

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTEL尼亚

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Adobe Premiere 6. Biblia

Autorzy: Adele Droblas, Seth Greenberg
Tłumaczenie: Bogdan Czogalik, Łukasz Oberlan
ISBN: 83-7197-543-0
Tytuł oryginału: [Adobe Premiere 6 Bible](#)
Format: B5, stron: 568
oprawa twarda
Zawiera CD-ROM



Adobe Premiere 6. Biblia to książka dla producentów multimedii, projektantów witryn internetowych, projektantów grafiki, artystów, filmowców oraz użytkowników kamer wideo – dla wszystkich, którzy, korzystając z komputera, chcą tworzyć filmy wideo i umieszczać je na taśmie wideo, płytach CD-ROM lub w Internecie. Czytając książkę Adobe Premiere 6. Biblia, szybko się przekonasz, że jest ona czymś więcej niż tylko źródłem informacji opisującym w zasadzie wszystkie funkcje programu Adobe Premiere. Omawiane w książce koncepcje i możliwości programu Premiere są wyjaśniane za pomocą wielu krótkich ćwiczeń. Książka jest niezastąpionym źródłem informacji zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych użytkowników. Nie zwlekaj. Zaczynaj czytać i dowiedz się, jak zrealizować swoje pomysły.

Czytając wszystkie rozdziały książki „Adobe Premiere 6. Biblia” po kolei, stopniowo staniesz się ekspertem programu Adobe Premiere. Sądzymy jednak, że większość Czytelników będzie czytać jedynie wybrane rozdziały zawierające potrzebne lub interesujące w danej chwili tematy. W książce umieściliśmy wiele instrukcji szczegółowo wyjaśniających tworzenie sekwencji wideo za pomocą narzędzi programu Adobe Premiere. Na płycie CD-ROM znajdziesz wiele klipów, dzięki którym szybko stworzysz krótkie przykłady ilustrujące zagadnienia poruszane w poszczególnych rozdziałach.



Rzut oka na książkę

O Autorach	17
Przedmowa	19
Wprowadzenie	23
Część I Premiere — pierwsze kroki.....	27
Rozdział 1. Premiere — szybki start	29
Rozdział 2. Premiere — wiadomości podstawowe	47
Rozdział 3. Ustawienia projektu	65
Rozdział 4. Przesyłanie materiału wideo na dysk twardy	77
Część II Montaż.....	97
Rozdział 5. Podstawowe techniki montażu	99
Rozdział 6. Montaż dźwięku	119
Rozdział 7. Tworzenie przejść.....	149
Część III Tekst i grafika	185
Rozdział 8. Tworzenie napisów i obiektów graficznych w oknie Title	187
Rozdział 9. Tworzenie tekstu i efektów graficznych.....	215
Część IV Zaawansowane techniki i efekty specjalne	237
Rozdział 10. Zaawansowane techniki montażu.....	239
Rozdział 11. Stosowanie efektów specjalnych.....	263
Rozdział 12. Nakładanie obrazu klipów.....	299
Rozdział 13. Posługiwanie się maskami koloru oraz maskami tła.....	321
Rozdział 14. Tworzenie efektów ruchu.....	339
Rozdział 15. Poprawianie jakości obrazu.....	363
Część V Eksport cyfrowych filmów wideo	387
Rozdział 16. Eksportowanie filmów QuickTime i AVI.....	389
Rozdział 17. Przygotowanie klipów wideo do publikacji w sieciach Internet i intranet.....	401
Rozdział 18. Publikowanie klipów wideo w sieci.....	419
Rozdział 19. Przenoszenie projektów na taśmę wideo.....	429
Rozdział 20. Przenoszenie projektów na płytę CD-ROM i współpraca z programem Macromedia Director	441
Część VI Współpraca programu Premiere z innymi programami.....	457
Rozdział 21. Trymowanie klipów filmowych w programie After Effects	459
Rozdział 22. Współpraca z Photoshopem	469
Rozdział 23. Współpraca z Ilustratorem	483
Rozdział 24. Edycja z wykorzystaniem masek w programie After Effects	503
Rozdział 25. Dodawanie efektów specjalnych w programie After Effects	515
Rozdział 26. Dodatkowe programy do tworzenia efektów specjalnych.....	533

Dodatki	541
Dodatek A Zawartość płyty CD	543
Dodatek B Witryny internetowe, które warto odwiedzić	545
Dodatek C Jak zdobyć licencję na program QuickTime	551
Dodatek D Studio cyfrowych nagrań wideo.....	553
Skorowidz	561

Spis treści

O Autorach	17
Przedmowa	19
Wprowadzenie	23
Część I Premiere — pierwsze kroki	27
Rozdział 1. Premiere — szybki start	29
Możliwości programu Adobe Premiere	29
Jak działa Premiere	30
Twój pierwszy film wideo	32
Tworzenie projektu w programie Premiere	32
Importowanie materiału filmowego	33
Oglądanie klipów w oknie Project	35
Okno Storyboard	36
Tworzenie projektu	37
Modyfikacja opcji Time Zoom Level	38
Podgląd klipu w oknie Monitor	39
Przycinanie klipów w oknie Timeline	39
Edycja klipu Flag	41
Tworzenie przejścia	41
Podgląd przejścia	42
Montaż klipu w oknie Timeline	43
Dodanie efektu przenikania	43
Dodanie jeszcze jednego obrazu i przejścia	43
Efekt stopniowego pojawiania się napisu	43
Podgląd efektu stopniowego pojawiania się napisu	44
Dodanie klipu dźwiękowego oraz stworzenie efektu stopniowego narastania głośności	45
Eksport filmu wideo	45
Umieszczanie cyfrowego filmu wideo na serwerze WWW	46
Rozdział 2. Premiere — wiadomości podstawowe	47
Okna programu Premiere	47
Manipulowanie oknami programu Premiere	48
Okno Project	48
Okno Timeline	49
Okno Monitor	50
Okno Audio Mixer	51
Palety programu Premiere	52
Paleta Navigator	52
Paleta History	53

Paleta Commands	53
Paleta Info.....	54
Paleta Effect Controls.....	55
Palety Video i Audio	55
Paleta Transitions	56
Menu programu Premiere	57
Menu File	57
Menu Edit.....	59
Menu Project	60
Menu Clip.....	61
Menu Timeline	62
Menu Window	62
Menu Help.....	62
Rozdział 3. Ustawienia projektu	65
Co to jest cyfrowe wideo?	65
Montaż liniowy a montaż nieliniowy	66
Cyfrowe wideo — wiadomości podstawowe	67
Prędkość odtwarzania klatek wideo	67
Rozmiar klatki	67
Kolor RGB i głębina bitowa koloru	68
Kompresja	68
Ustawienia projektu	70
Ustawienia ogólne	71
Ustawienia wideo	72
Ustawienia Keyframe and Rendering.....	74
Rozdział 4. Przesyłanie materiału wideo na dysk twardy	77
Pierwsze kroki	78
Właściwe podłączenie	79
Rozpoczęcie przechwytywania materiału wideo	79
Ustawianie dysku roboczego.....	80
Przechwytywanie analogowego materiału wideo	80
Zmiana ustawień wideo.....	82
Zmiana ustawień dźwięku	84
Przygotowanie do przechwytywania cyfrowego materiału wideo.....	85
Przechwytywanie materiału wideo za pomocą okna przechwytywania.....	87
Przechwytywanie za pomocą funkcji sterowania urządzeniem	88
Automatyzacja przechwytywania za pomocą przechwytywania wsadowego	89
Dodanie kodu czasowego do klipu	91
Przechwytywanie klipów z użyciem techniki stop motion	92
Przechwytywanie dźwięku	94
Ustawienia nagrywania dźwięku.....	95
Przechwytywanie analogowego dźwięku (użytkownicy Windows)	95
Przechwytywanie analogowego dźwięku (użytkownicy komputerów Macintosh)	95
Część II Montaż	97
Rozdział 5. Podstawowe techniki montażu	99
Montaż podstawowy — koncepcje i narzędzia	99
Okno Storyboard	100
Środowisko robocze	101

Okno Timeline	103
Okno Timeline z bliska	103
Typ środowiska roboczego a wygląd okna Timeline	105
Poruszanie się w oknie Timeline	105
Ścieżki z opcją Shy oraz ścieżki z opcją Exclude	106
Wybieranie i przesuwanie klipów w oknie Timeline	106
Zmiana wyglądu okna Timeline	109
Ustawianie punktów początkowych i końcowych w oknie Timeline	110
Montaż za pomocą narzędzia Selection	110
Ustawianie punktu początkowego i końcowego za pomocą znaczników okna Timeline	110
Przycinanie klipu w oknie Clip	112
Montaż w oknie Monitor	113
Dodawanie klipów do okna Timeline za pomocą okna Monitor	115
Rozdział 6. Montaż dźwięku	119
Rola dźwięku w filmie wideo	120
Odtwarzanie klipu dźwiękowego	120
Regulacja poziomu głośności dźwięku	122
Regulacja poziomu głośności za pomocą polecenia Audio Gain	123
Regulacja poziomu głośności za pomocą linii głośności dźwięku	123
Balans głośności dźwięku	127
Panorama dźwięku	128
Balans dźwięku stereo	129
Narzędzie Cross Fade	130
Obróbka dźwięku w oknie Audio Mixer	132
Automatyzacja	132
Opcja Mute oraz opcja Solo	132
Balans	133
Głośność	133
Odtwarzanie	133
Opcje okna Audio Mixer	134
Zapisywanie zmian za pomocą okna Audio Mixer	135
Efekty dźwiękowe	135
Paleta Audio	136
Stosowanie efektów dźwiękowych	136
Sterowanie efektem dźwiękowym w czasie	137
Przegląd efektów dźwiękowych	138
Zapisywanie dźwięku w formacie AIFF	146
Rozdział 7. Tworzenie przejść	149
Rzut oka na paletę Transitions	149
Korzystanie z menu palety Transitions	150
Edycja A/B oraz edycja jednościeżkowa	151
Tworzenie przejść z wykorzystaniem ścieżek A/B	152
Korzystanie z przejść w trybie edycji jednościeżkowej	154
Edycja ustawień efektu przejścia	157
Tworzenie domyślnego efektu przejścia	158
Stosowanie domyślnego efektu przejścia	159
Zastępowanie i usuwanie efektów przejść	159

Przegląd efektów przejść	160
Przejścia z grupy 3D Motion	160
Przejścia z grupy Dissolve	162
Przejścia z grupy Iris	164
Przejścia z grupy Map	165
Przejścia z grupy QuickTime	166
Przejścia z grupy Slides	167
Przejścia z grupy Special Effects	168
Przejścia z grupy Page Peel	170
Przejścia z grupy Stretch	171
Przejścia z grupy Wipe	172
Przejścia z grupy Zoom	175
Galeria efektów przejść programu Premiere	176

