

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 6.5. Biblia

Autorzy: Adele Droblas, Seth Greenberg
Tłumaczenie: Bogdan Czogalik, Łukasz Oberlan
ISBN: 83-7361-132-0
Tytuł oryginału: [Adobe Premiere 6.5 Bible](#)
Format: B5, stron: 664



Adobe Premiere 6.5 umożliwia montaż cyfrowego wideo na zwykłych komputerach PC i Apple. Jego możliwości w zupełności wystarczają profesjonalistom, dla początkującego użytkownika mogą być nawet oszałamiające.

„Adobe Premiere 6.5. Biblia” to książka dla producentów multimediiów, projektantów witryn internetowych, grafików, artystów, filmowców oraz użytkowników kamer wideo — dla wszystkich, którzy, korzystając z komputera, chcą tworzyć filmy wideo i umieszczać je na taśmach VHS, płytach CD-ROM lub w Internecie. Czytając tę książkę szybko się przekonasz, że jest ona czymś więcej niż tylko źródłem informacji opisującym praktycznie 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.

- Twórz cyfrowe filmy, prezentacje i wideoklipy korzystając z własnego komputera
- Eksportuj cyfrowe projekty wideo na dysk twardy, płyty CD-ROM, taśmy VHS lub do Internetu
- Łącz narrację, muzykę i efekty dźwiękowe wzbogacając nimi obraz
- Odkryj możliwości współpracy programu Premiere 6.5 z aplikacjami takimi jak Photoshop, Illustrator, After Effects czy GoLive
- Przekształć zwykłe sekwencje wideo nakręcone typową cyfrową kamerą w pełne życia i pasji projekty filmowe
- Wykorzystaj w produkcji grafikę JPEG i TIFF, a także cyfrowe wideo i dźwięk

Uzupełnieniem książki jest CD-ROM zawierający między innymi próbną wersję programu Adobe Premiere 6, klipy wideo wykorzystywane w ćwiczeniach zawartych w książce i bibliotekę sekwencji wideo, dźwięków i grafik, które możesz stosować we własnych filmach.

Książka ta stanowi nie tylko doskonałe źródło wiedzy o programie Adobe Premiere 6.5. Dzięki niej w krótkim czasie będziesz mógł konkurować z najlepszymi montażystami.



Spis treści

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
Początek projektu w programie Premiere	33
Montowanie elementów projektu	39
Tworzenie przejścia	45
Eksport filmu wideo	48
Podsumowanie	50
Rozdział 2. Premiere — wiadomości podstawowe	51
Okna programu Premiere	51
Manipulowanie oknami programu Premiere	51
Okno Project	52
Okno Timeline — listwa czasowa	53
Okno Monitor	55
Okno Audio Mixer	56
Palety programu Premiere	57
Paleta Navigator	57
Paleta History	58
Paleta Commands	58
Paleta Info	59
Paleta Effect Controls	60
Palety Video i Audio	60
Paleta Transitions	61
Menu programu Premiere	61
Menu File	62
Menu Edit	62
Menu Project	62
Menu Clip	66
Menu Timeline	66
Menu Window	69
Menu Help	69
Podsumowanie	70

Rozdział 3. Ustawienia projektu	71
Co to jest cyfrowe wideo?	71
Montaż liniowy a montaż nieliniowy	72
Cyfrowe wideo — wiadomości podstawowe	72
Prędkość odtwarzania klatek wideo	73
Rozmiar klatki	73
Kolor RGB i głębia bitowa koloru	74
Kompresja	74
Ustawienia projektu	76
Ustawienia ogólne	77
Ustawienia wideo	79
Ustawienia Keyframe and Rendering	80
Podsumowanie	82
Rozdział 4. Przesyłanie materiału wideo na dysk twardy	83
Pierwsze kroki	83
Właściwe podłączenie	84
Zakup karty do przechwytywania wideo	85
Rozwiązywanie problemów ze sterownikami	86
Rozpoczęcie przechwytywania materiału wideo	86
Ustawianie dysku roboczego	87
Przechwytywanie analogowego materiału wideo	87
Zmiana ustawień wideo	89
Zmiana ustawień dźwięku	91
Przygotowanie do przechwytywania cyfrowego materiału wideo	92
Przechwytywanie materiału wideo za pomocą okna Movie Capture	93
Przechwytywanie z możliwością sterowania urządzeniem	94
Przechwytywanie wsadowe	96
Dodanie kodu czasowego do klipu	98
Przechwytywanie klipów z użyciem techniki stop motion	99
Przechwytywanie dźwięku	101
Ustawienia nagrywania dźwięku	101
Przechwytywanie analogowego dźwięku (użytkownicy Windows)	102
Przechwytywanie analogowego dźwięku (użytkownicy komputerów Macintosh)	102
Podsumowanie	102
część II Montaż	105
Rozdział 5. Podstawowe techniki montażu	107
Montaż — podstawowe zagadnienia i narzędzia	107
Okno Storyboard	108
Środowisko robocze	108
Okno Timeline	111
Okno Timeline z bliska	111
Typ środowiska roboczego a wygląd okna Timeline	113
Poruszanie się w oknie Timeline	113
Ścieżki z opcją Shy oraz ścieżki z opcją Exclude	114
Wybieranie i przesuwanie klipów w oknie Timeline	114
Zmiana wyglądu okna Timeline	117

Ustawianie punktów początkowych i końcowych w oknie Timeline.....	118
Montaż za pomocą narzędzia Selection.....	118
Montaż z udziałem znaczników listwy czasowej.....	119
Montaż z udziałem narzędzi In Point i Out Point	120
Przycinanie klipu w oknie Clip	120
Montaż w oknie Monitor.....	122
Umieszczanie klipów na listwie czasowej za pomocą okna Monitor	124
Podsumowanie.....	125
Rozdział 6. Montaż dźwięku.....	127
Rola dźwięku w filmie wideo	127
Odtwarzanie klipu dźwiękowego	128
Regulacja poziomu głośności dźwięku.....	130
Regulacja poziomu głośności za pomocą polecenia Audio Gain.....	130
Regulacja poziomu głośności za pomocą linii głośności dźwięku	131
Balans głośności dźwięku.....	135
Panorama dźwięku.....	135
Balans dźwięku stereo	136
Narzędzie Cross Fade	137
Obróbka dźwięku w oknie Audio Mixer	139
Automatyzacja.....	140
Opcja Mute oraz opcja Solo.....	141
Balans.....	141
Głośność.....	141
Odtwarzanie.....	141
Opcje okna Audio Mixer	141
Zapisywanie zmian za pomocą okna Audio Mixer	142
Efekty dźwiękowe.....	143
Paleta Audio.....	143
Stosowanie efektów dźwiękowych	144
Stosowanie efektów dźwiękowych zmiennych w czasie.....	145
Przegląd efektów dźwiękowych	146
Filtry TC Works.....	153
Eksport plików dźwiękowych.....	154
Podsumowanie.....	156
Rozdział 7. Tworzenie przejść.....	157
Rzut oka na paletę Transitions	157
Korzystanie z menu palety Transitions.....	157
Edycja A/B oraz edycja jednościeżkowa.....	159
Tworzenie przejść z wykorzystaniem ścieżek A/B	159
Korzystanie z przejść w trybie edycji jednościeżkowej.....	162
Edycja ustawień efektu przejścia.....	166
Tworzenie domyślnego efektu przejścia.....	167
Stosowanie domyślnego efektu przejścia	167
Zastępowanie i usuwanie efektów przejść.....	168
Przegląd efektów przejść.....	168
Przejścia z grupy 3D Motion.....	168
Przejścia z grupy Dissolve	171
Przejścia z grupy Iris.....	172
Przejścia z grupy Map.....	173

Przejścia z grupy Page Peel	174
Przejścia z grupy QuickTime	175
Przejścia z grupy Slide	176
Przejścia z grupy Special Effects	178
Przejścia z grupy Stretch	179
Przejścia z grupy Wipe	181
Przejścia z grupy Zoom	183
Galeria efektów przejść programu Premiere	184
Podsumowanie	198

część III Tekst i grafika 199

Rozdział 8. Tworzenie napisów i grafiki w oknie Adobe Title Designer..... 201

Elementy okna Adobe Title Designer	201
Tworzenie prostego napisu	202
Przegląd narzędzi okna Adobe Title Designer	204
Menu Title	204
Zapisywanie, zamykanie i otwieranie klipu napisu	204
Tworzenie i stylizacja napisów	207
Tworzenie poziomych i pionowych napisów	207
Przemieszczanie tekstu na obrazie	209
Modyfikowanie atrybutów tekstu	211
Kolor	214
Wybór koloru w oknie Color Picker	214
Teoria kolorów RGB	215
Wybór koloru za pomocą narzędzia Eyedropper Tool	216
Wypełnianie tekstu i grafiki jednolitym kolorem	217
Stosowanie światel i tekstur w napisach i obiektach graficznych	218
Tworzenie i nakładanie gradientów	220
Tworzenie efektów wytłoczenia napisów i grafiki	222
Cienie rzucane przez napisy i grafikę	223
Obrysy napisów i grafiki	224
Style	224
Wczytywanie i stosowanie stylów	226
Zmienianie nazwy, usuwanie i modyfikowanie stylów	226
Umieszczanie napisu w projekcie	227
Dodawanie tła do napisów tytułowych	227
Rysunki logo	231
Szablony	232
Wykorzystanie napisu utworzonego z szablonu	233
Napisy przewijane w pionie i w poziomie	239
Tworzenie prostej grafiki	241
Przekształcanie grafiki	241
Przemieszczanie obiektów graficznych	242
Zmiana wymiarów obiektów	242
Parametry stylu obiektów graficznych	243
Zmiana koloru wypełnienia	243
Dodawanie cienia	243
Dodawanie obrysu	244
Praca ze ścieżkami	244
Prowadzenie tekstu po ścieżce	250

