, codec, and container explained*. Online. In: Api.video. 2018. Dostupné z: <https://api.video/blog/product-updates/every-video-format-codec-and-container-explained/>. [cit. 2026-04-02].
- [10] RED HAT. *What is open source?* Online. 2019. Dostupné z: <https://www.redhat.com/en/topics/open-source/what-is-open-source>. [cit. 2026-03-03].
- [11] CLOUDFLARE. *What is SaaS?* Online. 2026. Dostupné z: [www.cloudflare.com/learning/cloud/what-is-saas/](https://www.cloudflare.com/learning/cloud/what-is-saas/). [cit. 2026-03-03].
- [12] SEGAL, Troy. *Freemium Business Model: Definition, Examples, Pros & Cons*. Online. In: Investopedia. 2025. Dostupné z: <https://www.investopedia.com/terms/f/freemium.asp>. [cit. 2026-03-06].
- [13] MUCHMORE, Michael. *The Best Video Editing Software for 2026*. Online. In: PCMag. 2026. Dostupné z: <https://www.pcmag.com/picks/the-best-video-editing-software>. [cit. 2026-03-04].
- [14] GERENCER, Tom. *The Complete Guide to Video Editing Software in 2024*. Online. In: HP. 2024. Dostupné z: <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/how-to-pick-best-video-editing-software>. [cit. 2026-04-12].

- [15] MUCHMORE, Michael. *Adobe Premiere Review: A Top Choice for Pro Video Editors*. Online. In: PCMag. 2025. Dostupné z: <https://www.pcmag.com/reviews/adobe-premiere-pro>. [cit. 2026-03-18].
- [16] ADOBE. *Editing audio in Adobe Audition*. Online. 2022. Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/sk/premiere-pro/using/editing-audio-audition.html>. [cit. 2026-04-05].
- [17] MCCARTHY, Mike. *Quick Look: Adobe's Premiere and After Effects 2026 Updates*. Online. In: PostPerspective. 2026. Dostupné z: <https://postperspective.com/quick-look-adobes-premiere-and-after-effects-2026-updates/>. [cit. 2026-04-20].
- [18] MUCHMORE, Michael. *Vegas Pro Review*. Online. In: PCMag. 2023. Dostupné z: <https://www.pcmag.com/reviews/vegas-pro>. [cit. 2026-04-22].
- [19] BORIS FX. *Vegas Pro*. Online. In: Vegas Creative Software. © 2026. Dostupné z: <https://www.vegascreativesoftware.com/vegas-pro/>. [cit. 2026-04-12].
- [20] CARR, Lance. *Pinnacle Studio 26 Review Part Two*. Online. In: The D.I.Y Video Editor. 2026. Dostupné z: <https://diyvideoeditor.com/pinnacle-studio-review-2/>. [cit. 2026-04-11].
- [21] PARIS, Steve. *I tested Cyberlink PowerDirector 365 on both a Mac and Windows PC and it's great... if you like AI tools*. Online. In: Creative Bloq. 2025. Dostupné z: <https://www.creativebloq.com/reviews/cyberlink-powerdirector-365>. [cit. 2026-03-28].
- [22] CLARK, Steve. *Best free video editing software of 2025: Fully tested and free to use on PC and Mac*. Online. In: TechRadar. 2025. Dostupné z: <https://www.techradar.com/best/free-video-editing-software>. [cit. 2026-03-05].
- [23] BLACKMAGIC DESIGN. *DaVinci Resolve 20*. Online. 2026. Dostupné z: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>. [cit. 2026-04-24].
- [24] INTERNET MATTERS. *What is CapCut?* Online. ©2026. Dostupné z: <https://www.internetmatters.org/advice/apps-and-platforms/skills-building/capcut/>. [cit. 2026-05-15].
- [25] WILLIAMS, Eva a DEBELA, Kate. *LIGHTWORKS REVIEW 2026: SIMPLE PRO LEVEL SOFTWARE*. Online. In: Fix the photo. 2026. Dostupné z: <https://fixthephoto.com/lightworks-review.html>. [cit. 2026-04-12].
- [26] THUANNND. *Kdenlive Review 2026: Honest Expert Verdict for Serious Creators*. Online. In: Atomi Systems. 2026. Dostupné z: <https://atomisystems.com/screencasting/kdenlive-review-2026-honest-expert-verdict-for-serious-creators/>. [cit. 2026-04-10].
- [27] WARADE, Pavan. *Mobile Video Editing Applications Market Size, Share & Trends Analysis Report By OS (Android, IOS), By End User (Personal, AV Professional) and By Region (North America, Europe, APAC, Middle East and Africa, LATAM) Forecasts, 2026-2034*. Online. In: Straits research. 2026. Dostupné z: <https://straitresearch.com/report/mobile-video-editing-applications-market>. [cit. 2026-04-15].
- [28] CAPCUT. *CapCut Standard vs Pro: Full Comparison of Features and Pricing*. Online. 2026. Dostupné z: <https://www.capcut.com/resource/capcut-standard-vs-pro#>. [cit. 2026-04-25].
- [29] SENTANCE, Rebecca. *Why is Bytedance's video editor CapCut so popular, and what are rivals doing about it?* Online. In: Econsultancy. 2024. Dostupné z: <https://econsultancy.com/capcut-video-prosumer-software-battleground/>. [cit. 2026-03-30].