Część III Tekst i grafika..... 185

Rozdział 8. Tworzenie napisów i obiektów graficznych w oknie Title187

Okno Title	188
Narzędzia okna Title	189
Zmiana opcji okna Title	189
Rozmiar rysownicy	189
Proporcje klatki	191
Obszar bezpieczny dla akcji i napisów	191
Kolory bezpieczne dla standardu NTSC	191
Kolor tła	191
Menu Title	192
Klatka klipu wideo w roli tła	192
Narzędzia okna Title	193
Narzędzie Type	194
Przesuwanie tekstu za pomocą narzędzia Selection	195
Zmiana atrybutów tekstu	195
Zapisywanie atrybutów i koloru tekstu	197
Narzędzie Rolling Title	197
Zmiana kierunku i prędkości	198
Podgląd ruchomego tekstu	199
Tworzenie obiektów graficznych w oknie Title	199
Tworzenie wielokątów	200
Przekształcanie wielokątów w linie krzywe	200
Modyfikowanie kształtów	201
Przesuwanie i zmiana rozmiaru kształtu	201
Zmiana grubości linii	201
Zmiana atrybutów związanych z wypełnieniem kształtu	201
Tworzenie cieni	202
Typy cieni	203
Stosowanie koloru w napisach	203
Okno Color Picker	203
Kolory RGB	205
Kolor tekstu i obiektów graficznych	205
Tworzenie gradientów	206
Zmiana krycia	207

Zapisywanie, zamykanie i wczytywanie napisu	208
Dodawanie napisu do projektu	209
Tworzenie napisu powitalnego w oknie Title	210
Tworzenie znaku firmowego	211
Rozdział 9. Tworzenie tekstu i efektów graficznych	215
Tworzenie i importowanie grafik z programu Adobe Photoshop	215
Tworzenie filmu za pomocą programów Adobe Photoshop oraz Adobe ImageReady	216
Tworzenie sekwencji zniekształcenia tekstu w programach Photoshop i ImageReady	219
Projekt „Time Flies”	220
Tworzenie półprzezroczystego tekstu	223
Tworzenie tekstu z efektem fazy w Photoshopie	224
Przygotowanie projektu „Zoo”	225
Animowanie tekstu i grafik utworzonych w programie Illustrator za pomocą efektów wideo	227
Tworzenie zakrzywionego tekstu w programie Adobe Illustrator	227
Tworzenie grafiki w programie Adobe Illustrator	228
Projekt Hurricane Season	229
Animacja napisów na tle grafiki z wykorzystaniem efektu ruchu i odwróconego kanału alfa	231
Część IV Zaawansowane techniki i efekty specjalne	237
Rozdział 10. Zaawansowane techniki montażu	239
Narzędzia do montażu	240
Paleta History	240
Wycinanie i wklejanie klipów	241
Usuwanie luk z okna Timeline	244
Oddzielanie i łączenie części wideo i części dźwiękowej klipu	244
Edycja klipów za pomocą narzędzi okna Timeline	245
Technika montażu Rolling	246
Technika montażu Ripple	246
Technika montażu Slip	247
Technika montażu Slide	248
Montaż trzy- i czteropunktowy	249
Montaż trzypunktowy	249
Montaż czteropunktowy	251
Technika montażu Lift oraz technika montażu Extract	252
Precyzyjny montaż w trybie wyświetlania Trim okna Monitor	253
Kopie klipów i klipy wirtualne	254
Tworzenie klipów wirtualnych	255
Edycja klipu za pomocą poleceń menu Clip	257
Polecenie Motion	257
Polecenia Duration i Speed	258
Polecenie Frame Hold	259
Polecenia Maintain Aspect Ratio i Aspect Fill Color	260
Rozdział 11. Stosowanie efektów specjalnych	263
Paleta Video Effects programu Premiere	264
Podręczne menu palety Video Effects	265
Paleta Effect Controls	266
Podręczne menu palety Effect Controls	266
Stosowanie efektów specjalnych	267

Stosowanie efektów z wykorzystaniem ujęć kluczowych.....	268
Ścieżka ujęć kluczowych.....	269
Stosowanie efektów na różnych obszarach obrazu za pomocą maski obrazu.....	272
Efekty programu Premiere.....	273
Folder Adjust.....	274
Folder Blur.....	276
Folder Channel.....	277
Folder Distort.....	278
Folder Image Control.....	284
Folder Perspective.....	287
Folder Pixelate.....	287
Folder QuickTime.....	289
Folder Render.....	289
Folder Sharpen.....	289
Folder Stylize.....	290
Folder Time.....	294
Folder Transform.....	295
Folder Video.....	297
Rozdział 12. Nakładanie obrazu klipów	299
Cyfrowe wideo a przezroczystość	300
Efekt stopniowego pojawiania się lub zanikania obrazu.....	300
Tworzenie efektu stopniowego pojawiania się lub zanikania obrazu za pomocą narzędzi Fade Adjustment oraz Fade Scissors.....	303
Nakładanie obrazu klipów za pomocą okna dialogowego Transparency Settings.....	306
Okno dialogowe Transparency Settings.....	307
Klucz Chroma.....	308
Klucz RGB Difference.....	309
Klucze Blue Screen i Green Screen	309
Klucz Non-Red.....	312
Klucz Luminance	313
Klucz Alpha Channel	314
Klucze Black Alpha Matte oraz White Alpha Matte	316
Klucz Image Matte.....	316
Klucz Difference Matte.....	317
Klucz Track Matte.....	318
Klucze Multiply i Screen.....	318
Tworzenie efektu podzielonego ekranu za pomocą okna dialogowego Transparency Settings	318
Tworzenie makiety eliminującej niepożądany obiekt.....	318
Rozdział 13. Posługiwanie się maskami koloru oraz maskami tła	321
Tworzenie maski koloru	321
Tworzenie maski koloru w oknie projektu.....	322
Edycja maski koloru.....	323
Tworzenie maski tła w oparciu o statyczne ujęcie	323
Tworzenie masek w Photoshopie	324
Tworzenie prostego tła za pomocą narzędzia Gradient.....	324
Tworzenie obrazów tła za pomocą polecenia Pattern Fill.....	329
Tworzenie masek w Illustratorze.....	330
Tworzenie plików tła i filmów QuickTime w programie Painter	335

Rozdział 14. Tworzenie efektów ruchu	339
Okno dialogowe Motion Settings	339
Okienko podglądu	341
Modyfikowanie ścieżki ruchu	342
Oś czasu — dodawanie ujęć kluczowych	344
Zmiana prędkości	344
Tworzenie zbliżeń, przerw, zniekształceń i obrotów	344
Opcja Fill Color.....	347
Zapisywanie, wczytywanie, przywracanie i usuwanie ustawień efektu ruchu	348
Edycja ustawień efektu ruchu.....	348
Kanały alfa.....	349
Ruchome makiety.....	351
Tworzenie projektów wykorzystujących efekt ruchu.....	353
Prezentacja obrazująca sprzedaż kawy.....	353
Animowana okładka książki	358
Rozdział 15. Poprawianie jakości obrazu	363
Model koloru RGB	364
Korekcja jasności i kontrastu	366
Balans kolorów.....	366
Równoważenie poziomów	367
Pozostałe efekty z grupy Adjust.....	369
Efekty z grupy Image Control	369
Efekty z grupy Video	370
Retusz i korekcja kolorów w Photoshopie	372
Wczytywanie klipu wideo w oknie programu Photoshop.....	373
Tworzenie selekcji w programie Photoshop.....	375
Zaznaczanie zakresu kolorów	375
Zapisywanie zaznaczenia w kanale alfa.....	376
Polecenia dopasowania programu Photoshop	377
Posługiwanie się paletą Info.....	377
Korekcja jasności i kontrastu	378
Korekcja poziomów	378
Korekcja krzywych.....	379
Korekcja barwy i nasycenia	381
Korekcja balansu kolorów.....	382
Dodawanie i usuwanie postaci ludzkich w obrazie klipu wideo za pomocą narzędzi programu Photoshop.....	382
Część V Eksport cyfrowych filmów wideo	387
Rozdział 16. Eksportowanie filmów QuickTime i AVI	389
Rozpoczynanie procesu eksportu pliku	390
Dobieranie ustawień parametrów eksportu	391
Dobieranie ustawień parametrów wideo	392
Wybór metody kompresji dla formatu QuickTime	392
Wybór metody kompresji dla formatu Video for Windows.....	394
Zmiana głębi bitowej koloru	394
Wybór jakości materiału	394
Wybór prędkości przetwarzania danych	395
Wybór parametrów dekompresji.....	395
Zmiana rozmiaru ramki obrazu i prędkości odtwarzania.....	396
Określanie ujęć kluczowych.....	396

Dobieranie ustawień parametrów audio	397
Kodeki audio formatu QuickTime	398
Pozostałe opcje audio	398
Kodeki audio formatu Video for Windows.....	399
Rozdział 17. Przygotowanie klipów wideo do publikacji w sieciach Internet i intranet.....	401
Formaty plików spotykane w sieci Internet.....	402
HTML	402
W jaki sposób film jest wczytywany na stronę WWW.....	403
Ustawienia filmów QuickTime eksportowanych na strony WWW.....	405
Dołączanie filmu QuickTime do strony WWW w programie Adobe GoLive.....	406
Wykorzystanie ścieżek filmu QuickTime na stronie WWW	408
Tworzenie hiperłączy w programie Premiere	409
Tworzenie ukrytych ścieżek QuickTime w programie Adobe GoLive	410
Zmiana położenia i tworzenie prostych behawiorów.....	415
Rozdział 18. Publikowanie klipów wideo w sieci	419
Eksportowanie klipów wideo na potrzeby sieci za pomocą plug-inu RealNetworks Advanced RealMedia.....	420
Eksportowanie z programu Premiere	420
Eksportowanie klipów wideo na potrzeby sieci za pomocą programu Cleaner EZ	425
Pobieranie typu QuickTime Progressive.....	426
Pobieranie typu QuickTime Streaming	426
Format Windows Media — Video	427
Wykorzystanie plug-inu Advanced Windows Media.....	428
Rozdział 19. Przenoszenie projektów na taśmę wideo	429
Przygotowanie materiału do przeniesienia na taśmę wideo	430
Sprawdzanie ustawień właściwości projektu	430
Podgląd obrazu przy wyjściowej prędkości odtwarzania.....	431
Sprawdzanie ustawień opcji dysku magazynującego oraz funkcji kontroli urządzeń zewnętrznych	431
Ustawianie opcji odtwarzania	432
Przenoszenie projektów na taśmę z użyciem funkcji kontroli urządzeń zewnętrznych.....	434
Przenoszenie projektów na taśmę z użyciem funkcji kontroli urządzeń zewnętrznych klasy DV.....	434
Przenoszenie projektów na taśmę z użyciem funkcji kontroli analogowych urządzeń zewnętrznych	435
Przenoszenie projektów na taśmę bez użycia funkcji kontroli urządzeń zewnętrznych	435
Tworzenie listy edycyjnej.....	436
Tworzenie listy edycyjnej	436
Dołączanie do listy edycyjnej informacji o przejściach.....	439
Rozdział 20. Przenoszenie projektów na płytę CD-ROM i współpraca z programem Macromedia Director	441
Przenoszenie klipów wideo na płytę CD-ROM	442
Ustawianie właściwości projektu	442
Przenoszenie projektu na płytę CD-ROM za pomocą programu Cleaner EZ.....	444
Współpraca z programem Macromedia Director	448
Krótka charakterystyka programu Director.....	448