Tworzenie rysunku logo.....	251
Podsumowanie.....	252
Rozdział 9. Tworzenie tekstu i efektów graficznych.....	253
Tworzenie i importowanie grafik z programu Adobe Photoshop.....	253
Tworzenie filmu za pomocą programów Adobe Photoshop oraz Adobe ImageReady.....	254
Tworzenie sekwencji zniszczenia tekstu w programach Photoshop i ImageReady.....	258
Projekt „Time Flies”.....	259
Tworzenie półprzezroczystego tekstu.....	261
Tworzenie tekstu z efektem fazy w Photoshopie.....	262
Przygotowanie projektu „Zoo”.....	263
Animowanie tekstu i grafik utworzonych w programie Illustrator za pomocą efektów wideo.....	265
Tworzenie zakrzywionego tekstu w programie Adobe Illustrator.....	266
Tworzenie grafiki w programie Adobe Illustrator.....	267
Projekt Hurricane Season.....	267
Animacja napisów na tle grafiki z wykorzystaniem efektu ruchu i odwróconego kanału alfa.....	270
Podsumowanie.....	274
część IV Zaawansowane techniki i efekty specjalne.....	275
Rozdział 10. Zaawansowane techniki montażu.....	277
Narzędzia do montażu.....	277
Paleta History.....	278
Wycinanie i wklejanie klipów.....	278
Usuwanie luk z okna Timeline.....	281
Oddzielanie i łączenie części wideo i części dźwiękowej klipu.....	281
Edycja klipów za pomocą narzędzi okna Timeline.....	283
Technika montażu Rolling.....	283
Technika montażu Ripple.....	285
Technika montażu Slip.....	286
Technika montażu Slide.....	286
Montaż trzy- i czteropunktowy.....	288
Montaż trzypunktowy.....	288
Montaż czteropunktowy.....	289
Technika montażu Lift oraz technika montażu Extract.....	291
Precyzyjny montaż w trybie wyświetlania Trim okna Monitor.....	292
Kopie klipów i klipy wirtualne.....	293
Tworzenie kopii klipów.....	294
Tworzenie klipów wirtualnych.....	294
Edycja klipu za pomocą poleceń menu Clip.....	296
Polecenie Motion.....	296
Polecenia Duration i Speed.....	297
Polecenie Frame Hold.....	298
Polecenia Maintain Aspect Ratio i Aspect Fill Color.....	299
Podsumowanie.....	299
Rozdział 11. Stosowanie efektów specjalnych.....	301
Paleta Video Effects programu Premiere.....	301
Podręczne menu palety Video Effects.....	302
Paleta Effect Controls.....	303
Podręczne menu palety Effect Controls.....	304
Stosowanie efektów specjalnych.....	305

Stosowanie efektów z wykorzystaniem ujęć kluczowych.....	307
Ścieżka ujęć kluczowych.....	308
Stosowanie efektów na różnych obszarach obrazu za pomocą maski obrazu.....	311
Efekty programu Premiere.....	314
Folder Adjust.....	314
Folder Blur.....	316
Folder Blur & Sharpen.....	317
Folder Channel.....	318
Folder Distort.....	319
Folder Image Control.....	326
Folder Perspective.....	328
Folder Pixelate.....	329
Folder QuickTime.....	330
Folder Render.....	331
Folder Sharpen.....	332
Folder Stylize.....	332
Folder Time.....	336
Folder Transform.....	338
Folder Video.....	341
Podsumowanie.....	341
Rozdział 12. Nakładanie obrazu klipów.....	343
Cyfrowe wideo a przezroczystość.....	343
Efekt stopniowego pojawiania się lub zanikania obrazu.....	344
Tworzenie efektu stopniowego pojawiania się lub zanikania obrazu za pomocą narzędzi Fade Adjustment oraz Fade Scissors.....	348
Nakładanie obrazu klipów za pomocą okna dialogowego Transparency Settings.....	351
Wyświetlanie okna Transparency Settings.....	351
Klucz Chroma.....	352
Klucz RGB Difference.....	354
Klucze Blue Screen i Green Screen.....	355
Klucz Non-Red.....	356
Klucz Luminance.....	357
Klucz Alpha Channel.....	358
Klucze Black Alpha Matte oraz White Alpha Matte.....	360
Klucz Image Matte.....	360
Klucz Difference Matte.....	361
Klucz Track Matte.....	361
Klucze Multiply i Screen.....	362
Tworzenie efektu podzielonego ekranu za pomocą okna dialogowego Transparency Settings.....	362
Tworzenie makiety eliminującej niepożądany obiekt.....	363
Podsumowanie.....	364
Rozdział 13. Posługiwanie się maskami koloru oraz maskami tła.....	365
Tworzenie maski koloru.....	365
Tworzenie maski koloru w oknie projektu.....	366
Edycja maski koloru.....	367
Tworzenie maski tła w oparciu o statyczne ujęcie.....	367
Tworzenie masek w Photoshopie.....	369
Tworzenie prostego tła za pomocą narzędzia Gradient.....	369
Projekt „Orchid Flower shop”.....	372
Tworzenie obrazów tła za pomocą polecenia Pattern Fill.....	374

Tworzenie masek w Illustratorze	376
Projekt „Flowers Everywhere”	378
Tworzenie plików tła i filmów QuickTime w programie Painter	380
Podsumowanie	382
Rozdział 14. Tworzenie efektów ruchu	385
Okno dialogowe Motion Settings	385
Okienko podglądu	387
Modyfikowanie ścieżki ruchu	387
Oś czasu — dodawanie ujęć kluczowych	389
Zmiana prędkości	390
Tworzenie zbliżeń, przerw, zniekształceń i obrotów	391
Opcja Fill Color	393
Zapisywanie, wczytywanie, przywracanie i usuwanie ustawień efektu ruchu	393
Edycja ustawień efektu ruchu	394
Kanały alfa	394
Parametr Alpha w oknie dialogowym Motion Settings	395
Ruchome makiety	397
Tworzenie projektów wykorzystujących efekt ruchu	400
Prezentacja obrazująca sprzedaż kawy	400
Animowana okładka książki	405
Podsumowanie	409
Rozdział 15. Poprawianie jakości obrazu	411
Model koloru RGB	411
Korekta jasności i kontrastu	414
Balans kolorów	414
Równoważenie poziomów	415
Pozostałe efekty z grupy Adjust	417
Efekty z grupy Image Control	417
Efekty z grupy Video	418
Retusz i korekta kolorów w Photoshopie	419
Wczytywanie klipu wideo w Photoshopie	420
Tworzenie selekcji w programie Photoshop	423
Zaznaczanie zakresu kolorów	423
Zapisywanie zaznaczenia w kanale alfa	424
Polecenia dopasowania programu Photoshop	425
Posługiwanie się paletą Info	426
Korekta jasności i kontrastu	426
Korekta poziomów	426
Korekta krzywych	427
Korekta barwy i nasycenia	429
Korekta balansu kolorów	430
Dodawanie i usuwanie postaci ludzkich w obrazie klipu wideo za pomocą narzędzi Photoshopa	431
Podsumowanie	433
Część V Eksport cyfrowych filmów wideo	435
Rozdział 16. Eksportowanie filmów QuickTime, AVI i MPEG	437
Rozpoczynanie procesu eksportu pliku	437
Dobieranie ustawień parametrów eksportu	439

Dobieranie ustawień parametrów wideo.....	440
Wybór metody kompresji dla formatu QuickTime	440
Wybór metody kompresji dla formatu Video for Windows	442
Zmiana głębi bitowej koloru	442
Wybór jakości kompresji.....	443
Wybór gęstości strumienia bitowego.....	443
Ponowna kompresja.....	444
Zmiana rozmiaru ramki obrazu i prędkości odtwarzania	444
Określanie ujęć kluczowych.....	444
Okno QuickTime File Export Settings	445
Dobieranie ustawień parametrów audio	446
Kodeki audio formatu QuickTime	447
Pozostałe opcje audio.....	447
Kodeki audio formatu Video for Windows	447
Eksportowanie plików MPEG	448
Narzędzie Adobe MPEG Encoder.....	448
Tworzenie płyt DVD	450
Proces tworzenia płyty DVD.....	451
Tworzenie płyty DVD w programie DVDit!	451
Podsumowanie.....	457
Rozdział 17. Przygotowanie klipów wideo do publikacji	
w sieciach Internet i intranet	459
Publikowanie filmów w sieci.....	459
Strumieniowe przesyłanie danych.....	460
Odtwarzanie progresywne.....	460
Formaty plików wideo spotykane w sieci Internet.....	461
HTML	462
W jaki sposób film jest wczytywany na stronę WWW	462
Ustawienia filmów QuickTime eksportowanych na strony WWW	464
Dołączanie filmu QuickTime do strony WWW w programie Adobe GoLive.....	465
Wykorzystanie ścieżek filmu QuickTime na stronie WWW	467
Tworzenie hiperłączy w programie Premiere	468
Tworzenie ścieżek QuickTime w programie Adobe GoLive.....	469
Zmiana położenia i tworzenie prostych behawiorów.....	475
Podsumowanie.....	477
Rozdział 18. Publikowanie klipów wideo w sieci	479
Eksportowanie klipów wideo za pomocą pluginu Advanced RealMedia	480
Właściwości pliku.....	480
Właściwości klipu wideo	481
Modyfikowanie ustawień.....	481
Dołączanie informacji o klipie wideo.....	484
Wybieranie docelowej grupy odbiorców	485
Eksportowanie pliku.....	485
Eksportowanie klipów wideo za pomocą programu Discreet Cleaner.....	485
Eksportowanie za pomocą pluginu Advanced Windows Media.....	487
Wybór profilu strumieniowego przesyłania danych.....	487
Dołączanie informacji o klipie.....	488
Eksportowanie pliku.....	489
Podsumowanie.....	489

Rozdział 19. Przenoszenie projektów na taśmę wideo 491

Przygotowanie materiału do przeniesienia na taśmę wideo	491
Sprawdzanie ustawień właściwości projektu.....	492
Podgląd obrazu przy docelowej prędkości odtwarzania.....	493
Sprawdzanie ustawień opcji dysku magazynującego oraz funkcji kontroli urządzeń zewnętrznych.....	493
Ustawianie opcji odtwarzania.....	494
Eksportowanie z funkcją sterowania urządzeniem	495
Przenoszenie projektów na taśmę z użyciem funkcji kontroli urządzeń zewnętrznych klasy DV.....	496
Przenoszenie projektów na taśmę z użyciem funkcji kontroli analogowych urządzeń zewnętrznych	496
Przenoszenie projektów na taśmę bez funkcji sterowania urządzeniem.....	497
Tworzenie listy edycyjnej.....	498
Tworzenie listy edycyjnej.....	498
Dołączanie do listy edycyjnej informacji o przejściach.....	501
Podsumowanie.....	502

Rozdział 20. Przenoszenie projektów na płytę CD-ROM i współpraca z programem Macromedia Director..... 503

Przenoszenie klipów wideo na płytę CD-ROM.....	504
Ustawianie właściwości projektu.....	504
Przenoszenie projektu na płytę CD-ROM za pomocą programu Cleaner	506
Współpraca z programem Macromedia Director.....	510
Krótka charakterystyka programu Director.....	510
Importowanie klipów wideo w programie Director.....	511
Zmiana właściwości filmu	512
Umieszczanie filmu na scenie	512
Korzystanie z języka Lingo.....	513
Wykorzystywanie filmów Premiere w programie Macromedia Flash.....	517
Proces produkcji w programie Flash	518
Umieszczanie filmów Premiere we Flashu	519
Tworzenie skryptu w języku ActionScript.....	520
Podsumowanie.....	521

część VI Współpraca programu Premiere z innymi programami 523

Rozdział 21. Trymowanie klipów filmowych w programie After Effects ... 525

Trymowanie klipów wideo w After Effects — o co w tym chodzi?	526
Tworzenie projektu After Effects	526
Trymowanie klipów wideo w oknie Time Layout.....	528
Przesuwanie punktu początkowego i końcowego klipu.....	529
Trymowanie przy użyciu wskaźnika czasu.....	529
Trymowanie klipów wideo w oknie Layer	530
Eksportowanie plików edytowanych w programie Adobe After Effects.....	531
Eksportowanie pliku QuickTime z programu After Effects	532
Eksportowanie sekwencji obrazów z programu After Effects	533
Polecenie Make Movie	534
Importowanie plików programu After Effects do programu Premiere.....	535
Podsumowanie.....	536