- [30] NACEVA, Nadica. *33 CapCut Statistics Breakdown & Video Editing Trends in 2024*. Online. In: Influencer Marketing Hub. 2024. Dostupné z: <https://influencermarketinghub.com/capcut-statistics/>. [cit. 2026-04-18].
- [31] MIRACAMP. *Mastering CapCut – the ultimate beginner's guide*. Online. Dostupné z: <https://www.miracamp.com/learn/capcut/mastering>. [cit. 2026-04-25].
- [32] CAPCUT. *A Comprehensive CapCut Tutorial for Beginners | Easy-to-Follow Steps*. Online. 2026. Dostupné z: <https://www.capcut.com/resource/capcut-tutorial-for-beginners>. [cit. 2026-04-25].
- [33] HOSTRANDER, REED. *CapCut vs. Other Video Editing Apps: Which One Reigns Supreme?* Online. In: Clixie AI. 2025. Dostupné z: <https://www.clixie.ai/blog/capcut-vs-other-video-editing-apps-which-one-reigns-supreme>. [cit. 2026-02-24].
- [34] DOUGHERTY, Tim. *What is OBS? The Complete Guide to Open Broadcaster Software*. Online. In: Wowza. 2025. Dostupné z: <https://www.wowza.com/blog/what-is-obs>. [cit. 2026-03-22].
- [35] POLLOCK, Erica. *What You Need to Know About the TikTok Algorithm to Go Viral in 2026*. Online. In: Agorapulse. Dostupné z: <https://www.agorapulse.com/blog/tiktok/tiktok-algorithm/>. [cit. 2026-05-02].
- [36] G., Danny. *12 Expert Instagram Video Best Practices*. Online. In: Crayo. 2025. Dostupné z: <https://crayo.ai/blog/instagram-video-best-practices>. [cit. 2026-05-02].
- [37] MACFARLANE, Rebecca. *Pinterest videos: A complete guide for 2026*. Online. In: Sprout Social. 2026. Dostupné z: <https://sproutsocial.com/insights/pinterest-videos/>. [cit. 2026-05-03].
- [38] MAZLOUMIAN, Talar. *Instagram story engagement ideas: 21 hacks to try in 2026*. Online. In: Later. Dostupné z: <https://later.com/blog/instagram-stories-hacks/>. [cit. 2026-05-03].
- [39] ROHR, Josh. *YouTube Shorts Best Practices to Connect With Audiences*. Online. In: Ignite Visibility. 2026. Dostupné z: <https://ignitevisibility.com/youtube-shorts-guide/>. [cit. 2026-05-04].
- [40] POPA, Gabriela. *The complete guide to Facebook video size and specs in 2025*. Online. In: The Brief. 2025. Dostupné z: <https://www.thebrief.ai/blog/facebook-video-size/>. [cit. 2026-05-09].
- [41] KANE, Brendan Michael. *Milion sledujících: jak získávat nové followery na sociálních sítích*. Brno: Zoner Press, 2019. ISBN 978-80-7413-407-4.
- [42] LOSEKOOT, Michelle a VYHNÁNKOVÁ, Eliška. *Jak na síť: ovládněte čtyři principy úspěchu na sociálních sítích*. Brno: Jan Melvil Publishing, 2019. ISBN 978-80-7555-084-2. Dostupné také z: <https://www.bookport.cz/e-kniha/jak-na-site-2962257/>. [cit. 2026-05-10].
- [43] HOLLENBECK, Sarah. *Social Media Video Tips: 7 Best Practices for Creating Engaging Video Content*. Online. In: Rev. 2024. Dostupné z: <https://www.rev.com/blog/video-best-practices>. [cit. 2026-05-10].