Importowanie klipów wideo w programie Director	448
Zmiana właściwości filmu.....	449
Umieszczanie filmu na scenie	450
Korzystanie z Lingo	451
Tworzenie behawiorów	451
Tworzenie własnych skryptów Lingo	452
Odtwarzanie fragmentu cyfrowego filmu wideo.....	454
Część VI Współpraca programu Premiere z innymi programami ...	457
Rozdział 21. Trymowanie klipów filmowych w programie After Effects	459
Trymowanie klipów wideo w After Effects — o co tu chodzi?	460
Trymowanie klipów wideo w oknie Time Layout	460
Trymowanie klipów wideo w oknie warstwy.....	462
Eksportowanie plików edytowanych w programie Adobe After Effects	463
Importowanie plików programu After Effects do programu Premiere	467
Rozdział 22. Współpraca z Photoshopem	469
Eksportowanie pojedynczych klatek filmowych do Photoshopa	469
Importowanie w programie Photoshop pojedynczej klatki projektu Premiere	473
Eksportowanie pojedynczej klatki filmowej z programu After Effects do Photoshopa.....	473
Wykorzystanie warstw i kanałów w Photoshopie	474
Tworzenie pliku z warstwy i powielanie warstwy w Photoshopie	475
Tworzenie pliku Photoshopa zawierającego kanał alfa	477
Importowanie kanałów alfa i warstw Photoshopa do programu Premiere.....	479
Wprowadzanie zawartości kanału alfa i warstw Photoshopa do ścieżek wideo	480
Rozdział 23. Współpraca z Ilustratorem	483
Tworzenie elementów tekstowych w Ilustratorze	484
Konwersja tekstu na krzywe.....	487
Edycja tekstu przekształconego na krzywe.....	489
Tworzenie masek w programie Ilustrator.....	490
Importowanie plików Ilustratora do programu Premiere	495
Rozdział 24. Edycja z wykorzystaniem masek w programie After Effects ...	503
Maski w programie After Effects — krótki przegląd	504
Tworzenie masek owalnych i prostokątnych.....	504
Edycja masek owalnych i prostokątnych w oknie Layer i za pomocą menu Layer	506
Tworzenie masek w oparciu o krzywe Beziéra	508
Edycja maski w oknie Time Layout	510
Importowanie masek z Photoshopa i Ilustratora	511
Tworzenie maski na podstawie ścieżki utworzonej w programie Ilustrator	513
Rozdział 25. Dodawanie efektów specjalnych w programie After Effects...	515
Idea funkcjonowania programu After Effects	516
Importowanie projektów programu Premiere do programu After Effects	516
Importowanie i animowanie obrazków Photoshopa w programie After Effects.....	517
Importowanie i animowanie obrazków Ilustratora w programie After Effects.....	520
Tworzenie i animacja elementów tekstowych w programie After Effects.....	523
Wykorzystanie ścieżek ruchu	527
Tworzenie złożonego klipu wideo.....	530

Rozdział 26. Dodatkowe programy do tworzenia efektów specjalnych.....	533
Plug-iny — oprogramowanie uzupełniające	533
Instalacja plug-inów	534
Jak używać plug-inów?	534
SpiceMaster	535
Boris FX Pro	535
Boris Graffiti	537
SFX Machine	538
Dodatki	541
Dodatek A Zawartość płyty CD	543
Dodatek B Witryny internetowe, które warto odwiedzić.....	545
Dodatek C Jak zdobyć licencję na program QuickTime	551
Dodatek D Studio cyfrowych nagrań wideo	553
Skorowidz.....	561

Rozdział 10.

Zaawansowane techniki montażu

Zagadnienia omawiane w tym rozdziale:

- ♦ Narzędzia do montażu filmu
- ♦ Narzędzia *Razor* i *Multiple Razor*
- ♦ Polecenia umożliwiające wklejanie materiału filmowego
- ♦ Techniki montażu *Rolling* oraz *Ripple*
- ♦ Narzędzia *Slip* i *Slide*
- ♦ Montaż trzy- i czteropunktowy
- ♦ Usuwanie klatek techniką *Extract* oraz techniką *Lift*
- ♦ Klipy wirtualne
- ♦ Menu *Clip*

Chociaż do edycji krótkich filmów wystarczy narzędzie *Selection*, w przypadku montażu precyzyjnego, gdzie liczy się każda klatka, należy stosować zaawansowane techniki dostępne w programie Premiere 6.

Na przykład w trybie wyświetlania *Trim* okna *Monitor* można usuwać pojedyncze klatki zaczynając od punktu początkowego lub końcowego klipu — wystarczy klikać przyciskiem myszy. Jeden z paneli okna *Monitor* wyświetla materiał znajdujący się na lewo od linii edycji; drugi — materiał znajdujący się na prawo od linii edycji. Premiere 6 umożliwia również wykonywanie wyrafinowanego montażu trzypunktowego, polegającego na ustawieniu punktu początkowego lub końcowego w klipie źródłowym oraz punktu początkowego i końcowego w programie. Technika ta ma tę zaletę, że Premiere 6 precyzyjnie oblicza fragment klipu źródłowego, który ma zostać dodany do materiału programu.

Niniejszy rozdział jest przewodnikiem po średnio zaawansowanych i zaawansowanych technikach montażu. Najpierw przedstawimy podstawowe narzędzia edycyjne, takie jak *Razor* i *Multiple Razor*, a następnie omówimy narzędzia *Ripple Edit*, *Rolling Edit*, *Slip* oraz *Slide*. Opiszemy również, jak wykonać montaż trzy- i czteropunktowy oraz jak

przycinać materiał filmowy w trybie wyświetlania *Trim* okna *Monitor*. Rozdział ten porusza wiele różnych tematów, dzięki czemu będziesz mógł poznać funkcje edycyjne programu *Premiere* i od razu wykorzystać je w praktyce.

Narzędzia do montażu

Zdarzają się sytuacje, że chcemy po prostu skopiować fragment klipu i wkleić go w nowym miejscu lub oddzielić dźwięk od obrazu klipu wideo. W tym podrozdziale omówimy kilka poleceń ułatwiających montaż filmu. Zaczniemy od omówienia palety *History* umożliwiającej szybkie cofanie wykonanych operacji.

Paleta History

Nawet najlepsi montażyści zmieniają zdanie i popełniają błędy. Profesjonalne systemy do montażu filmów umożliwiają podgląd zmontowanego materiału filmowego przed zapisaniem go na taśmie programu. Jednak żaden z nich nie umożliwia cofania tyłu operacji, co paleta *History* programu *Premiere 6* (rysunek 10.1).

Rysunek 10.1.

Paleta *History*



Jak wspomnieliśmy w rozdziale 2., paleta *History* może rejestrować do 99 operacji wykonanych w programie *Premiere 6*. Każdą operację reprezentuje oddzielny element w palecie *History*. Aby powrócić do danego stanu, kliknij reprezentujący go element. Jeżeli po cofnięciu operacji wykonasz nowe czynności, operacje zarejestrowane po tej, do której wróciłeś, zostaną usunięte z palety *History*.



Standardowo paleta *History* rejestruje 15 ostatnich operacji. Aby zwiększyć liczbę rejestrowanych operacji, wybierz *Edit/Preferences/Auto Save and Undo*. W ramce *History/Undo Levels* ustaw żadaną liczbę rejestrowanych operacji. Im większa liczba rejestrowanych operacji, tym więcej pamięci operacyjnej potrzeba do sprawnego działania programu *Premiere*.

Jeżeli jeszcze nie wypróbowałeś działania palety *History*, otwórz ją, wybierając *Window/Show History*. Mając otwarty nowy lub już przygotowany projekt, przeciągnij kilka klipów do okna *Timeline*. Podczas przeciągania obserwuj, jak *Premiere 6* rejestruje wykonywane operacje w palecie *History*. Następnie wybierz jeden z klipów w oknie *Timeline* i usuń go, naciskając klawisz *Delete*. Usuń następny klip. Zwróć uwagę, jak każda operacja jest rejestrowana w palecie *History*.

Założmy teraz, że chcesz przywrócić projekt do stanu, w jakim się znajdował przed usunięciem klipów. W tym celu kliknij margines na lewo od pierwszego elementu *Delete* zarejestrowanego w palecie *History*. Projekt powraca do stanu, w jakim się znajdował, zanim wykonałeś operacje usunięcia klipów. Za pomocą narzędzia *Selection* przesuń jeden

z klipów umieszczonych w oknie *Timeline*. Gdy tylko przesuniesz klip, paleta *History* zarejestruje nową operację (nowy stan projektu), usuwając z palety drugą operację *Delete*. Kiedy przywrócisz stan projektu zarejestrowany w palecie *History*, a następnie wykonasz nowe operacje w programie *Premiere 6*, nie będziesz mógł wrócić do operacji zarejestrowanych po tej, do której wróciłeś.

Wycinanie i wklejanie klipów

Jeżeli korzystasz z edytora tekstu, wiesz, jak można łatwo kopiować i wklejać fragmenty tekstu. *Premiere 6* umożliwia kopiowanie i wklejanie lub wycinanie i wklejanie klipów. *Premiere 6* posiada trzy polecenia związane z wklejaniem: *Paste*, *Paste to Fit* oraz *Paste Attributes*. Zanim skopiujesz klip, możesz podzielić go na dwie części i wkleić tylko jedną z nich.

Dzielenie klipu za pomocą narzędzia *Razor* oraz narzędzia *Multiple Razor*

Zanim skopiujesz i wkleisz klip lub zanim przesuniesz klip, możesz go w łatwy sposób podzielić na dwie części za pomocą narzędzia *Razor*. Jedno kliknięcie tego narzędzia wystarczy, aby podzielić klip na dwa segmenty. Oto jak używać narzędzia *Razor* oraz narzędzia *Multiple Razor*.

1. Aby podzielić na dwie części klip umieszczony na jednej niezablokowanej ścieżce, wybierz narzędzie *Razor* (rysunek 10.2). Aby podzielić na dwie części klipy umieszczone na wszystkich niezablokowanych ścieżkach, wybierz narzędzie *Multiple Razor* (rysunek 10.3).

Rysunek 10.2.
Narzędzie *Razor*



Rysunek 10.3.
Narzędzie
Multiple Razor

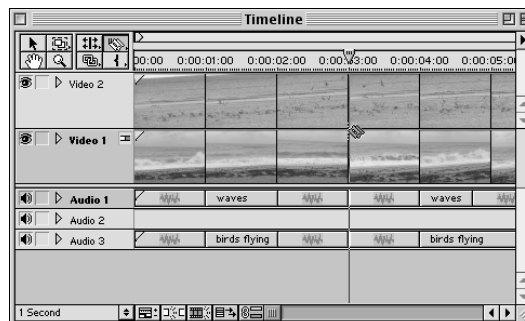


Aby wybrać narzędzie *Razor* lub narzędzie *Multiple Razor*, naciśnij klawisz *C*. Ponieważ oba narzędzia znajdują się w tym samym miejscu przybornika (pierwszy wiersz, czwarta kolumna), klawisz *C* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp dożądanego narzędzia.