Rozdział 22. Współpraca z Photoshopem.....	539
Eksportowanie pojedynczych klatek filmowych do Photoshopa.....	539
Importowanie do programu Photoshop pojedynczej klatki projektu Premiere	543
Eksportowanie pojedynczej klatki filmowej z programu After Effects do Photoshopa.....	543
Wykorzystanie warstw i kanałów w Photoshopie.....	544
Tworzenie pliku z warstwy i powielanie jej w Photoshopie.....	545
Kopiowanie warstwy.....	547
Tworzenie pliku Photoshopa z kanałem przezroczystości	548
Importowanie kanałów alfa i warstw Photoshopa do programu Premiere	549
Wprowadzanie zawartości kanału alfa i warstw Photoshopa do ścieżek wideo.....	551
Podsumowanie.....	553
Rozdział 23. Współpraca z Ilustratorem.....	555
Tworzenie elementów tekstowych w Ilustratorze.....	555
Konwersja tekstu na krzywe	559
Edycja ścieżek.....	560
Użycie napisu programu Ilustrator w projekcie Premiere.....	562
Tworzenie masek w programie Ilustrator	565
Importowanie pliku Ilustratora jako maski.....	569
Zastosowanie maski Luminance.....	569
Zastosowanie maski Image Matte.....	571
Tworzenie maski za pomocą Photoshopa i Ilustratora.....	574
Podsumowanie.....	578
Rozdział 24. Edycja z wykorzystaniem masek w programie After Effects	579
Maski w programie After Effects — krótki przegląd.....	580
Tworzenie masek owalnych i prostokątnych	580
Edycja masek owalnych i prostokątnych w oknie Layer i za pomocą menu Layer	582
Tworzenie masek w oparciu o krzywe Béziera.....	584
Edycja maski w oknie Time Layout	587
Importowanie masek z Photoshopa i Ilustratora.....	588
Tworzenie maski na podstawie ścieżki utworzonej w programie Ilustrator	590
Podsumowanie.....	590
Rozdział 25. Dodawanie efektów specjalnych w programie After Effects	591
Idea funkcjonowania programu After Effects.....	591
Importowanie projektów programu Premiere do programu After Effects	592
Importowanie i animowanie obrazków Photoshopa w programie After Effects.....	593
Importowanie i animowanie obrazków Ilustratora w programie After Effects.....	596
Tworzenie i animacja elementów tekstowych w programie After Effects.....	598
Wykorzystanie ścieżek ruchu.....	603
Animacja z wykorzystaniem punktu kontrolnego	603
Animacja z wykorzystaniem opeji Motion Sketch.....	605
Tworzenie złożonego klipu wideo	606
Podsumowanie.....	609
Rozdział 26. Dodatkowe programy do tworzenia efektów specjalnych	611
Pluginy — oprogramowanie uzupełniające	611
Instalacja pluginów	611
Jak używać pluginów?.....	612
SpiceMaster.....	612

Boris FX.....	613
Boris Graffiti.....	615
SFX Machine.....	617
Podsumowanie.....	617
Dodatki.....	619
Dodatek A Witryny internetowe, które warto odwiedzić.....	621
Pluginy.....	622
Różne materiały	624
Sprzęt.....	625
Biblioteki zdjęć, dźwięków i klipów wideo.....	626
Dodatek B Jak zdobyć licencję na program QuickTime	627
Dodatek C Studio cyfrowych nagrań wideo	629
Komputery	629
Wymagania dla komputera Macintosh	630
Wymagania dla komputera PC.....	630
Szybkość procesora	631
Wieloprocessorowość.....	631
Szybkość dysku twardego.....	631
Urządzenia w standardzie IEEE-1394.....	631
Karty wideo	632
Macierze dyskowe Raid.....	632
Zewnętrzne urządzenia pamięci masowej	633
Analogowe systemy przechwytywania sygnału wideo.....	633
Cyfrowe kamery wideo.....	634
Obiektywy.....	635
Mikrofony	635
Oświetlenie.....	637
skorowidz	639

Rozdział 7.

Tworzenie przejść

Cięcie pomiędzy kolejnymi scenami w klipie wideo jest wysmienitym przejściem w przypadku klipów przedstawiających dynamiczną akcję. Jednak jeśli chciałbyś uwypuklić upływ czasu bądź zależy Ci na uzyskaniu efektu, w którym wybrana scena stopniowo przechodzi w następną, proste cięcie może okazać się niewystarczające. Lepszy (pod względem artystycznym) rezultat osiągniesz, jeśli posłużysz się efektem typu *Cross Dissolve*, umożliwiającym zobrazowanie płynnego przejścia od jednego klipu do drugiego. Gdyby natomiast zależało Ci na podkreśleniu dramatyzmu sceny i zaskoczeniu widza czymś niespodziewanym, mógłbyś wykorzystać efekt *Clock Wipe*, który sprawia, że jedna scena zastępowana jest inną w sposób przypominający przesuwanie się wskazówek po tarczy zegara.

Niezależnie od tego, czy próbujesz dzień zamienić w noc, noc w dzień, młodość w starość, czy po prostu chciałbyś zaintrygować widza nieoczekiwanym efektem przejścia pomiędzy kolejnymi scenami filmu, właściwe narzędzia pozwalające uzyskać taki rezultat z pewnością znajdziesz na palecie *Transitions* programu Adobe Premiere.

Rzut oka na paletę Transitions

Na palecie *Transitions* programu Adobe Premiere zgromadzono ponad 70 różnych efektów przejść. Aby wyświetlić tę paletę i zapoznać się z poszczególnymi kategoriami wspomnianych efektów, wybierz polecenie *Show Transition* z menu *Window*. Jeśli przyjrzyj się rysunkowi 7.1, zobaczysz, że wszystkie efekty przejść na palecie *Transitions* są pogrupowane w foldery. Aby wyświetlić zawartość wybranego foldera, wystarczy dwukrotnie kliknąć jego nazwę bądź też ikonę trójkąta widniejącą z lewej strony ikony foldera. Po rozwinięciu zawartości foldera ikona trójkąta będzie skierowana w dół. W takim przypadku kliknięcie którejkolwiek z ikon widocznych przed nazwą foldera spowoduje zwinięcie listy przedstawiającej jego zawartość.

Korzystanie z menu palety Transitions

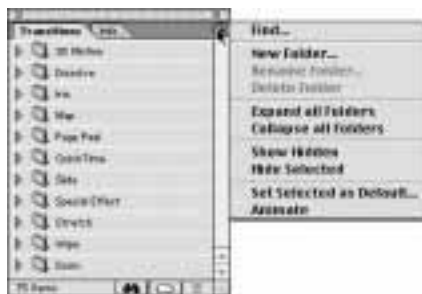
Polecenia zgromadzone w podręcznym menu palety *Transitions* ułatwiają lokalizację poszczególnych efektów przejść i pozwalają na lepszą ich organizację. Aby uzyskać dostęp do menu palety *Transitions* (jak na rysunku 7.2), kliknij ikonę trójkąta widniejącą w prawym górnym rogu palety.

Rysunek 7.1.

Na palecie *Transitions*
znajdziesz ponad
70 różnych efektów
przejsć

**Rysunek 7.2.**

Polecenia dostępne
w podręcznym menu
palety *Transitions*



Oto charakterystyka poleceń dostępnych w podręcznym menu palety *Transitions*:

- ♦ **Find** — umożliwia wyszukanie odpowiedniego efektu przejścia w palecie po określeniu jego nazwy. Kliknięcie tego polecenia spowoduje wyświetlenie okna dialogowego *Find Transitions*, w którym należy wpisać nazwę poszukiwanego efektu przejścia. Nie jest konieczne wprowadzanie pełnej jego nazwy. Dla przykładu, jeśli zostanie wpisane słowo *Cross* (przy zaznaczonej opcji *Expand Folders*), polecenie *Find* spowoduje rozwinięcie zawartości foldera *Dissolve* i zaznaczenie efektu przejścia *Cross Dissolve*. Wpisanie słowa *Invert* spowoduje natomiast wyszukanie efektu przejścia o nazwie *Random Invert*.
- ♦ **New Folder** — tworzy nowy folder, w którym można przechowywać najczęściej używane efekty przejść. Poszczególne efekty przenosi się do takiego foldera tradycyjną techniką „przeciągnij i upuść”.
- ♦ **Rename Folder** — pozwala zmienić nazwę zaznaczonego foldera.
- ♦ **Delete Folder** — pozwala usunąć zaznaczony folder z palety *Transitions*.
- ♦ **Expand all Folders** — wyświetla zawartość wszystkich folderów.
- ♦ **Collapse all Folders** — ukrywa zawartość wszystkich folderów.
- ♦ **Show Hidden** — wyświetla ukryte foldery. Wybranie tego polecenia sygnalizowane jest pojawieniem się zaznaczenia przy jego nazwie w menu. Powtórne kliknięcie polecenia powoduje ukrycie folderów i usunięcie wspomnianego zaznaczenia.
- ♦ **Hide Selected** — ukrywa zaznaczone efekty przejść (aby zaznaczyć więcej pozycji, należy kliknąć poszczególne nazwy efektów trzymając wciśnięty klawisz *Shift*).
- ♦ **Set Selected as Default** — oznacza wybrany efekt przejścia jako domyślny w programie Premiere (zastosowanie funkcji wyjaśniono w dalszej części rozdziału).
- ♦ **Animate** — udostępnia podgląd każdego z efektów przejść w miniaturowej animacji.

Edycja A/B oraz edycja jednościeżkowa

Premiere umożliwia tworzenie efektów przejść w jednym z dwóch trybów edycji listwy czasowej: *A/B Editing* (edycja A/B) lub *Single-Track Editing* (edycja jednościeżkowa).



Podczas pracy nad projektem możesz przełączyć się między środowiskami roboczymi *A/B Editing* lub *Single-Track Editing*, wybierając odpowiednio polecenie *Window/Workspace/A/B Editing* lub *Window/Workspace/Single-Track Editing*. Aby przełączyć jedynie listwę czasową, rozwiń menu okna *Timeline* i wybierz opcję *A/B Editing* lub *Single-Track Editing*.

Nazwa trybu *A/B Editing* pochodzi od nazw rolek używanych w procesie edycji filmu (odpowiednio *A* i *B*), w którym używa się dwóch szpul taśmy filmowej zamiast jednej. W tym trybie edycji ścieżka *Video 1* dzielona jest na dalsze dwie ścieżki, o nazwach *Video 1A* oraz *Video 1B*. Pomiedzy tymi ścieżkami znajduje się kolejna ścieżka — *Transition*. W celu utworzenia efektu przejścia pomiędzy dwoma klipami filmowymi w trybie *A/B Editing* jeden z klipów należy umieścić na ścieżce *Video 1A*, drugi na ścieżce *Video 1B*, a wybrany efekt przejścia na ścieżce *Transition*. Po wyeksportowaniu gotowego filmu trzy oddzielne ścieżki zostaną połączone i utworzą pojedynczy film zawierający przejście pomiędzy dwoma klipami.