## Příloha A: Výsledné tutoriály a výstupy

Súčasťou bakalárskej práce sú nasledujúce výsledné tutoriály a výstupy:

- Tutoriál 00: Úvod do programu (00\_Uvod\_do\_programu.mp4 | dĺžka: 02:02, veľkosť: 77,7 MB)
- Tutoriál 01: Strih videa (01\_Tutorial\_strih\_vidoa.mp4 | dĺžka: 03:38, veľkosť: 333,0 MB)
- Tutoriál 02: Práca so zvukom (02\_Tutorial\_praca\_so\_zvukom.mp4 | dĺžka: 03:11, veľkosť: 227,6 MB)
- Tutoriál 03: Úprava a efekty (03\_Tutorial\_uprava\_a\_efekty.mp4 | dĺžka: 02:30, veľkosť: 173,8 MB)
- Tutoriál 04: Práca s maskami (04\_Tutorial\_praca\_s\_maskami.mp4 | dĺžka: 02:37, veľkosť: 109,7 MB)
- Tutoriál 05: Kľúčové snímky (05\_Tutorial\_klucove\_snimky.mp4 | dĺžka: 02:31, veľkosť: 163,3 MB)
- Tutoriál 06: Farebné kľúčovanie (06\_Tutorial\_chroma\_key.mp4 | dĺžka: 02:30, veľkosť: 197,7 MB)
- Tutoriál 07: Dynamická zmena rýchlosti (07\_Tutorial\_speed\_ramp.mp4 | dĺžka: 01:52, veľkosť: 105,0 MB)
- Tutoriál 08: Titulky a prechody (08\_Tutorial\_titulky\_a\_prechody.mp4 | dĺžka: 02:48, veľkosť: 290,6 MB)
- Tutoriál 09: Export videa (09\_Tutorial\_export\_vidoa.mp4 | dĺžka: 01:32, veľkosť: 85,1 MB)
- Video 01: TikTok (Video\_01\_TikTok.mp4 | dĺžka: 00:15, veľkosť: 21,0 MB)
- Video 02: Instagram Reels (Video\_02\_Instagram\_Reels.mp4 | dĺžka: 00:09, veľkosť: 10,8 MB)
- Video 03: Pinterest (Video\_03\_Pinterest.mp4 | dĺžka: 00:05, veľkosť: 7,1 MB)
- Video 04: Instagram Stories (Video\_04\_Instagram\_Stories.mp4 | dĺžka: 00:03, veľkosť: 8,6 MB)
- Video 05: YouTube Shorts (Video\_05\_Youtube\_Shots.mp4 | dĺžka: 00:18, veľkosť: 27,2 MB)
- Video 06: Facebook (Video\_06\_Facebook.mp4 | dĺžka: 01:32, veľkosť: 139,4 MB)