2. Umieść linię edycji okna *Timeline* nad klatką, którą chcesz podzielić.
3. Kliknij klip, aby podzielić go za pomocą narzędzia *Razor* lub za pomocą narzędzia *Multiple Razor* (rysunek 10.4). Po użyciu narzędzia *Razor* lub narzędzia *Multiple Razor* odcięty fragment klipu możesz przesuwać niezależnie od reszty klipu (rysunek 10.4). Możesz również edytować odcięty fragment klipu niezależnie od reszty klipu.

Rysunek 10.4.

Narzędzia Razor
i Multiple Razor
dzielą klip
na dwie części

**Wklejanie klipów**

Po podzieleniu klipu można go skopiować i wkleić lub wyciąć i wkleić do innego miejsca w oknie *Timeline*. Aby skopiować lub wyciąć klip i wkleić go w pustym miejscu w oknie *Timeline*, wskaż klip lub klipy, a następnie wybierz *Edit/Copy* lub *Edit/Cut*. Kliknij w miejscu, w którym chcesz umieścić klip, i wybierz *Edit/Paste*. Jeżeli miejsce, do którego chcesz wkleić klip, zawiera już inne klipy, możesz użyć poleceń *Paste to Fit* lub *Paste Attributes*.

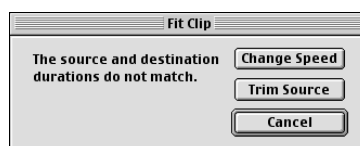
Polecenie Paste to Fit

Dzięki poleceniu *Paste to Fit* można wklejać klipy do luk znajdujących się między klipami umieszczonymi w oknie *Timeline* oraz określić, w jaki sposób Premiere 6 ma dostosować wstawiane klipy do reszty filmu. Oto jak używać polecenia *Paste to Fit*.

1. Wybierz klip lub klipy, które chcesz skopiować lub wyciąć.
2. Wybierz *Edit/Copy* lub *Edit/Cut*.
3. Kliknij miejsce, do którego chcesz wkleić klipy. Załóżmy, że chcesz wkleić klip w dwusekundowej luce znajdującej się między dwoma innymi klipami. W takiej sytuacji kliknij tę lukę, aby ją wybrać.
4. Wybierz *Edit/Paste to Fit*.
5. W odpowiedzi pojawi się okno dialogowe *Fit Clip* (rysunek 10.5). W oknie tym kliknij *Change Speed* lub *Trim Source*. Jeżeli klikniesz *Change Speed*, Premiere 6 zwiększy lub zmniejszy prędkość klipu w taki sposób, aby odpowiadała ona prędkości reszty filmu. Jeżeli klikniesz *Trim Source*, Premiere 6 przytnie punkt końcowy wstawianego klipu w taki sposób, aby czas trwania tego klipu odpowiadał czasowi trwania luki.

Rysunek 10.5.

Okno dialogowe
Fit Clip umożliwia
zmianę prędkości
lub przycięcie
materiału źródłowego



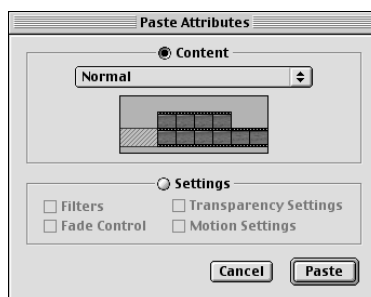
Polecenie Paste Attributes

Za pomocą polecenia *Paste Attributes* klipy można wklejać nad innymi klipami lub w lukach znajdujących się między klipami umieszczonymi w oknie *Timeline*. Oto jak używać polecenia *Paste Attributes*:

1. Wybierz klip lub klipy, które chcesz skopiować lub wyciąć.
2. Wybierz *Edit/Copy* lub *Edit/Cut*.
3. Kliknij w miejscu okna *Timeline*, w którym chcesz wkleić klipy.
4. Wybierz *Edit/Paste Attributes*.
5. W oknie dialogowym *Paste Attributes* (rysunek 10.6) wybierz opcję *Content*.

Rysunek 10.6.

Okno dialogowe *Paste Attributes* umożliwia wybór opcji określających miejsce i sposób wyklejania skopiowanego klipu



Z listy rozwijanej *Content* okna dialogowego *Paste Attributes* można wybrać jedną z następujących opcji:

- ♦ *Normal*
- ♦ *Move Source In Point*
- ♦ *Move Source Out Point*
- ♦ *Move Destination In Point*
- ♦ *Move Destination Out Point*
- ♦ *Change Speed*
- ♦ *Shift Linked Tracks*
- ♦ *Shift All Tracks*

W przypadku opcji *Normal*, jeżeli wklejany klip jest krótszy niż luka, Premiere 6 wklei go do okna *Timeline*. Jeżeli wklejany klip jest dłuższy niż luka, Premiere 6 przytnie go, dostosowując go do długości luki. W przypadku opcji *Normal* i wszystkich innych, w oknie dialogowym *Paste Attributes* Premiere 6 wyświetla animowaną sekwencję, ilustrującą rezultat dokonanego wyboru. Po wybraniu opcji z listy rozwijanej *Content*, w oknie dialogowym *Paste Attributes* kliknij *Paste*, aby wykonać polecenie *Paste Attributes*.

Usuwanie luk z okna Timeline

Montując materiał filmowy, możesz celowo lub przypadkiem pozostawić w oknie *Timeline* luki. Czasem luk tych nawet nie widać z powodu poziomu zoomu ustawionego za pomocą menu *Time Zoom Level*. Aby usunąć wszystkie luki z okna *Timeline* i w ten sposób dociągnąć klipy do siebie, wybierz *Timeline/Ripple Delete*.

Oddzielanie i łączenie części wideo i części dźwiękowej klipu

Podczas edycji materiału wideo dźwięk danego klipu wideo można wykorzystać do stworzenia efektu stopniowego narastania lub zanikania głośności dźwięku obejmującego również inny klip wideo. Aby uzyskać taki efekt, należy oddzielić dźwięk od obrazu klipu wideo. W poniższych podrozdziałach omawiamy narzędzia i techniki, dzięki którym jest to możliwe.

Oddzielanie i łączenie części wideo i części dźwiękowej klipu

Kiedy przechwytujesz materiał wideo za pomocą polecenia *Capture* (menu *File*), program *Premiere* 6 łączy obraz wideo z dźwiękiem. Łatwo to zauważyć w czasie obróbki materiału filmowego. Kiedy przeciągniesz klip do okna *Timeline*, związany z tym klipem dźwięk automatycznie pojawi się na ścieżce Audio. Kiedy przesuniesz materiał wideo, związany z nim klip dźwiękowy również się przesunie. Jeżeli usuniesz materiał wideo ze ścieżki wideo, związany z nim klip dźwiękowy zostanie usunięty ze ścieżki Audio. Możesz jednak oddzielić obraz wideo od dźwięku w celu tworzenia efektów lub zastąpienia oryginalnego dźwięku innym.



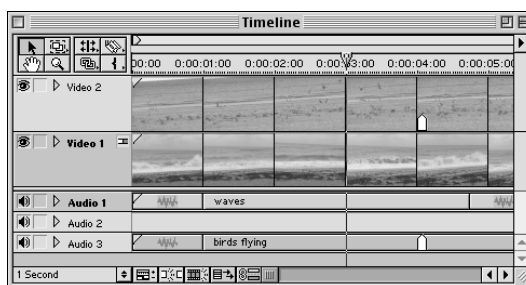
Jeżeli próbujesz zsynchronizować dźwięk z obrazem wideo, pomocny może się okazać wyświetlany na ścieżce dźwiękowej przebieg dźwięku. Aby zobaczyć przebieg dźwięku, rozwiń ścieżkę dźwiękową, klikając trójkąt umieszczony przed jej nazwą.

Aby oddzielić obraz wideo od dźwięku, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz ścieżkę dźwiękową, którą chcesz oddzielić.
2. Wybierz *Clip/Unlink Audio and Video*.
3. Po wykonaniu polecenia *Unlink Audio and Video*, obok każdego klipu pojawi się biały znacznik (rysunek 10.7) pomagający w nadaniu tym klipom nowego położenia. W tej chwili dźwięk i obraz wideo możesz przesuwać niezależnie od siebie i po nadaniu imżądanego położenia ponownie połączyć. Możesz również usunąć część wideo lub część dźwiękową klipu.
4. Aby połączyć dźwięk i obraz wideo, wybierz narzędzie *Link/Unlink* (rysunek 10.8).
5. Naciśnij klawisz *U*, aby wybrać narzędzie *Link/Unlink*. Ponieważ narzędzie *Link/Unlink* znajduje się w tym samym miejscu przybornika co kilka innych narzędzi (drugi wiersz, trzecia kolumna), klawisz *U* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp dożądanego narzędzia.

Rysunek 10.7.

Pod odłączeniu obrazu wideo od dźwięku klipu, na ścieżce wideo oraz na ścieżce dźwiękowej tego klipu pojawia się biały znacznik

**Rysunek 10.8.**

Narzędzie Link/Unlink



6. Wybierz pierwszy klip (na przykład klip wideo), który chcesz połączyć.
7. Kliknij drugi klip (na przykład klip dźwiękowy), który chcesz połączyć.



Aby po połączeniu klipu dźwiękowego z klipem wideo ponownie je oddzielić, wybierz narzędzie *Link* i kliknij jeden z klipów. Jeżeli po połączeniu część dźwiękowa klipu nie jest zsynchronizowana z częścią wideo klipu, Premiere 6 oznaczy klip dźwiękowy oraz klip wideo za pomocą czerwonych trójkątów umieszczonych w oknie *Timeline*.

Zastosowanie trybu synchronizacji okna Timeline do łączenia i oddzielania części wideo od części dźwiękowej klipu

Premiere 6 oferuje szybki sposób oddzielania i łączenia wszystkich klipów umieszczonych w oknie *Timeline*. Jeżeli w oknie *Timeline* wyłączysz synchronizację, klikając ikonę *Toggle Sync Mode* (rysunek 10.9), klipy wideo można przesuwając niezależnie od związanych z nimi klipów dźwiękowych. Aby włączyć synchronizację, ponownie kliknij ikonę *Toggle Sync Mode*.

Rysunek 10.9.

Ikona Toggle Sync Mode



Edycja klipów za pomocą narzędzi okna Timeline

Po wykonaniu montażu dwóch klipów w oknie *Timeline*, możesz dopracować materiał filmowy, zmieniając punkt końcowy pierwszego klipu. Chociaż do precyzyjnej zmiany punktu edycji możesz wykorzystać okno *Monitor*, równie dobre rezultaty uzyskasz używając narzędzi *Rolling Edit* oraz *Ripple Edit* dostępnych w oknie *Timeline*. Oba narzędzia umożliwiają szybką edycję punktu końcowego klipu w przypadku przyległych klipów.

Jeżeli montujesz trzy klipy razem, narzędzia *Slip* i *Slide* umożliwiają szybką edycję punktu początkowego lub punktu końcowego środkowego klipu. W poniższych podrozdziałach wyjaśniamy, jak za pomocą narzędzi *Rolling Edit* i *Ripple Edit* edytować przyległe klipy oraz jak za pomocą narzędzi *Slip* i *Slide* edytować klip umieszczony między dwoma innymi klipami.