W trybie *Single-Track Editing*, podobnym funkcjonalnie do tradycyjnego sposobu edycji filmu wideo, efekt przejścia jest wstawiany (przeciągany) pomiędzy dwa klipy filmowe znajdujące się na ścieżce. Jako przestrzeń robocza wykorzystywane są dodatkowe klatki przypisane do znacznika końca pierwszego klipu oraz znacznika początku drugiego. Jeśli posługujemy się tą techniką, znacznie trudniej jest ocenić końcowy wygląd efektu przejścia, a dodatkowo trzeba poświęcić dużo więcej czasu na odpowiednie ustawienie jego parametrów.

Tworzenie przejść z wykorzystaniem ścieżek A/B

Najprostszym sposobem na utworzenie przejścia pomiędzy dwoma klipami filmowymi jest umieszczenie jednego z nich na ścieżce *Video 1A*, drugiego na ścieżce *Video 1B*, a następnie umieszczenie efektu przejścia pomiędzy tymi dwiema ścieżkami, jak pokazano na rysunku 7.3. Rysunek 7.4 ilustruje końcową wersję klipu filmowego, w którym można zaobserwować działanie stworzonego w ten sposób efektu przejścia.

Rysunek 7.3.
Okno *Timeline*,
w którym widoczne są
ścieżki dwóch klipów
filmowych
wraz ze ścieżką
efektu przejścia
pomiędzy nimi



Rysunek 7.4.

*Kilka ujęć
z przykładowego filmu,
w którym zastosowano
efekt przejścia
o nazwie Doors*



Oto, w jaki sposób możesz utworzyć przejście w środowisku *A/B Editing*:

1. Przede wszystkim utwórz nowy projekt. W tym celu wybierz polecenie *File/ New Project*. W oknie dialogowym *Load Project Settings* wybierz jedną z opcji *Multimedia*. Kliknij *OK*, by utworzyć nowy projekt.

2. Upewnij się, że listwa czasowa pracuje w trybie *A/B Editing*.
3. Wybierz polecenie *File/Import* w celu zaimportowania dwóch klipów filmowych. W oknie dialogowym *Import* zaznacz plik, który chcesz importować. Program *Premiere* udostępnia kilka rozwiązań, umożliwiających użytkownikom komputerów PC i Macintosh importowanie większej liczby plików naraz. Użytkownicy systemu Windows mogą przytrzymać klawisz *Ctrl*, by zaznaczyć więcej niż jeden plik; użytkownicy komputerów Macintosh przytrzymują w tym celu klawisz *⌘*.
4. Gdy zakończysz zaznaczanie plików, kliknij przycisk *Open* (Otwórz), by je importować do okna *Project*.



W tym miejscu możesz wykorzystać przykładowe klipy widoczne na rysunku 7.3 (pliki *rockclimber.mov* i *yellowflowers.mov*), które znajdziesz na dołączonej do książki płycie CD-ROM w katalogu *Przykłady/Rozdział_07*. Ewentualnie możesz też użyć kilku innych filmów, zawartych w tym samym rozdziale.

5. Aby przełączyć listwę czasową w tryb *A/B Editing*, kliknij symbol trójkąta w prawym górnym narożniku okna *Timeline* i z menu wybierz polecenie *A/B Editing*. Listwa czasowa powinna wyświetlać ścieżki *Video 1A* i *Video 1B*.
6. Przeciągnij jeden z klipów z okna *Project* na ścieżkę *Video 1A*.
7. Przeciągnij na ścieżkę *Video 1B* klip, do którego ma nastąpić przejście.
8. Za pomocą narzędzia *Selection* ustaw klipy znajdujące się na ścieżkach *Video 1A* oraz *Video 1B* w taki sposób, aby tworzące je klatki częściowo nakładały się na siebie (rysunek 7.3). Zostaną one wykorzystane w efekcie przejścia do wyświetlenia zarówno końcowych ujęć pierwszego klipu, jak i początkowych ujęć drugiego. A zatem, jeśli masz zamiar utworzyć dwusekundowe przejście, upewnij się, że umiejscowienie ostatniej sekundy czasu trwania klipu na ścieżce *Video 1A* pokrywa się z położeniem pierwszej sekundy czasu trwania klipu na ścieżce *Video 1B*.
9. Przeciągnij wybrany efekt przejścia z palety *Transitions* na ścieżkę *Transition*, pomiędzy dwie nakładające się na siebie ścieżki. Na przykład kliknij efekt przejścia o nazwie *Doors* (znajdziesz go w folderze *3D Motion*), a następnie przeciągnij go na ścieżkę *Transition*, do miejsca, w którym nakłada się na siebie zawartość ścieżek *Video 1A* oraz *Video 1B*.



Przejścia rozmieszcza się zdecydowanie łatwiej po uaktywnieniu opcji *Snap to Edges* z podręcznego menu okna *Timeline*. Opcja ta powoduje przyciągnięcie efektu dokładnie do miejsca pomiędzy dwoma klipami filmowymi.

10. Gdybyś chciał zmienić czas trwania przejścia, wybierz narzędzie strzałki i przeciągnij nim poza lewą lub prawą krawędź obszaru zajmowanego przez efekt przejścia na listwie czasowej, rozszerzając lub zawężając ów obszar.
11. Aby wyświetlić okno dialogowe z parametrami przejścia, kliknij dwukrotnie jego ikonę na ścieżce *Transition*. W oknie przejścia zobaczysz dwa okienka — *Start* i *End* (rysunek 7.5).
12. Kliknij opcję *Show Actual Sources*, aby w okienkach *Start* i *End* wyświetlić klipy ze ścieżek *Video 1A* i *Video 1B*.

Rysunek 7.5.
Okno dialogowe przejścia Doors, przed zaznaczeniem opcji Show Actual Sources i po jej zaznaczeniu



13. Kliknij i przeciągnij suwaki pod okienkami, aby zobaczyć podgląd przejścia.
14. Aby wyświetlić przejście w oknie *Monitor*, wybierz polecenie *Timeline/Preview* lub naciśnij klawisz *Enter*. Program wyświetli pytanie, czy chcesz zapisać swoją pracę. Zapisz ją do pliku. Gdy program ukończy generowanie podglądu, wyświetli go w oknie *Monitor*.

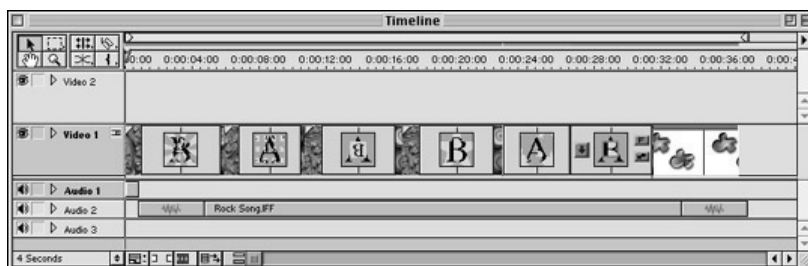


Możliwe jest wykonanie podglądu samego przejścia. W tym celu należy ustawić na wysokości krawędzi obszaru przejścia na liście czasowej ikony strzałek, widoczne w górnej części okna *Timeline*.

Korzystanie z przejść w trybie edycji jednościeżkowej

Chociaż tworzenie przejść w trybie *A/B Editing* jest bardziej intuicyjne, podobną czynność można wykonać także pracując w trybie *Single-Track Editing*. W takim przypadku program wykorzystuje do wprowadzenia efektu przejścia dodatkowe klatki: te następujące po znaczniku końca jednego klipu filmowego oraz te następujące przed znacznikiem początku drugiego klipu (w przypadku braku dostępnych klatek program pozwala na wykonanie powtórzenia klatek początkowych lub końcowych). Na rysunku 7.6 przedstawiono wygląd przykładowej listwy czasowej, na której widoczne są przejścia utworzone w trybie edycji pojedynczej ścieżki. Jeśli bliżej przyjrzyysz się tej ilustracji, w oknie *Timeline* zauważysz sześć różnych efektów przejść (*Pinwheel*, *Multi-Spin*, *Swirl*, *Iris Star*, *Paint Spatter*, *Iris Square*), zastosowanych na trzech różnych podkładach (tzn. na sekwencji z bąbelkami, na statycznym obrazie o nazwie *Colorful Spheres* i na kolejnym obrazie, nazwanym *Chalk Mode*).

Rysunek 7.6.
Wygląd okna *Timeline* po zastosowaniu w projekcie przejść tworzonych w trybie edycji jednościeżkowej



Ujęcie z sekwencji filmowej z bąbelkami pokazano na rysunku 7.7. Na rysunkach 7.8 i 7.9 przedstawiono obrazy *Colorful Spheres* oraz *Chalk Mode*, zastosowane w naszym przykładowym oknie *Timeline*. Wszystkie te obrazy zamieszczono na dołączonej do książki płycie CD-ROM.

Rysunek 7.7.

Ujęcie z sekwencji
filmowej z bąbelkami,
wykorzystanej
w oknie *Timeline*

**Rysunek 7.8.**

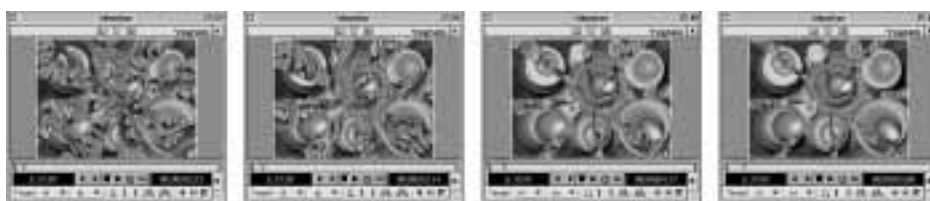
Obraz o nazwie
„Colorful Spheres”,
wykorzystany w oknie
Timeline

**Rysunek 7.9.**

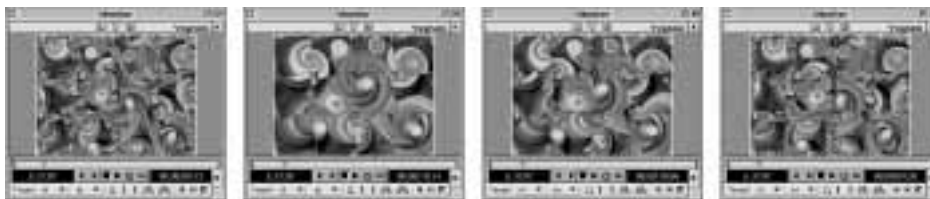
Obraz o nazwie
„Chalk Mode”,
wykorzystany w oknie
Timeline



Rysunki 7.10 – 7.15 przedstawiają ujęcia obrazujące zastosowanie efektów przejść *Pinwheel*, *Multi-Spin*, *Swirl*, *Iris Star*, *Paint Spatter* oraz *Iris Square* w sekwencji z bąbelkami przechodzącej w statyczny obraz *Colorful Spheres*.



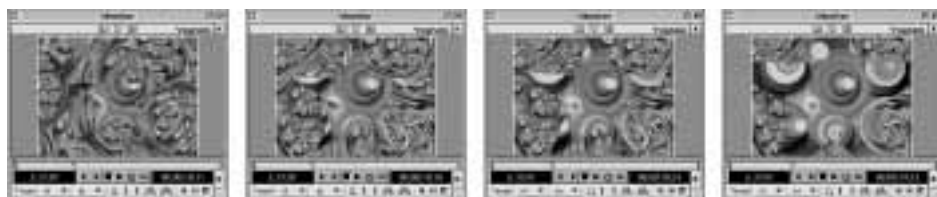
Rysunek 7.10. Kilka ujęć ilustrujących efekt przejścia *Pinwheel*, wykorzystany w sekwencji z bąbelkami przechodzącej w statyczny obraz *Colorful Spheres*



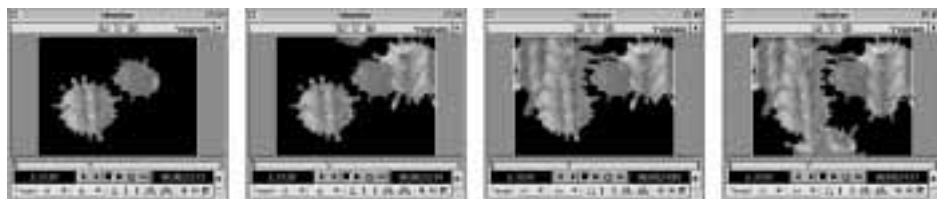
Rysunek 7.11. Kilka ujęć ilustrujących efekt przejścia *Multi-Spin*, wykorzystany w sekwencji z bąbelkami przechodzącej w statyczny obraz *Colorful Spheres*



Rysunek 7.12. Kilka ujęć ilustrujących efekt przejścia *Swirl*, wykorzystany w sekwencji z bąbelkami przechodzącej w statyczny obraz *Colorful Spheres*



Rysunek 7.13. Kilka ujęć ilustrujących efekt przejścia *Iris Star*, wykorzystany w sekwencji z bąbelkami przechodzącej w statyczny obraz *Colorful Spheres*



Rysunek 7.14. Kilka ujęć ilustrujących efekt przejścia *Paint Spatter*, wykorzystany w sekwencji z bąbelkami przechodzącej w statyczny obraz *Colorful Spheres*



Rysunek 7.15. Kilka ujęć ilustrujących efekt przejścia *Iris Square*, wykorzystany w sekwencji z bąbelkami przechodzącej w statyczny obraz *Colorful Spheres*

A oto sposób wstawienia efektu przejścia pomiędzy dwa klipy filmowe w trybie edycji jednościeżkowej:

1. Utwórz nowy projekt za pomocą polecenia *File/New Project*. W oknie *Load Project Settings* wybierz jedną z opcji *Multimedia*. Kliknij *OK*, by utworzyć projekt.
2. Z podręcznego menu okna *Timeline* wybierz opcję *Single-Track Editing*. W tym momencie powinna być dostępna tylko jedna ścieżka o nazwie *Video 1* (nie podzielona na ścieżki *Video 1A* i *Video 1B*). Ten tryb edycji sygnalizowany jest pojawieniem się ikony czarno-białego prostokąta obok nazwy ścieżki (rysunek 7.6).

3. Wybierz polecenie *File/Import/File*, by zaimportować obrazki lub klipy wideo. Wybierz polecenie *File/Import/Folder*, by zaimportować cały katalog plików. W oknie dialogowym *Import* zaznacz pliki lub katalog, który chcesz importować.



Jeśli chcesz, możesz skorzystać z obrazków użytych na rysunku 7.6. Znajdziesz je w katalogu *Przykłady/Rozdział_07* na dołączonej do książki płycie CD-ROM. Są to pliki *Blob.psd*, *chalkmode.psd*, *colorfulspheres.psd* oraz cały podkatalog *Blobs folder*.

4. Przeciągnij na listwę czasową wybrany klip filmowy, następnie ustaw obok niego drugi klip. Ustaw znacznik końca pierwszego klipu oraz znacznik początku klipu drugiego. Pierwszy klip powinien zawierać dodatkowe klatki, umieszczone poza jego znacznikiem końca. W drugim klipie również powinny istnieć dodatkowe klatki, położone przed znacznikiem jego początku. Są one wykorzystywane do ustalenia czasu trwania efektu przejścia. Po ustawieniu znaczników początku i końca każdy z klipów powinien więc posiadać tę samą liczbę dodatkowych klatek. Na przykład w celu utworzenia efektu przejścia zajmującego 30 klatek powinienś przygotować w każdym klipie po 15 dodatkowych klatek. Możesz ustawić znaczniki początku i końca za pomocą narzędzia *Selection* lub znaczników listwy czasowej; możesz też zrobić to w oknie *Clip* lub oknie *Monitor*. Więcej informacji na temat ustawiania punktów początkowych i końcowych klipów znajdziesz w rozdziale 5.
5. Przeciągnij wybrany efekt przejścia z palety *Transitions* na listwę czasową i umieść go w miejscu przecięcia obu klipów. Program najpierw podświetli obszar występowania efektu przejścia, a następnie umieści go na ścieżce. Jeśli nie ma wystarczającej liczby dodatkowych klatek dla wybranego efektu przejścia, na ekranie pojawi się okno dialogowe *Fix Transition*. Za jego pośrednictwem można zmienić czas trwania przejścia, ewentualnie zaznaczyć opcję, która spowoduje automatyczne powtórzenie ostatnich i pierwszych klatek poszczególnych klipów i tym samym przygotuje „miejsce” dla efektu przejścia.



Jeśli w czasie przeciągania efektu przejścia na ścieżkę *Video 1* przytrzymasz wciśnięty klawisz *Alt* (*Option* w systemie MacOS), automatycznie wywołasz okno dialogowe *Fix Transition*, które umożliwia dopasowanie czasu trwania przejścia. Ponadto za pośrednictwem tego okna możesz zdecydować, czy przejście powinno następować na początku cięcia, w środku, czy też na końcu.



Przesuwając krawędź efektu przejścia możesz również przesunąć krawędź klipu. Aby przesunąć krawędź efektu przejścia bez przesuwania klipu, wciśnij i przytrzymaj klawisz *Ctrl*/podczas przeciągania krawędzi (użytkownicy komputerów Macintosh przytrzymują klawisz *⌘*).

6. Aby dokonać podglądu obszaru, w którym fragmenty obydwu klipów nakładają się na siebie tworząc przejście (wyświetlane poniżej pierwszego klipu i jednocześnie powyżej drugiego), kliknij ikonę trybu ścieżki, widoczną obok nazwy ścieżki *Video 1*.
7. Zapisz dotychczasowe efekty swojej pracy, wybierając polecenie *File/Save*.
8. Dokonaj podglądu efektu przejścia, wybierając polecenie *Timeline/Preview* lub naciskając *Enter*.

Edycja ustawień efektu przejścia

Wiele spośród dostępnych w programie efektów przejść posiada własne ustawienia i opcje, pozwalające ustalić sposób ich prezencji na ekranie. Na przykład po umieszczeniu na listwie czasowej wybranego przejścia można łatwo zmienić kierunek jego wyświetlania poprzez kliknięcie ikony strzałki, widniejącej obok miniaturki przejścia w oknie ustawień jego opcji (jest ono wywoływane przez dwukrotne kliknięcie miniaturki przejścia na palecie *Transitions*). Domyślnie przejście wykonywane jest od pierwszego klipu filmowego (pierwszego w określonej sekwencji czasowej — przyp. tłum.) do drugiego (od *A* do *B*). Zawsze jednak istnieje możliwość odwrócenia tej kolejności i przygotowania ujęcia, w którym *scena B* przechodzi w *scenę A*, nawet jeśli w rzeczywistości *scena B* następuje po *scenie A*. Efekt ten można osiągnąć klikając wspomnianą wcześniej ikonę strzałki, która od tego momentu będzie skierowana w górę (zamiast domyślnego ustawienia w dół).

Okno dialogowe *Transition Settings*, wywoływane dwukrotnym kliknięciem miniaturki przejścia na listwie czasowej, umożliwia kontrolowanie parametrów przejść w jeszcze większym stopniu (rysunek 7.16). Jeśli na przykład chcesz dokonać podglądu samego efektu przejścia, kliknij i przeciągnij jeden z suwaków (*A* lub *B*). Możesz również dokonać podglądu tego efektu z użyciem klipów filmowych wykorzystanych w danym projekcie. W tym celu powinieneś najpierw zaznaczyć opcję *Show Actual Sources*, a następnie skorzystać ze wspomnianych suwaków.

Rysunek 7.16.
Okno dialogowe
Doors Settings,
umożliwiające
ustawienie
parametrów przejścia
o nazwie *Doors*



Niektóre przejścia pozwalają na odwrócenie efektu ich działania. Dla przykładu, przejście o nazwie *Curtain* z foldera *3D Motion* (okno dialogowe z ustawieniami tego przejścia zaprezentowano w dalszej części rozdziału, na rysunku 7.18) domyślnie stosowane jest w momencie, kiedy na ekranie widoczne są ujęcia klipu *A*; kurtyna podnosi się, odsłaniając klip *B*. Jednakże gdy klikniesz w oknie *Transition Settings* przycisk z literką *T* tak, by przyjął postać przycisku z literką *R* (*R* od „reverse”, czyli „odwrotność”), możesz sprawić, że kurtyna będzie opadać, odkrywając jednocześnie klip *B*. Podobnie funkcjonuje przejście o nazwie *Doors* — normalnie drzwi otwierają się, odkrywając klip *B*. Jednak kliknięcie przycisku *F* spowoduje odwrócenie tego procesu i drzwi będą się zamykać, odkrywając w efekcie klip *A*.

Istnieją przejścia, które umożliwiają zastosowanie opcji wygładzania krawędzi, powodującej wizualne „zmiękczenie” efektu. Aby zastosować wygładzanie krawędzi, kliknij ikonę *Anti-alias* w oknie ustawień efektu (patrz rysunek 7.16).

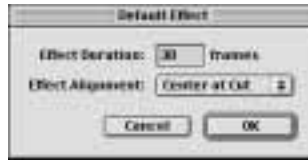
Tworzenie domyślnego efektu przejścia

Jeśli zamierzasz wielokrotnie wykorzystywać w swoim projekcie ten sam efekt przejścia, możesz ustawić go jako efekt domyślny. Po wykonaniu takiej operacji nie trzeba już będzie każdorazowo przeciągać go z palety *Transitions* na listwę czasową.