Rysunek 10.10 przedstawia narzędzia *Rolling Edit*, *Ripple Edit*, *Slip* oraz *Slide*.

Rysunek 10.10.

Narzędzia *Rolling Edit*, *Ripple Edit*, *Slip* oraz *Slide*



Technika montażu Rolling

Kiedy edytujesz klip techniką *Rolling*, Premiere 6 automatycznie zmienia punkt początkowy lub końcowy następnego klipu. Jeżeli klikniesz i przeciągniesz krawędź danego klipu, Premiere 6 automatycznie zmieni czas trwania następnego klipu, aby zrekompenzować zmianę w edytowanym klipie. Na przykład, jeżeli dodasz pięć klatek do pierwszego klipu, pięć klatek zostanie odjętych od następnego klipu. Zatem w wyniku zastosowania techniki *Rolling* czas trwania całego edytowanego programu nie ulega zmianie.

Oto, w jaki sposób stosować technikę *Rolling*. Przed wykonaniem tego ćwiczenia otwórz projekt, który zawiera co najmniej dwa przylegające do siebie klipy na ścieżce wideo w oknie *Timeline*.

1. Aby wybrać narzędzie *Rolling Edit*, w przyborniku okna *Timeline* kliknij ikonę *Rolling Edit* lub naciśnij klawisz *P*. Ponieważ ikona reprezentująca narzędzie *Rolling Edit* znajduje się w tym samym miejscu przybornika co ikony reprezentujące kilka innych narzędzi (pierwszy wiersz, trzecia kolumna), klawisz *P* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp dożądanego narzędzia.
2. Po wybraniu narzędzia *Rolling Edit*, umieść wskaźnik myszy na styku dwóch przyległych klipów.
3. Kliknij i przeciągnij wskaźnik myszy w lewo lub w prawo, aby zmienić długość klipów. Jeżeli przeciągniesz w prawo, zwiększysz punkt końcowy pierwszego klipu i zmniejszysz punkt początkowy przyległego klipu. Jeżeli przeciągniesz w lewo, zmniejszysz punkt końcowy pierwszego klipu i zwiększysz punkt początkowy następnego klipu. Rysunek 10.11 przedstawia wykonywanie montażu techniką *Rolling*.



Jeżeli opcja *Toggle Edge Viewing* (u dołu okna *Timeline*) jest włączona, dwa przyległe klipy można zobaczyć w oknie *Monitor*.

Technika montażu Ripple

Dzięki narzędziu *Ripple Edit* można edytować klip bez naruszania przyległego klipu. Technika *Ripple* działa odwrotnie niż technika *Rolling*. Jeżeli klikniesz i przeciągniesz punkt końcowy klipu, aby go wydłużyć, Premiere 6 przesunie następny klip w prawo, aby nie doszło do zmiany jego punktu początkowego. Jeżeli klikniesz i przeciągniesz w lewo punkt końcowy klipu, aby go zmniejszyć, Premiere 6 nie zmieni punktów początkowych następnych klipów. Oto, w jaki sposób edytować materiał filmowy techniką

Rysunek 10.11.
Wykonywanie
montażu techniką
Rolling



Ripple za pomocą narzędzia *Ripple Edit*. Przed wykonaniem tego ćwiczenia otwórz projekt, który zawiera co najmniej dwa przylegające do siebie klipy na ścieżce wideo w oknie *Timeline*.

1. Aby wybrać narzędzie *Ripple Edit*, w przyborniku okna *Timeline* kliknij ikonę *Ripple Edit* lub naciśnij klawisz *P*. Ponieważ narzędzie *Ripple Edit* znajduje się w tym samym miejscu przybornika co kilka innych narzędzi (pierwszy wiersz, trzecia kolumna), klawisz *P* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp dożądanego narzędzia.
2. Po wybraniu narzędzia *Ripple Edit*, wskaźnik myszy umieść nad punktem końcowym klipu, który chcesz przyciąć.
3. Kliknij i przeciągnij w prawo, aby zwiększyć długość klipu. Czas trwania następnego klipu nie zmieni się.
4. Kliknij i przeciągnij w lewo, aby zmniejszyć długość klipu. Czas trwania następnego klipu nie zmieni się. Rysunek 10.12 przedstawia wykonywanie montażu techniką *Ripple*.



Jeżeli opcja *Toggle Edge Viewing* (u dołu okna *Timeline*) jest włączona, w oknie *Monitor* możesz oglądać zmiany zachodzące w edytowanym klipie.

Technika montażu Slip

Za pomocą narzędzia *Slip* możesz zmienić punkt początkowy i końcowy klipu umieszczonego między dwoma innymi, zachowując oryginalny czas trwania środkowego klipu. Kiedy klikniesz i przeciągniesz środkowy klip, przylegające do niego klipy z lewej

Rysunek 10.12.
Wykonywanie
montażu techniką
Ripple



i z prawej strony nie zmienia się, a co za tym idzie, nie zmieni się czas trwania projektu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt, który zawiera co najmniej trzy przylegające do siebie klipy na ścieżce wideo w oknie *Timeline*.

1. Wybierz narzędzie *Slip*, klikając ikonę *Slip* lub naciskając klawisz *P*. Ponieważ narzędzie *Slip* znajduje się w tym samym miejscu przybornika co kilka innych narzędzi (pierwszy wiersz, trzecia kolumna), klawisz *P* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp dożądanego narzędzia.
2. Po wybraniu narzędzia *Slip*, kliknij klip umieszczony między dwoma innymi klipami.
3. Aby zmienić punkt początkowy i końcowy klipu bez zmiany czasu trwania projektu, kliknij i przeciągnij żądany punkt w lewo lub w prawo. Rysunek 10.13 przedstawia wykonywanie montażu techniką *Slip*.



Chociaż narzędzie *Slip* służy zwykle do edycji klipu umieszczonego między dwoma innymi klipami, za jego pomocą można również edytować punkt początkowy i końcowy klipu, który nie został umieszczony między innymi klipami.

Technika montażu Slide

W przypadku techniki *Slide*, Premiere 6 zachowuje punkt początkowy i końcowy edytowanego klipu, zmieniając czas trwania sąsiednich klipów. W ten sposób czas trwania edytowanego klipu i całego edytowanego programu nie zmienia się. Oto w jaki sposób stosować technikę *Slide* za pomocą narzędzia *Slide*.

Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt, który zawiera co najmniej trzy przylegające do siebie klipy na ścieżce wideo w oknie *Timeline*.

Rysunek 10.13.

Wykonywanie
montażu
techniką *Slip*



1. Wybierz narzędzie *Slide*, klikając ikonę *Slide* lub naciskając klawisz *P*. Ponieważ narzędzie *Slide* znajduje się w tym samym miejscu przybornika co kilka innych narzędzi (pierwszy wiersz, trzecia kolumna), klawisz *P* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp dożądanego narzędzia.
 2. Po wybraniu narzędzia *Slide* kliknij i przeciągnij klip umieszczony między dwoma innymi klipami.
 3. Jeżeli przeciągniesz w lewo, skrócisz pierwszy klip i wydłużysz ostatni.
 4. Jeżeli przeciągniesz w prawo, wydłużysz pierwszy klip i skrócisz ostatni.
- Rysunek 10.14 przedstawia montaż wykonywany techniką *Slide*.

Montaż trzy- i czteropunktowy

Montaż trzy- i czteropunktowy jest powszechnie stosowany w profesjonalnych studiach filmowych, gdzie wykorzystuje się układ monitorów podobny do trybu wyświetlania *Dual* okna *Monitor*. W trybie *Dual* panel *Source* wyświetla klip, który nie został jeszcze dodany do okna *Timeline*, natomiast panel *Program* wyświetla klip, który znajduje się już w oknie *Timeline*.

Montaż trzypunktowy

Zwykle trzypunktowy montaż stosujemy, aby na część klipu programu nałożyć część klipu źródłowego lub część klipu programu zastąpić częścią klipu źródłowego. Przed wykonaniem montażu należy określić trzy kluczowe punkty:

Rysunek 10.14.
Montaż wykonywany techniką *Slide*



1. Punkt początkowy klipu źródłowego.
2. Punkt początkowy w klipie programu — tutaj będzie miał swój początek klip źródłowy.
3. Punkt końcowy w klipie programu — tutaj będzie miał swój koniec klip źródłowy.

W czasie wykonywania montażu Premiere 6 automatycznie oblicza dokładną część klipu źródłowego potrzebną do zastąpienia części klipu programu wskazanej za pomocą punktu początkowego i końcowego.

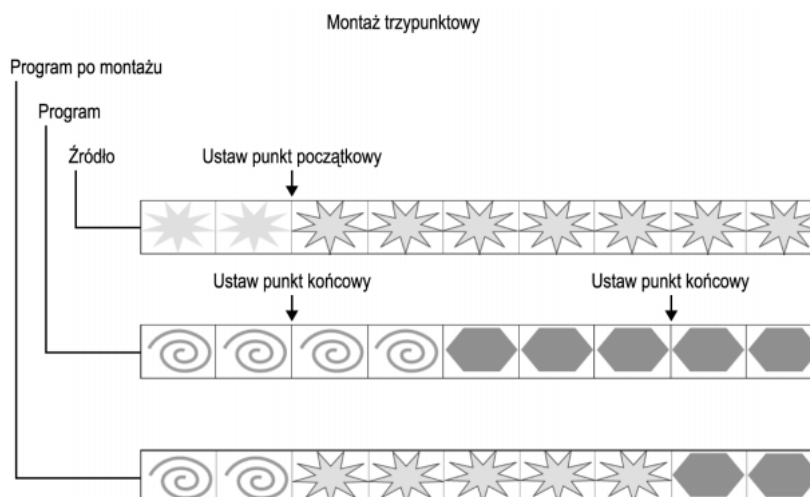
Montaż trzypunktowy można wykonać w następującej sytuacji. Załóżmy, że w oknie *Timeline* znajduje się klip przedstawiający żaglówkę. Załóżmy dalej, że dwie sekundy tego klipu chcesz zastąpić klipem przedstawiającym wzburzone fale. Aby wykonać to zadanie, w panelu *Source* okna *Monitor* należy umieścić klip *Fale*. Następnie należy ustawić punkt początkowy klipu *Fale* w panelu *Source* oraz punkt początkowy i końcowy klipu *Żaglówka* w panelu *Program* okna *Monitor*. W wyniku wykonania montażu trzypunktowego klip *Fale* pojawi się w klipie *Żaglówka* w miejscu wskazanym przez punkt początkowy i końcowy klipu *Żaglówka*.

Oto w jaki sposób wykonać montaż trzypunktowy. Przed wykonaniem tego ćwiczenia, w oknie *Timeline* musi się znajdować co najmniej jeden klip.

1. Jeżeli okno *Monitor* nie jest otwarte, otwórz je, wybierając *Window/Monitor*.
2. Ustaw tryb wyświetlania *Dual* okna *Monitor*, wybierając *Dual View* z menu okna *Monitor*.
3. Umieść klip w panelu *Source* okna *Monitor*. Jeżeli klip, który chcesz umieścić w panelu *Source* okna *Monitor*, znajduje się w oknie *Project*, kliknij ten klip dwa razy. W odpowiedzi Premiere otworzy klip w oknie *Clip*. Przeciągnij klip z okna *Clip* do panelu *Source* okna *Monitor*.