Poniżej znajdziesz sposób utworzenia domyślnego efektu przejścia:

1. Otwórz paletę *Transitions* (jeśli dotychczas tego nie zrobiłeś) wybierając polecenie *Window/Show Transitions*.
2. Na palecie *Transitions* kliknij ikonę przejścia, które chciałbyś ustawić jako domyślne.
3. Z podręcznego menu palety *Transitions* wybierz polecenie *Set Selected as Default*. Wykonanie tej czynności spowoduje wywołanie okna *Default Effect*, widocznego na rysunku 7.17.

Rysunek 7.17.
Okno dialogowe
Default Effect



4. W oknie dialogowym *Default Effect* wprowadź czas trwania efektu przejścia (*Effect Duration*) oraz podaj sposób rozmieszczenia efektu względem cięcia (lista rozwijana *Effect Alignment*).
5. Kliknij przycisk *OK*, by zamknąć okno dialogowe.



Efekt przejścia ustawiony jako domyślny pozostanie nim dla wszystkich projektów programu Premiere do momentu, kiedy wybierzesz w jego miejsce inny efekt przejścia.

Stosowanie domyślnego efektu przejścia

Aby skorzystać z domyślnego efektu przejścia, rozmieść klipy filmowe na poszczególnych ścieżkach edycji w taki sposób, jakbyś je przygotowywał pod zastosowanie zwykłego przejścia. Jeśli pracujesz w trybie *Single-Track Editing*, ustaw klipy w taki sposób, aby ich znaczniki początku i końca stykały się ze sobą.

- ♦ Jeśli ścieżka *Transition* na listwie czasowej jest widoczna, można ustawić domyślny efekt przejścia naciskając kombinację klawiszy *Ctrl+Alt+Shift* (*⌘+Option+Shift* w systemie MacOS), a następnie klikając ścieżkę *Transition*.
- ♦ Jeśli pomiędzy dwoma klipami na listwie czasowej znajdują się dodatkowe klatki, można kliknąć przycisk *Apply Default Transition* w oknie *Monitor* (technika ta dotyczy trybu edycji *Single-Track Editing*).



Kiedy na ekranie wyświetlone jest okno *Monitor*, do zastosowania domyślnego efektu przejścia należy użyć następującego skrótu klawiaturowego: *Ctrl+D* (*⌘+D* w systemie MacOS).

Zastępowanie i usuwanie efektów przejść

Po wprowadzeniu przejścia do projektu możesz dojść do wniosku, że efekt jego działania nie do końca pokrywa się z Twoimi wcześniejszymi wyobrażeniami. Na szczęście łatwo jest zmienić lub po prostu usunąć niepożądane przejście:

- ♦ Aby zastąpić wybrane przejście innym, kliknij i przeciągnij nowe przejście z palety *Transitions* na listwę czasową, umieszczając je dokładnie w miejscu zajmowanym dotychczas przez poprzedni efekt. W tym momencie niepożądane przejście zostanie zastąpione nowo wybranym efektem.
- ♦ Aby usunąć niepożądany efekt przejścia, zaznacz go, klikając myszą w jego obszarze, po czym naciśnij klawisz *Delete* (lub *Backspace*, tylko w systemie Windows).

Przegląd efektów przejść

Na palecie *Transitions* programu Premiere znajdziesz 11 folderów zawierających różne typy efektów przejść. Należą do nich: *3D Motion*, *Dissolve*, *Iris*, *Map*, *Page Peel*, *Quick-Time*, *Slide*, *Special Effect*, *Stretch*, *Wipe* oraz *Zoom*. Każdy z tych folderów stanowi oddzielny zbiór przyciągających uwagę przejść pomiędzy klipami filmowymi. Poniższy tekst stanowi swoistą podróż po niemal wszystkich efektach przejść programu Premiere wraz z przykładami niektórych ich zastosowań.



W celu ujednolicenia sposobu opisu poszczególnych efektów przejść nazwaliśmy klip filmowy na ścieżce *Video A* klipem *A*, a klip filmowy na ścieżce *Video B* — klipem *B*. Zawsze więc odwołujemy się do sposobu, w jaki *klip A* przechodzi w *klip B*. Pamiętaj jednak o tym, że wiele spośród efektów przejść może zostać odwróconych i wówczas *klip B* będzie przechodził w *klip A*.

Przejścia z grupy 3D Motion

W folderze *3D Motion* zgrupowano 11 efektów przejść: *Cube Spin*, *Curtain*, *Doors*, *Flip Over*, *Fold Up*, *Motion*, *Spin*, *Spin Away*, *Swing In*, *Swing Out* oraz *Tumble Away*. Działanie każdego z nich opiera się na wykorzystaniu efektu ruchu.

cube spin

W tym przejściu zastosowano efekt wirującego sześcianu, którego ruch tworzy przejście od *klipu A* do *klipu B*. W oknie dialogowym z ustawieniami tego efektu można ustawić kierunek wykonywania przejścia (z lewej do prawej, z prawej do lewej, z góry do dołu lub z dołu do góry). Przesunięcie suwaka *Border* w prawo spowoduje zwiększenie szerokości krawędzi oddzielającej obrazy obu klipów. Jeśli chciałbyś zmienić kolor tej krawędzi, kliknij widoczną obok suwaka próbkę koloru.

curtain

To przejście symuluje kurtynę opadającą na obraz *klipu A*, który zastępowany jest przez obraz *klipu B*. Parametry dostępne w oknie ustawień przejścia *Curtain* widoczne są na rysunku 7.18.

Rysunek 7.18.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Curtain*



Doors

Przejście o nazwie *Doors* symuluje efekt otwierających się drzwi. A co znajduje się za drzwiami? Oczywiście *klip B*, zastępujący *klip A*. Można ustawić działanie tego efektu w taki sposób, aby obraz drugiego klipu odsłaniany był z lewej do prawej, z prawej do lewej, z góry do dołu lub z dołu do góry. Okno dialogowe z ustawieniami parametrów przejścia (rysunek 7.19) zawiera suwak o nazwie *Border*. Przeciągając go w prawą stronę można zwiększyć szerokość krawędzi oddzielającej obrazy obu klipów. Aby zmienić kolor wspomnianej krawędzi, należy kliknąć widoczną obok suwaka próbkę koloru.

Rysunek 7.19.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Doors*



Flip Over

W tym przejściu *klip B* jest odkrywany w wyniku obrotu obrazu *klipu A* wzdłuż osi pionowej. Jeśli klikniesz przycisk *Custom* w oknie ustawień parametrów przejścia, będziesz mógł ustawić liczbę krawędzi oddzielających obrazy obu klipów, a także kolor tła.

Fold Up

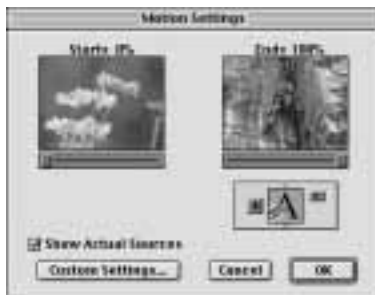
W przejściu *Fold Up* obraz *klipu A* jest „składany” niczym kartka papieru i odsłania w ten sposób obraz *klipu B*.

Motion

Okno dialogowe z ustawieniami parametrów tego przejścia (widoczne na rysunku 7.20) pokazuje, jak *klip B* wtacza się na scenę w postaci zwiększającego swoje wymiary prostokąta, zastępując jednocześnie obraz *klipu A*. Jeśli klikniesz przycisk *Custom Settings*, będziesz miał możliwość wczytania innych sekwencji ruchu, zapisanych na dysku.

Rysunek 7.20.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Motion*

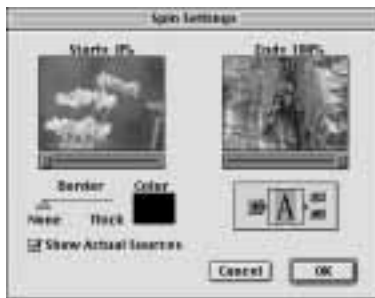


spin

To przejście jest bardzo podobne w działaniu do przejścia o nazwie *Flip Over*, z tą jednak różnicą, że *klip B* zastępuje *klip A* nie tyle obracając się wokół osi, ile wirując na ekranie. Na rysunku 7.21 pokazano okno dialogowe z ustawieniami parametrów przejścia *Spin*.

Rysunek 7.21.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Spin*



spin Away

W tym przejściu obraz *klipu B* zastępuje obraz *klipu A* w sposób podobny, jak w przypadku przejścia *Spin*. Przejście *Spin Away* jest jednak bardziej „klatkozerne”.

swing In

W przejściu *Swing In* obraz *klipu B* zastępuje obraz *klipu A* od lewej krawędzi ekranu do prawej w sposób przypominający wrota zamykające się od wewnątrz.

swing out

W przejściu *Swing Out* obraz *klipu B* zastępuje obraz *klipu A* od lewej krawędzi ekranu do prawej w sposób przypominający wrota zamykające się od zewnątrz.

Tumble Away

W tym przejściu obraz *kłipu A* wirując staje się coraz mniejszy i stopniowo znika z ekranu odsłaniając obraz *kłipu B*.

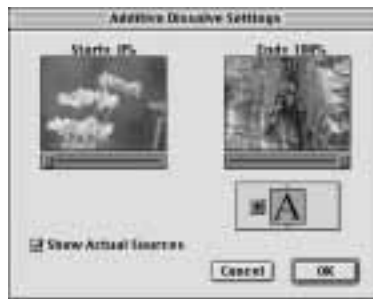
Przejścia z grupy Dissolve

W przejściach z grupy *Dissolve* wykorzystywany jest efekt stopniowego przenikania jednego kłipu w drugi. Istnieje pięć efektów przejść tego typu. Należą do nich: *Additive Dissolve*, *Cross Dissolve*, *Dither Dissolve*, *Non-Additive Dissolve* oraz *Random Invert*.

Additive Dissolve

Przejście to tworzy efekt przenikania obrazu *kłipu A* w pojawiający się obraz *kłipu B*. Na rysunku 7.22 zaprezentowano zawartość okna ustawień parametrów tego przejścia.

Rysunek 7.22.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Additive
Dissolve*



Cross Dissolve

W tym przejściu obraz *kłipu B* pojawia się jeszcze przed zniknięciem obrazu *kłipu A*. Na rysunku 7.23 przedstawiono wygląd okna ustawień parametrów przejścia *Cross Dissolve*.

Rysunek 7.23.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Cross
Dissolve*



Dither Dissolve

Zastosowanie tego przejścia sprawia, że obraz *kłipu A* jest zastępowany przez obraz *kłipu B* w postaci pojawiających się na ekranie niewielkich kropek. Na rysunku 7.24 pokazano wygląd okna ustawień parametrów przejścia *Dither Dissolve*.

Rysunek 7.24.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Dither
Dissolve*



Non-Additive Dissolve

W tym przejściu *klip B* stopniowo pojawia się w obrębie kolorowych obszarów *klipu A*.

Random Invert

W przejściu *Random Invert* obraz *klipu A* jest zastępowany przez obraz *klipu B* w postaci losowo generowanego desenia złożonego z kropek.

Przejścia z grupy Iris

Przejścia z grupy *Iris* zaczynają się lub kończą zawsze w obrębie środkowego punktu ekranu. W tym zestawie znajdują się następujące efekty przejść: *Iris Cross*, *Iris Diamond*, *Iris Points*, *Iris Round*, *Iris Shapes*, *Iris Square* oraz *Iris Star*.

Iris Cross

Przejście to wykorzystuje efekt powiększającego się krzyża, który ostatecznie rozrasta się do rozmiarów całego ekranu, wypełniając go obrazem *klipu B*. Wygląd okna z ustawieniami parametrów przejścia *Iris Cross* zilustrowano na rysunku 7.25.

Rysunek 7.25.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Iris Cross*



Iris Diamond

W przejściu o nazwie *Iris Diamond* obraz *klipu B* pojawia się w stopniowo powiększającym swoje rozmiary rombie, wypełniającym ostatecznie cały ekran.

Iris Points

W tym przejściu obraz *klipu B* pojawia się na zewnątrz krawędzi wielkiego krzyża, którego wewnątrz stanowi obraz *klipu A*. Rozmiary krzyża stopniowo się zmniejszają, do momentu aż cały ekran zostanie zajęty przez *klip B*.

Iris Round

W przejściu o nazwie *Iris Round* obraz *klipu B* pojawia się w stopniowo powiększającym swoje rozmiary okręgu, wypełniającym ostatecznie cały ekran.

Iris Shapes

W tym przejściu obraz *klipu B* stopniowo pojawia się wewnątrz trzech rombów (w przypadku domyślnych ustawień parametrów przejścia), powiększających swoje rozmiary do momentu zajęcia obszaru całego ekranu. Na rysunku 7.26 pokazano wygląd okna ustawień parametrów przejścia *Iris Shapes*. Aby zdecydować o liczbie oraz typie pojawiających się na ekranie kształtów, należy kliknąć przycisk *Custom Settings*.

Rysunek 7.26.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Iris Shapes*



Iris Square

W przejściu o nazwie *Iris Square* obraz *klipu B* pojawia się w stopniowo powiększającym swoje rozmiary kwadracie, wypełniającym ostatecznie cały ekran.

Iris Star

W przejściu o nazwie *Iris Round* obraz *klipu B* pojawia się w stopniowo powiększającej swoje rozmiary gwiazdzie, wypełniającej ostatecznie cały ekran.

Przejścia z grupy Map

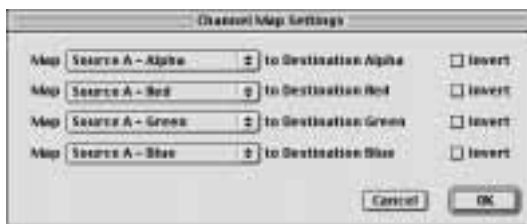
W przypadku przejść z grupy *Map* następuje zmiana mapowania kolorów w obrazach łączonych klipów. Dostępne są dwa przejścia tego typu: *Channel Map* oraz *Luminance Map*.

channel Map

To przejście umożliwia uzyskanie niezwykłych efektów kolorystycznych w wyniku przypisywania zawartości poszczególnych kanałów koloru innym kanałom. Aby stworzyć własne efekty, kliknij przycisk *Custom* w oknie dialogowym przejścia. Spowoduje to wywołanie okna z ustawieniami parametrów przejścia (jak na rysunku 7.27). W oknie tym wybierz najpierw kanał z listy rozwijanej, a następnie zdecyduj, czy chcesz odwrócić kolory (opcja *Invert*). Na koniec kliknij *OK* i dokonaj podglądu działania efektu w oknie dialogowym przejścia *Channel Map*.

Rysunek 7.27.

Wygląd okna dialogowego z ustawieniami parametrów przejścia *Channel Map* po kliknięciu przycisku *Custom*



Luminance Map

W wyniku zastosowania przejścia *Luminance Map* poziom jasności obrazu *kłipu A* jest zastępowany poziomem jasności *kłipu B*. Na rysunku 7.28 pokazano zawartość okna ustawień parametrów przejścia *Luminance Map*.

Rysunek 7.28.

Okno dialogowe z ustawieniami przejścia *Luminance Map*



Przejścia z grupy Page Peel

Przejścia z grupy *Page Peel* symulują efekt kartki odwracanej w książce i odkrywającej kolejną stronę tekstu. W tym wypadku na pierwszej stronie znajduje się oczywiście obraz *kłipu A*, a na następnej obraz *kłipu B*. Przejścia tego typu tworzą ciekawe efekty, jako że program nakłada obraz *kłipu A* na tylnej stronie odwracanej „kartki”.

Center Peel

Przejście *Center Peel* tworzy widok kartki, rozdzielanej na cztery części od środka obrazu *kłipu A* i odkrywającej obraz *kłipu B*. Na rysunku 7.29 pokazano okno z ustawieniami parametrów tego przejścia.

Rysunek 7.29.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Center Peel*



Page Peel

W tym przejściu kartka zawijana jest w standardowy sposób — od lewego górnego rogu ekranu do prawego dolnego rogu.

Page Turn

W przejściu *Page Turn* kartka jest odwracana, lecz nie zawijana, jak w poprzednim efekcie. W momencie odwracania kartki ukazującej obraz *kłipu B* na tylnej stronie owej kartki widoczny jest odwrócony obraz *kłipu A*.

Peel Back

W tym przejściu obraz *kłipu A* jest niejako dzielony na cztery części, które następnie są kolejno odwijane na zewnątrz, odsłaniając obraz *kłipu B*.

Roll Away

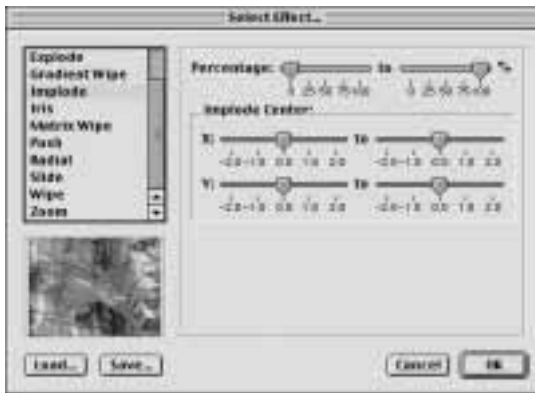
W przejściu *Roll Away* obraz *kłipu A* jest odwracany (lecz nie zawijany) od lewej do prawej krawędzi ekranu, odkrywając w ten sposób obraz *kłipu B*.

Przejścia z grupy QuickTime

Przejścia z grupy *QuickTime* dostarczane są jako część pakietu Apple QuickTime, instalowanego wraz z programem Premiere. Aby zastosować w projekcie takie przejście, należy przeciągnąć wybrany efekt na ścieżkę *Transition*, a następnie kliknąć przycisk *Custom* i wybrać przejście z listy zawierającej następujące efekty (patrz rysunek 7.30): *Alpha Compositor*, *Chroma Key*, *Fade*, *Explode*, *Gradient Wipe*, *Implode*, *Iris*, *Matrix Wipe*, *Push*, *Radial*, *Slide*, *Wipe* oraz *Zoom*.

Po kliknięciu nazwy przejścia pojawi się okno dialogowe *Select Effect*, za pośrednictwem którego będziesz mógł zdecydować o ustawieniach dla poszczególnych efektów. Kliknij *OK*, aby zastosować wybrany efekt przejścia.

Rysunek 7.30.
Okno wyboru efektów
z listy przejść grupy
QuickTime



Przejścia z grupy Slide

W przejściach z grupy *Slide* wykorzystywany jest efekt zastępowania jednego obrazu innym poprzez wsuwanie go na scenę.

Band Slide

W tym przejściu obraz *kłipu A* zastępowany jest przez obraz *kłipu B* pojawiający się w postaci pasków z lewej i prawej strony ekranu. Na rysunku 7.31 pokazano wygląd okna ustawień parametrów przejścia *Band Slide*. Aby określić liczbę pasków pojawiających się na ekranie, należy kliknąć przycisk *Custom Settings*.

Rysunek 7.31.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Band Slide*



Center Merge

W przejściu *Center Merge* obraz *kłipu A* zmniejsza się w kierunku środka ekranu i jest zastępowany przez obraz *kłipu B*.

Center split

W przejściu *Center Split* obraz *kłipu A* rozcinany jest na cztery kwadratowe części i usuwany poza obszar ekranu, na którym w tym samym czasie pojawia się obraz *kłipu B*.

Multi-spin

W tym przejściu *klip B* pojawia się stopniowo w postaci wirujących i powiększających swoje rozmiary sześciątów. Kliknięcie przycisku *Custom Settings* w oknie ustawiania parametrów przejścia pozwoli określić ilość sześciątów¹ pojawiających się zarówno w pionie, jak i w poziomie.

Push

Zastosowanie tego przejścia powoduje wypchnięcie obrazu *klipu A* przez obraz *klipu B*.

Slash Slide

W przejściu *Slash Slide* obraz *klipu A* zastępowany jest przez obraz *klipu B* w postaci ukośnych pasków stopniowo pojawiających się na ekranie. Kliknięcie przycisku *Custom Settings* w oknie ustawiania parametrów przejścia pozwoli określić ilość wspomnianych pasków.

Slide

W przejściu *Slide* obraz *klipu B* jest stopniowo wsuwany z boku na obraz *klipu A*.

Sliding Bands

W tym przejściu obraz *klipu B* rozszerza się, stopniowo pokrywając zawartość całego ekranu, czyli obraz *klipu A*.

Sliding Boxes

W przejściu *Sliding Boxes* pionowe pasy stworzone z obrazu *klipu B* stopniowo przesuwają się wzdłuż ekranu, zastępując dotychczasową jego zawartość — obraz *klipu A*.

Split

W przejściu *Split* obraz *klipu A* dzielony jest na dwie części, które następnie zostają rozdzielone na boki, odkrywając obraz *klipu B*. Efekt ten przypomina rozsuwanie drzwi i ukazywanie wnętrza skrywanego za nimi pokoju.

Swap

W tym przejściu obraz *klipu A* jest „wymieniany” na obraz *klipu B*. Przypomina to przesunięcie jednego klipu w lewo (lub w prawo), a następnie ukrycie go za drugim klipem.

¹ A tym samym ich wielkość — *przyp. tłum.*

Swirl

W przejściu *Swirl* obraz *kłipu B* wirując pojawia się na ekranie i zastępuje obraz *kłipu A*. Aby zdecydować o rozmiarach i ilości ramek tworzących ten efekt, należy kliknąć przycisk *Custom Settings*.

Przejścia z grupy Special Effects

W folderze *Special Effects* zgromadzono cały zestaw przejść przypominających prawdziwe efekty specjalne. Wiele z tych efektów funkcjonuje w oparciu o zmianę kolorystyki lub zniekształcanie obrazów. W grupie tej znajdują się następujące efekty przejść: *Direct*, *Displace*, *Image Mask*, *Take*, *Texturizer* oraz *Three-D*.