4. W panelu *Source* znajdź miejsce, w którym chcesz ustawić punkt początkowy klipu źródłowego. Będzie się tu znajdować pierwsza klatka części klipu źródłowego, którą chcesz wstawić do klipu programu. Kliknij ikonę *Mark In*. Aby przejść do żądanej klatki, kliknij i przeciągnij pasek szukania panelu *Source*, a następnie użyj ikon *Frame forward* i *Frame Reverse* do wyświetlania żądanej klatki.
5. W panelu *Program* okna *Monitor* przejdź do pierwszej klatki części klipu programu, którą ma zastąpić klip źródłowy. Aby przejść do tej klatki, kliknij i przeciągnij pasek szukania panelu *Program*, a następnie użyj ikon *Frame forward* i *Frame Reverse* do wyświetlania żądanej klatki. Ustaw punkt początkowy, klikając ikonę *Mark In*.
6. W panelu *Program* znajdź ostatnią klatkę części klipu programu, którą ma zastąpić klip źródłowy. Kliknij ikonę *Mark Out*.
7. Aby wykonać edycję, kliknij ikonę *Overlay*. Rysunek 10.15 przedstawia montaż trzypunktowy.

Rysunek 10.15.
Montaż trzypunktowy



Montaż czteropunktowy

Montaż trzypunktowy jest wykonywany częściej niż montaż czteropunktowy, ponieważ wymaga ustawienia tylko trzech punktów. W przypadku montażu czteropunktowego należy ustawić punkt początkowy i końcowy klipu źródłowego oraz punkt początkowy i końcowy klipu programu.

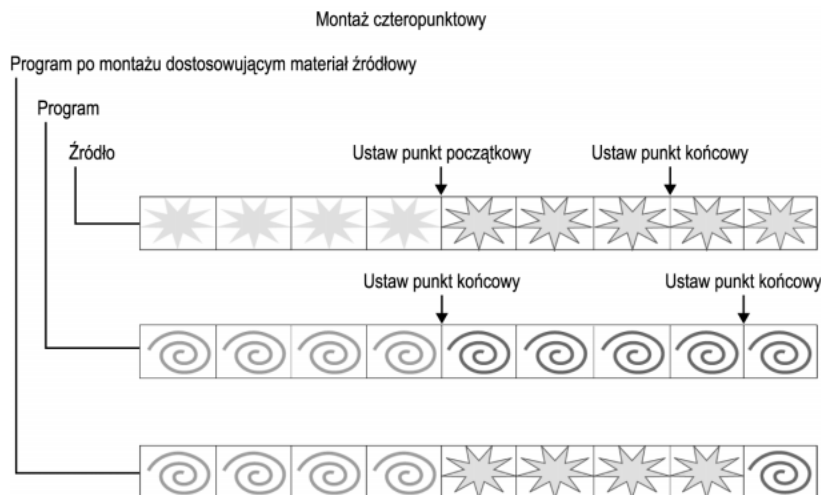
Zanim przystąpisz do montażu, upewnij się, że wybrałeś ścieżkę docelową. Jeżeli nie, wybierz ścieżkę okna *Timeline*, na której chcesz umieścić klip, klikając menu *Target*.

Co do reszty, montaż czteropunktowy (rysunek 10.16) jest podobny do montażu trzypunktowego, z tym wyjątkiem, że w panelu *Source* okna *Monitor* należy ustawić zarówno punkt początkowy, jak i punkt końcowy. Co się stanie, jeżeli czas trwania klipu źródłowego (a dokładnie, czas trwania części klipu źródłowego znajdującej się między punktem początkowym a punktem końcowym) nie będzie odpowiadał czasowi trwania

części klipu programu znajdującej się między punktem początkowym a punktem końcowym? Premiere 6 otworzy okno dialogowe umożliwiające przycięcie lub zmianę prędkości klipu źródłowego.

Rysunek 10.16.

Montaż czteropunktowy



Technika montażu Lift oraz technika montażu Extract

Okno *Monitor* oferuje dwa narzędzia do szybkiego usuwania fragmentów materiału filmowego umieszczonego w oknie *Timeline*.

- ♦ *Lift* — narzędzie to usuwa klatki z okna *Timeline* bez zamykania luki utworzonej przez usunięcie klatki.
- ♦ *Extract* — narzędzie to usuwa klatki z okna *Timeline* i zamyka lukę utworzoną przez usunięcie klatki. W wyniku tej operacji zmienia się czas trwania programu.

Zanim wykonasz montaż techniką *Lift*, stwórz projekt zawierający co najmniej jeden klip w oknie *Timeline* i otwórz okno *Monitor* w trybie wyświetlania *Single* lub *Dual*. Oto jak wykonać montaż techniką *Lift*:

1. Za pomocą narzędzi panelu *Program* okna *Monitor* znajdź pierwszą klatkę, którą chcesz usunąć z okna *Timeline*. Kliknij ikonę *Mark In*.
2. Przejdź do ostatniej klatki, którą chcesz usunąć z okna *Timeline*. Kliknij ikonę *Mark Out*.
3. Aby wykonać montaż techniką *Lift*, kliknij ikonę *Lift* (rysunek 10.17) w panelu *Program* okna *Monitor*. Żądane klatki zostaną usunięte z okna *Timeline*, a w ich miejscu pozostanie luka.

Rysunek 10.17.

Ikona *Lift*



Zanim wykonasz montaż techniką *Extract*, stwórz projekt zawierający co najmniej jeden klip w oknie *Timeline* i otwórz okno *Monitor* w trybie wyświetlania *Single* lub *Dual*. Oto jak wykonać montaż techniką *Extract*:

1. Za pomocą narzędzi panelu *Program* okna *Monitor* znajdź pierwszą klatkę, którą chcesz usunąć z okna *Timeline*. Kliknij ikonę *Mark In*.
2. Przejdź do ostatniej klatki, którą chcesz usunąć z okna *Timeline*. Kliknij ikonę *Mark Out*.
3. Aby wykonać montaż techniką *Extract*, kliknij ikonę *Extract* (rysunek 10.18) w panelu *Program* okna *Monitor*. Żądane klatki zostaną usunięte z okna *Timeline*, a luka po nich zamknięta poprzez przesunięcie przyległych do niej klipów.

Rysunek 10.18.

Ikona *Extract*



Precyzyjny montaż w trybie wyświetlania *Trim* okna *Monitor*

Tryb wyświetlania *Trim* okna *Monitor* umożliwia precyzyjną zmianę punktów przycięcia klipów znajdujących się w oknie *Timeline*. Gdy jesteś w trybie *Trim* (rysunek 10.19), wystarczy kliknąć, aby przejść od jednego punktu edycyjnego do następnego, a następnie usunąć lub dodać klatki do materiału filmowego znajdującego na lewo lub na prawo od linii edycji. Tryb wyświetlania *Trim* umożliwia montaż materiału filmowego z użyciem technik *Ripple* i *Rolling*. Jeżeli stosujesz technikę *Ripple*, czas trwania projektu wzrasta lub maleje w zależności od tego, czy dodajesz, czy też odejmujesz klatki od edytowanego materiału. Jeżeli stosujesz technikę *Rolling*, czas trwania projektu nie ulega zmianie. Aby to osiągnąć, *Premiere 6* dodaje klatki do materiału znajdującego się na lewo od linii edycji, odejmując je od materiału filmowego znajdującego się na prawo od linii edycji lub przeciwnie.

Rysunek 10.19.

Tryb wyświetlania *Trim* okna *Monitor*



Oto sposób przycinania edytowanego materiału w trybie wyświetlania *Trim* okna *Monitor*. Zanim wykonasz poniższe ćwiczenie, w oknie *Timeline* umieść dwa przylegające do siebie klipy i otwórz okno *Monitor*.

1. Linie edycji okna *Timeline* przesunij do miejsca, które chcesz poddać precyzyjnej obróbce, lub użyj narzędzi okna *Monitor*, aby przejść do tego miejsca.

2. Włącz tryb wyświetlania *Trim* okna *Monitor*, klikając ikonę *Trim Mode* lub wybierając *Trim Mode* z menu okna *Monitor*.
3. Za pomocą menu *Select Video Target* oraz *Select Audio Target* ustaw docelową ścieżkę wideo i docelową ścieżkę dźwiękową.
4. Kliknij ikony *Next Edit* lub *Previous Edit*, aby przejść do miejsca, które chcesz dopracować.
5. Panel *ClipOut* okna *Monitor* wyświetla materiał znajdujący się na lewo od linii edycji. Panel *ClipIn* okna *Monitor* wyświetla materiał znajdujący się na prawo od linii edycji.
6. Aby wykonać montaż techniką *Ripple Edit*, kliknij ikonę *Set Focus Left* lub *Set Focus Right* w zależności od tego, czy chcesz edytować materiał znajdujący się na lewo, czy na prawo od linii edycji. Pamiętaj, że montaż wykonany techniką *Ripple Edit* zmienia czas trwania programu. Aby wykonać montaż techniką *Rolling Edit*, kliknij ikonę *Set Focus Both*. Pamiętaj, że montaż wykonany techniką *Rolling Edit* nie zmienia czasu trwania programu.
7. Kliknij ikonę -5 lub -1 , aby odjąć pięć klatek lub jedną klatkę od materiału znajdującego się na wybranej stronie linii edycji. Kliknij ikonę $+5$ lub $+1$, aby dodać pięć klatek lub jedną klatkę do materiału znajdującego się na wybranej stronie linii edycji. Zwróć uwagę, że Premiere 6 wyświetla informację o zmianie czasu trwania programu (lub o braku zmiany w przypadku montażu *Rolling Edit*) obok wyświetlacza czasu zawierającego symbol delta.



Liczbę klatek dodawanych i odejmowanych w trybie wyświetlania *Trim* można ustawić w oknie dialogowym *Monitor Window Options*. Możesz również zmienić ustawienia w taki sposób, aby okno *Monitor* wyświetlało wiele klatek. Aby wywołać okno dialogowe *Monitor Window Options*, z menu okna *Monitor* wybierz *Monitor Window Options*.

8. Jeżeli ustawisz fokus na lewo od linii edycji i odejmiesz jedną klatkę, jedna klatka zostanie odjęta od projektu (technika *Ripple Edit*). Jeżeli ustawisz fokus na obu stronach linii edycji, kiedy odejmiesz klatkę od materiału znajdującego się na lewo od linii edycji, jedna klatka zostanie dodana do materiału znajdującego się na prawo od linii edycji (technika *Rolling Edit*).
9. Aby odtworzyć edytowany materiał filmowy, kliknij przycisk *Odtwórz (Play)*.
10. Aby anulować montaż, kliknij ikonę *Cancel*.



Aby wstawić klip wideo do okna *Timeline* i jednocześnie stworzyć nową ścieżkę wideo w tym oknie, kliknij klip w oknie *Project*, a następnie przeciągnij go i upuść na oś okna *Timeline* lub na pusty obszar na samym dole tego okna.

Kopie klipów i klipy wirtualne

Montując materiał filmowy, większość użytkowników programu Premiere 6 po prostu przeciąga klipy z okna *Project* do okna *Timeline*. Taki system pracy jest wygodny w przypadku krótkich projektów. Kiedy jednak pracujesz nad długim projektem wymagającym złożonego montażu, możesz wykorzystać narzędzia programu Premiere 6 do wykonywania kopii klipów w oknie *Project*, tworzenia podklipów lub tworzenia *klipów wirtualnych*. Aby

zrozumieć różnicę między kopią klipu a klipem wirtualnym, należy zapoznać się z typami klipów rozróżnianymi przez program Premiere 6.

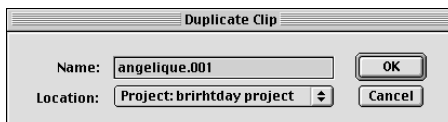
- ♦ *Klip bazowy.* Po zaimportowaniu pliku do programu Premiere 6, w oknie *Project* pojawia się klip bazowy tego pliku. Klip bazowy reprezentuje na ekranie cyfrowy materiał filmowy przechowywany na dysku twardym.
- ♦ *Instancja.* Po przeciągnięciu klipu do okna *Timeline*, w oknie tym powstaje instancja klipu bazowego. W oknie *Timeline* można stworzyć wiele instancji klipu bazowego. Jeżeli z okna *Project* usuniesz klip bazowy, Premiere 6 usunie wszystkie instancje tego klipu.
- ♦ *Kopia klipu.* Chociaż używanie instancji klipów jest bardzo wydajne, rozwiązanie to ma jedną wadę. Trudno zarządzać wszystkimi instancjami klipu bazowego w oknie *Timeline*. Aby rozwiązać ten problem, można stworzyć kopię o nowej nazwie (przed skopiowaniem klipu możesz go nawet przyciąć). Za każdym razem, kiedy chcesz użyć klipu w oknie *Timeline*, tworzysz nową kopię tego klipu i przeciągasz ją do okna *Timeline*. Każda kopia klipu jest reprezentowana oddzielnie w oknie *Project*.

Oto, jak stworzyć kopię klipu:

1. Wybierz klip bazowy w oknie *Timeline*.
2. Aby stworzyć kopię klipu o punkcie początkowym i końcowym różnym od punktu początkowego i końcowego klipu bazowego, dwukrotnie kliknij klip bazowy w oknie *Project*. W oknie *Clip* edytuj punkt początkowy i końcowy klipu.
3. Aby stworzyć kopię, wybierz *Edit/Duplicate Clip*. W oknie dialogowym *Duplicate Clip* (rysunek 10.20) wpisz nazwę dla kopii klipu. W razie potrzeby wybierz lokalizację z listy rozwijanej *Location*, która zawiera nazwy folderów okna *Project*.

Rysunek 10.20.

Okno dialogowe
Duplicate Clip



Aby stworzyć nową nazwę klipu, wybierz go w oknie *Project*, a następnie wybierz *Clip/Set Clip Name Alias*.

Tworzenie klipów wirtualnych

Jeżeli zamierzasz wielokrotnie używać jakiejś sekwencji złożonej z materiału dźwiękowego, materiału wideo i efektów w różnych miejscach filmu, możesz stworzyć klip wirtualny obejmujący tę sekwencję. Klip wirtualny to wizualna reprezentacja części materiału filmowego umieszczonego w oknie *Timeline*, której możesz używać wielokrotnie.

Klipy wirtualne mają kilka ważnych zalet:

- ♦ *Klip wirtualny jest klipem wielokrotnego użycia.* Klip wirtualny można przeciągać do okna *Timeline* wielokrotnie — sekwencję (klip wirtualny) wystarczy stworzyć tylko raz. Do każdej instancji klipu wirtualnego możesz zastosować inne efekty.

- ♦ *Automatyczna aktualizacja.* Wszystkie instancje klipu wirtualnego są aktualizowane w momencie aktualizacji materiału filmowego, na podstawie którego powstał klip wirtualny.
- ♦ *Efekty specjalne.* Załóżmy, że chcesz stworzyć specjalny rodzaj przejścia: ma się ono składać zarówno z efektu przenikania, jak i z efektu otwierającej się kurtyny. W normalnych warunkach nie można zastosować dwóch efektów przejść do tego samego materiału filmowego umieszczonego w oknie *Timeline*. Można natomiast stworzyć klip wirtualny z efektem przenikania, a następnie stworzyć drugi klip wirtualny i zastosować przejście otwierającej się kurtyny między tymi dwoma klipami wirtualnymi.
- ♦ *Zagnieżdżenie.* Klip wirtualny można stworzyć w obrębie innego klipu wirtualnego.

Tworząc klip wirtualny, powinieneś pamiętać, że oryginalny materiał filmowy, w oparciu o który tworzysz klip wirtualny, musi znajdować się gdzieś w oknie *Timeline*, zwykle z dala od właściwego materiału filmowego. Klip wirtualny najlepiej stworzyć na początku okna *Timeline*. W ten sposób nie będzie on przeszkadzał w montażu i nie będzie modyfikowany przez nowy materiał filmowy. Jeżeli niechcący zmienisz położenie składnika klipu wirtualnego, zmiana ta zostanie odzwierciedlona we wszystkich instancjach tego klipu. Klip wirtualny można również stworzyć na nieużywanych ścieżkach, aby nie przeszkadzał on w edycji projektu. Oto jak stworzyć klip wirtualny:

1. Wszystkie klipy, które mają się znaleźć w klipie wirtualnym, przeciągnij do okna *Timeline*.
2. Stwórz wszystkie efekty i przejścia, które mają znaleźć się w klipie wirtualnym. Przed jego stworzeniem, musisz wybrać ścieżkę za pomocą narzędzia *Block Select* (rysunek 10.21).

Rysunek 10.21.

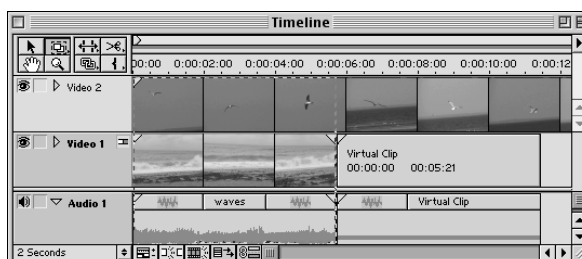
Narzędzie *Block Select*



3. Wybierz narzędzie *Block Select* klikając jego ikonę w przyborniku okna *Timeline*. Kliknij i narysuj prostokąt nad wszystkimi klipami i ścieżkami, które mają się znaleźć w klipie wirtualnym.
4. Przesuń narzędzie *Block Select* na środek wybranego materiału. Wskaźnik myszy przyjmie wówczas postać ikony reprezentującej klip wirtualny. Kliknij i przeciągnij obszar klipu wirtualnego na inną ścieżkę lub do innego miejsca okna *Timeline*. Po zwolnieniu przycisku myszy, Premiere 6 stworzy i nazwie klip wirtualny. Rysunek 10.22 przedstawia klip wirtualny.

Rysunek 10.22.

Klip wirtualny



5. Zmień nazwę klipu wirtualnego, wybierając go za pomocą narzędzia *Selection*, a następnie wybierz *Edit/Duplicate Clip*. W odpowiedzi Premiere 6 umieści klip wirtualny w oknie *Project*.

Używanie klipu wirtualnego

Klipu wirtualnego można używać wielokrotnie — wystarczy przeciągnąć go z okna *Project* do okna *Timeline*. Jeżeli zmodyfikujesz oryginalny materiał filmowy (w oknie *Timeline*) wchodzący w skład klipu wirtualnego, zmiana ta zostanie odzwierciedlona we wszystkich instancjach tego klipu. Aby znaleźć oryginalny obszar okna *Timeline*, który posłużył do stworzenia klipu wirtualnego, dwukrotnie kliknij dowolną instancję klipu wirtualnego w oknie *Timeline*. Premiere 6 automatycznie wybierze obszar okna *Timeline*, który posłużył do stworzenia klipu wirtualnego.

Edycja klipu za pomocą poleceń menu *Clip*

Montując materiał filmowy, możesz dojść do wniosku, że w celu zachowania ciągłości filmu (na przykład aby wypełnić lukę) należy zmniejszyć prędkość określonego klipu lub zatrzymać klatkę na kilka chwil.

Edycję klipu umożliwiają różne polecenia menu *Clip*. Za pomocą polecenia *Clip/Video Options/Motion* możesz skalować klip. Aby zmienić czas trwania klipu i prędkość klipu, użyj polecenia *Clip/Duration* oraz polecenia *Clip/Speed*. Prędkość odtwarzania klipu można zmienić za pomocą polecenia *Clip/Video Options/Frame Hold*. Aby zatrzymać klatkę wideo, użyj polecenia *Clip/Video Options/Frame Hold*. Za pomocą polecenia *Clip/Video Options/Field Options* możesz dostosować klipy splecione. Aby zachować proporcje klipu, nawet jeżeli różnią się one od proporcji projektu, użyj polecenia *Clip/Video Options/Maintain Aspect Ratio*. Zaprezentowane tu polecenia omawiamy w poniższych podrozdziałach.

Polecenie *Motion*

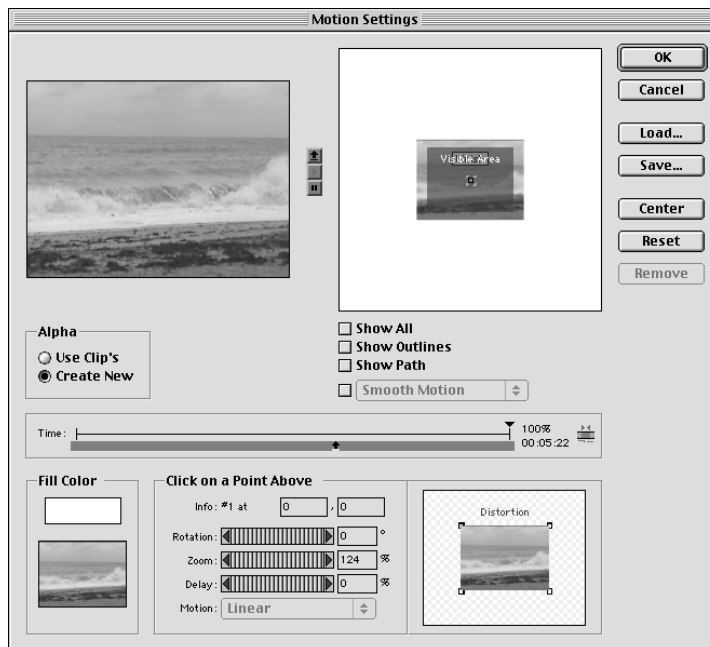
W tym podrozdziale polecenia *Motion* będziemy używać do skalowania klipu. W rozdziale 14. wyjaśnimy, jak używać tego polecenia do animowania nieruchomych obrazów i napisów.

Oto w jaki sposób użyć polecenia *Clip/Video Options/Motion* do skalowania klipu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt zawierający klip wideo w oknie *Timeline*.

1. Kliknij, a tym samym wybierz klip wideo umieszczony w oknie *Timeline*.
2. Wybierz *Clip/Video Options/Motion*.
3. W oknie dialogowym *Motion Settings* (rysunek 10.23) kliknij i przeciągnij suwak *Zoom* w prawo, aby zwiększyć rozmiar klipu.

Rysunek 10.23.

Okno dialogowe
Motion Settings
umożliwia
modyfikację
prędkości klipu



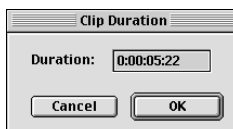
4. Obrazek reprezentujący klip umieścić nad obszarem *Visible Area*.
5. Kliknij punkt *Start* i zapamiętaj współrzędne w polu *Info*.
6. Kliknij punkt *End* i w polu *Info* wpisz te same współrzędne, które definiowały punkt *Start*. Zwróć uwagę, że w okienku podglądu punkty *Start* i *End* znajdują się w tym samym miejscu. Oznacza to, że skalowany klip nie przesunął się.

Polecenia Duration i Speed

Za pomocą poleceń *Clip/Duration* oraz *Clip/Speed* można zmienić czas trwania klipu, zwiększyć lub zmniejszyć prędkość klipu bądź też odtworzyć klip od tyłu.

Oto, w jaki sposób można zmienić czas trwania klipu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt zawierający klip wideo w oknie *Timeline*.

1. Kliknij, a tym samym wybierz klip wideo w oknie *Timeline*.
2. Wybierz *Clip/Duration*.
3. W oknie dialogowym *Clip Duration* (rysunek 10.24) wpisz wartość wskazującą czas trwania klipu. Zwróć uwagę, że długość klipu nie może wychodzić poza jego oryginalny punkt końcowy.

Rysunek 10.24.

4. Kliknij *OK*, aby zamknąć okno dialogowe i ustawić nowy czas trwania klipu.

Oto, w jaki sposób można zmienić prędkość klipu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt zawierający klip wideo w oknie *Timeline*.

1. Kliknij, a tym samym wybierz klip wideo w oknie *Timeline*.

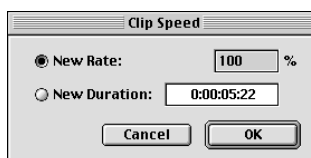


Można również zmienić prędkość klipu umieszczonego w oknie *Project*. W tym celu wybierz klip umieszczony w oknie *Project*, a następnie wybierz *Clip/Speed*.

2. Wybierz *Clip/Speed*.
3. W oknie dialogowym *Clip Speed* (rysunek 10.25) wpisz wartość w polu *New Rate*. Aby zwiększyć prędkość klipu, wpisz wartość wyższą niż 100%. Aby zmniejszyć prędkość klipu, wpisz wartość należącą do przedziału od 0 do 99. Wpisz wartość ujemną, aby odtworzyć klip od tyłu. Zwróć uwagę, że zmiana prędkości klipu może się wiązać z koniecznością zmiany czasu trwania tego klipu. Jeżeli chcesz, możesz wpisać nowy czas trwania klipu i pozwolić programowi Premiere 6 obliczyć prawidłową prędkość odtwarzania tego klipu.

Rysunek 10.25.

Okno dialogowe
Clip Speed



4. Kliknij *OK*, aby zamknąć okno dialogowe *Clip Speed* i ustawić nową prędkość klipu.

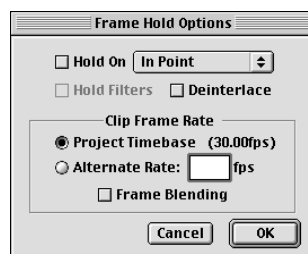
Polecenie *Frame Hold*

Za pomocą polecenia *Frame Hold* można zmienić prędkość odtwarzania klatek (liczbę klatek wyświetlanych na sekundę) klipu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt zawierający klip wideo w oknie *Timeline*.

1. Kliknij, a tym samym wybierz, klip wideo w oknie *Timeline*.
2. Wybierz *Clip/Video Options/Frame Hold*.
3. W oknie dialogowym *Frame Hold Options* (rysunek 10.26) wybierz opcję *Alternate Rate*, a następnie wpisz wartość wskazującą nową prędkość odtwarzania klatek klipu.

Rysunek 10.26.

Okno dialogowe
Frame Hold Options



Jeżeli ustawiona prędkość odtwarzania klatek jest niższa od prędkości odtwarzania klatek projektu, obraz filmu może drżeć. Jeżeli jednak w oknie dialogowym *Frame Hold Options* wybierzesz opcję *Frame Blending*, Premiere 6 podejmie próbę płynnego odtwarzania klatek.



Polecenie *Frame Hold* nie zmienia wizualnej prędkości ruchu lub akcji w klipie. Aby zmienić prędkość akcji klipu, jak również jego prędkość odtwarzania klatek, w oknie *Timeline* lub *Project* wybierz klip, a następnie wybierz *Clip/Advanced Options/Interpret Footage*.

Polecenia *Maintain Aspect Ratio* i *Aspect Fill Color*

Kiedy w oknie *Project* pojawia się zaimportowany klip lub obraz, Premiere 6 próbuje dostosować rozmiar klatki zaimportowanego klipu do rozmiaru klatki projektu. Klip lub obraz o proporcjach innych niż projekt zostanie najprawdopodobniej zniekształcony. Aby tego uniknąć, możesz poinstruować program Premiere 6, aby zachował proporcje importowanego klipu lub obrazu. Do tego celu służy polecenie *Maintain Aspect Ratio*. Metoda ta, chociaż chroni przed zniekształceniem obrazu, sprawia, że na niektórych stronach obrazu pojawiają się puste obszary.

Oto w jaki sposób zachować proporcje klipu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt zawierający klip wideo w oknie *Timeline*.

1. Kliknij, a tym samym wybierz klip wideo w oknie *Timeline*.
2. Wybierz *Clip/Video Options/Maintain Aspect Ratio*. Teraz proporcje oryginalnego materiału filmowego zostaną zachowane.
3. Aby zachować proporcje, Premiere 6 pozostawia pusty obszar w klatce. Aby wybrać kolor dla tego obszaru, wybierz *Clip/Video Options/Aspect Fill Color*. W oknie dialogowym *Color Picker* wybierz żądany kolor.
4. Kliknij *OK*, aby zamknąć okno dialogowe i wykonać polecenie.

Podsumowanie

Premiere 6 oferuje wiele narzędzi i poleceń umożliwiających szybki i precyzyjny montaż cyfrowego filmu wideo. Narzędzia do montażu znajdują się w przyborniku okna *Timeline* oraz w oknie *Monitor*.

- ♦ Aby podzielić klip na dwie części, użyj narzędzia *Razor* lub *Multiple Razor*.
- ♦ Aby zmienić punkt początkowy i końcowy klipu umieszczonego w oknie *Timeline*, użyj narzędzi *Ripple Edit* i *Rolling Edit*. Montaż wykonany techniką *Ripple Edit* zmienia czas trwania projektu; montaż wykonany techniką *Rolling Edit* — nie.
- ♦ Aby zmienić punkt początkowy i końcowy klipu umieszczonego między dwoma innymi klipami, użyj narzędzi *Slip* i *Slide*. Montaż wykonany techniką *Slip* zmienia czasu trwania projektu; montaż wykonany techniką *Slide* — zmienia.

Proporcje piksela a rozmiar klatki cyfrowego wideo

Importując obraz lub klip wideo do programu Premiere, pamiętaj, że istnieje związek między rozmiarem klatki projektu a proporcjami piksela. Programy do obróbki plików graficznych (na przykład Adobe Photoshop) używają pikseli kwadratowych, natomiast w standardach D1 oraz DV (NTSC) wykorzystuje się piksele prostokątne — szerokość piksela D1/DV (NTSC) stanowi 90% wysokości piksela. Standard DV jest używany przez profesjonalnych nadawców oraz w domowych cyfrowych kamerach wideo. Standard D1 jest używany w profesjonalnych programach telewizyjnych. Premiere 6 nie oferuje predefiniowanych ustawień dla standardu D1, chyba że komputer posiada kartę do przechwytywania obsługującą ten standard.

W standardzie DV (NTSC) rozmiar klatki wynosi 720×480 pikseli. W standardzie D1 (NTSC) rozmiar klatki wynosi 720×486. Jeżeli stworzony w programie Photoshop obraz zaimportujesz do okna *Project*, Premiere 6 spróbuje dostosować proporcje zaimportowanego obrazu do proporcji projektu. Jeżeli stworzysz obraz o rozmiarach klatki 720×486 pikseli lub 720×480 pikseli, a następnie zaimportujesz go do projektu D1 lub DV, obraz będzie zniekształcony z powodu różnicy w proporcjach pikseli.

Aby uniknąć zniekształcenia spowodowanego dostosowywaniem się proporcji pikseli importowanego obrazu do proporcji pikseli projektu, obrazy tworzone dla projektów DV powinny mieć rozmiar 720×534 pikseli (480 to około 90% z 534), natomiast obrazy tworzone dla projektów D1 powinny mieć rozmiar klatki 720×540 pikseli (486 to 90% z 540). Obrazy o tych rozmiarach Premiere 6 dostosuje bez zniekształcania do proporcji projektu. Jako przewodnika użyj poniższej tabeli.

Format	Rozmiar klatki w programie Premiere	Proporcje piksela	Rozmiar obrazu
DV (NTSC)	720×480	0.9×1.0	720×534*
D1 (NTSC)	720×486	0.9×1.0	720×540
DV/D1 (PAL)	720×576	1.06×1.0	768×576
NTSC	640×480	1.0×1.0	640×480

**Sugerowany rozmiar klatki obrazu 720×534 pikseli jest precyzyjny. Rozmiar klatki 720×540 dla standardu DV (NTSC) również powinien dać dobre rezultaty.*

Jeżeli do projektu zaimportowałeś obraz o nietypowym rozmiarze klatki i chcesz zachować jego proporcje, wybierz go w oknie *Timeline*, a następnie wybierz *Clip/Video Options/Maintain Aspect Ratio*. Teraz Premiere 6 nie zmieni rozmiaru klatki obrazu, ale przeskaluje go, biorąc pod uwagę prostokątne piksele. Rozwiązanie to uchroni obraz przed zniekształceniem, ale może stworzyć puste obszary na krawędziach klatki. Zwróć również uwagę, że standardy D1/DV (NTSC) posiadają formaty szerokoekranowe używające proporcji pikseli 1.2. Proporcje pikseli szerokoekranowego standardu D1/DV (PAL) wynoszą 1.422.

- ♦ W oknie *Monitor* można wykonać montaż trzy- i czteropunktowy.
- ♦ Aby usunąć klatki z materiału filmowego z dokładnością do jednej klatki, użyj trybu wyświetlania *Trim* okna *Monitor*.
- ♦ Za pomocą poleceń menu *Clip* można zmienić prędkość, czas trwania i proporcje klipu.
- ♦ Klip wirtualny zawiera materiał filmowy wielokrotnego użytku.
- ♦ Dzięki możliwości kopiowania klipu, w oknie *Timeline* możesz używać tego samego klipu pod różnymi nazwami.