Direct

Przejście *Direct* to po prostu zwykłe cięcie. Umieść to przejście pomiędzy ścieżkami *Video 1A* i *Video 1B*, by uzyskać bezpośrednie, momentalne przejście ze ścieżki *A* do *B*, łącznie z dźwiękiem ze ścieżki *A*. Klikając i przeciągając krawędź przejścia możesz zmieniać położenie punktu początkowego *kłipu B* bez rzeczywistego modyfikowania tego kłipu na listwie czasowej. Przejście to jest szczególnie użyteczne w sytuacji, gdy chcesz „wrzucić” do filmu krótki klip wideo. Innymi słowy, jest to sytuacja, gdy odtwarzany jest większy *klip A*, do którego za pomocą przejścia *Direct* został wstawiony mniejszy *klip B*, po odtworzeniu którego film powraca do *kłipu A*.

Displace

W przejściu o nazwie *Displace* kolorystyka obrazu w *kłipie B* wykorzystywana jest do zniekształcenia obrazu *kłipu A*. Po kliknięciu przycisku *Custom* uzyskuje się możliwość zmiany skalowania (*Scale*). Im mniejsza wartość tego parametru, tym większe zniekształcenie obrazu. Jeśli wybrane ustawienia zniekształcenia spowodują, że obraz zostanie rozciągnięty poza kadr, zaznaczenie opcji *Wrap Around* umożliwi „zawinięcie” obrazu do przeciwnej strony ekranu. Opcja *Repeat Pixels* sprawia zaś, że piksele wokół krawędzi ekranu są powtarzane, co zapobiega wspomnianemu zawijaniu. Okno wyboru powyższych opcji dla przejścia *Displace* pokazano na rysunku 7.32.

Rysunek 7.32.

Wygląd okna z ustawieniami przejścia *Displace* po kliknięciu przycisku *Custom*



Image Mask

W przejściu o nazwie *Image Mask* do określenia sposobu pojawiania się efektu przejścia na ekranie wykorzystywana jest czarno-biała maska obrazu. Po wybraniu tego przejścia natychmiast pojawia się okno ustawień parametrów. Kliknięcie przycisku *Select Image* umożliwia dokonanie wyboru czarno-białego obrazu, który posłuży jako maska. Obraz *klipu B* będzie widoczny w obrębie białych obszarów na ekranie, a obraz *klipu A* — w czarnych.



Jeśli do utworzenia maski posłużysz się obrazem w skali szarości, zastosowanie przejścia spowoduje automatyczną konwersję pikseli o wartości czerni poniżej 50% na kolor biały, a pikseli o wartości czerni powyżej 50% na kolor czarny. W rezultacie otrzymasz bardzo poszarpany obraz przejścia.

Take

Przejście *Take* działa podobnie do przejścia *Direct*, tworząc cięcie *klipu A* i momentalne wyświetlenie *klipu B*. Różnica polega na tym, że gdy klikniesz końcową krawędź przejścia i przeciągniesz ją poza *klip B*, program wyświetli czarne tło zamiast powrócić do *klipu A*.

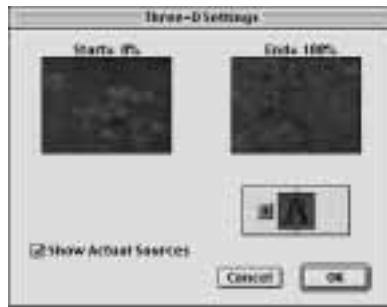
Texturizer

Przejście to wykorzystuje efekt mapowania wartości kolorów obrazu *klipu B* na obrazie *klipu A*. Mieszanie kolorów obu klipów tworzy efekt widocznej na ekranie tekstury.

Three-D

Zastosowanie przejścia o nazwie *Three-D* powoduje zniekształcenie kolorów w *klipach A* i *B* i utworzenie swoistej kompozycji obydwu obrazów. Wartości jasności obrazu *klipu A* przypisane do obrazu *klipu B* pozwalają uzyskać efekt przestrzenny. Na rysunku 7.33 zaprezentowano okno z ustawieniami parametrów tego przejścia.

Rysunek 7.33.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Three-D*



Przejścia z grupy Stretch

Przejścia z grupy *Stretch* stanowią zestaw różnorodnych efektów, z których każdy powoduje rozciągnięcie przynajmniej jednego z dwóch łączonych klipów.

Cross stretch

To przejście bardziej przypomina efekt przestrzenny niż zwykłe rozciągnięcie obrazu, jako że obraz *kłipu B* pojawia się w miejsce obrazu *kłipu A* w postaci obracającego się sześcianu.

Funnel

W tym przejściu obraz *kłipu A* jest stopniowo przekształcany w trójkątny kształt, który następnie zostaje wessany z ekranu, na którym jest już widoczny obraz *kłipu B*.

stretch

W przejściu *Stretch* obraz *kłipu B* jest stopniowo rozciągany wzdłuż kadru na obrazie *kłipu A*. Na rysunku 7.34 pokazano okno z ustawieniami parametrów tego przejścia.

Rysunek 7.34.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Stretch*



stretch In

Obraz *kłipu B* pojawia się na obrazie *kłipu A* jako rozciągnięty, ale zaraz potem zostaje stopniowo zawężony do wielkości kadru. Na rysunku 7.35 widoczne jest okno z ustawieniami parametrów tego przejścia.

Rysunek 7.35.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Stretch In*



stretch Over

W tym przejściu obraz *kłipu B* pojawia się w postaci ściśniętego paska, stopniowo rozciągającego się na cały ekran, zajmowany dotychczas przez obraz *kłipu A*.

Przejścia z grupy Wipe

Przejścia z grupy *Wipe* opierają się na zastosowaniu efektu wymazywania różnych części obrazu *klipu A* przez obraz *klipu B*. Większość przejść z tej grupy umożliwia tworzenie nowoczesnych cyfrowych efektów specjalnych.

Band Wipe

W przejściu o nazwie *Band Wipe* obraz *klipu A* zastępowany jest obrazem *klipu B* w postaci prostokątnych pasów pojawiających się zarówno z lewej, jak i z prawej strony ekranu.

Barn Doors

W tym przejściu obraz *klipu A* „otwiera się”, odsłaniając obraz *klipu B*. Efekt przypomina rozsuwanie podwójnych drzwi.

Checker Wipe

W przejściu *Checker Wipe* obraz *klipu B* pojawia się na ekranie w postaci szachownicy z dwunastoma polami.

Checkerboard

W przejściu *Checkerboard* obraz *klipu B* pojawia się na ekranie w postaci szachownicy stopniowo pokrywającej obraz *klipu A*. Szachownica w tym przejściu składa się z większej ilości pól, niż w przypadku przejścia *Checker Wipe*. Na rysunku 7.36 pokazano okno z ustawieniami parametrów tego przejścia.

Rysunek 7.36.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Checkerboard



Clock Wipe

W tym przejściu obraz *klipu B* zastępuje obraz *klipu A* w sposób przypominający ruch wskazówki na tarczy zegara.

Gradient Wipe

W tym przejściu obraz *klipu B* stopniowo pojawia się na ekranie w postaci desenia, którego wygląd określany jest na podstawie wartości bieli wskazanego przez użytkownika obrazu w skali szarości. Aby wybrać odpowiedni obraz, należy w oknie dialogowym tego przejścia kliknąć przycisk *Custom*. W momencie wykonywania efektu *Gradient Wipe* na ekranie pojawiają się najpierw obszary obrazu *klipu B* odpowiadające ciemnym obszarom obrazu *klipu A*. Oprócz możliwości wyboru obrazu stanowiącego punkt odniesienia okno dialogowe *Custom* udostępnia także suwak pozwalający na zmiękczenie całego efektu.

Inset

W tym przejściu obraz *klipu B* widoczny jest początkowo jako niewielki prostokąt w lewym górnym rogu kadru. W kolejnych ujęciach prostokąt powiększa się, stopniowo wypełniając cały ekran.

Paint Splatter

W przejściu *Paint Splatter* obraz *klipu B* pojawia się na ekranie w sposób przypominający wylewanie na ekran farby.

Pinwheel

W tym przejściu obraz *klipu B* pojawia się na ekranie w postaci gwiazdy, stopniowo wypełniając cały ekran.

Radial Wipe

W przejściu *Radial Wipe* obraz *klipu B* jest stopniowo odsłaniany w sposób przypominający ruch wskazówki na tarczy zegara, choć „widoczna” jest jedynie ćwiartka koła tarczy.

Random Blocks

W tym przejściu obraz *klipu B* pojawia się na ekranie w postaci niewielkich prostokątów, stopniowo wypełniających cały ekran w losowy sposób.

Random Wipe

W tym przejściu obraz *klipu B* pojawia się na ekranie w postaci wąskiego paska złożonego z niewielkich prostokątów, stopniowo wypełniających cały ekran w kierunku z góry na dół.

Spiral Boxes

W przejściu *Spiral Boxes* obraz *klipu B* zastępuje obraz *klipu A* w sposób przypominający obracanie się prostokątnej ramki wokół kadru.

Venetian Blinds

W tym przejściu obraz *klipu B* pojawia się na ekranie w sposób, który przypomina stopniowe odstawianie żaluzji poziomych.

Wedge Wipe

W przejściu *Wedge Wipe* obraz *klipu B* pojawia się na ekranie w sposób przypominający ruch dwóch wskazówek na tarczy zegara, przesuwających się w przeciwnych kierunkach.

Wipe

Jest to proste przejście, w którym obraz *klipu B* zastępuje obraz *klipu A* w sposób przypominający wyświetlanie kolejnego przezrocza. Na rysunku 7.37 pokazano okno z ustawieniami parametrów tego przejścia.

Rysunek 7.37.

Okno dialogowe z ustawieniami przejścia *Wipe*



Zig-Zag Blocks

W tym przejściu obraz *klipu B* stopniowo wypełnia ekran w postaci pasków wysuwających się zarówno z lewej, jak i prawej strony ekranu, w kierunku z góry na dół. Na rysunku 7.38 pokazano okno z ustawieniami parametrów tego przejścia.

Rysunek 7.38.

Okno dialogowe z ustawieniami przejścia *Zig-Zag Blocks*



Przejścia z grupy Zoom

Przejścia z grupy *Zoom* wykorzystują efekt zbliżania lub oddalania obrazu nowego klipu filmowego jako całości lub podzielonego na bloki.

Cross Zoom

W przejściu *Cross Zoom* następuje zbliżenie obrazu *klipu B*, który w wyniku tej operacji stopniowo wypełnia cały ekran. Na rysunku 7.39 widoczne jest okno z ustawieniami parametrów tego przejścia.

Rysunek 7.39.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Cross Zoom*



Zoom

W tym przejściu obraz *klipu B* pojawia się w kadrze w postaci niewielkiej kropki, stopniowo powiększającej swoje rozmiary i ostatecznie wypełniającej cały ekran.

Zoom Boxes

W tym przejściu obraz *klipu B* pojawia się w kadrze w postaci niewielkich bloków, stopniowo powiększających swoje rozmiary i w efekcie wypełniających cały ekran.

Zoom Trails

W przejściu *Zoom Trails* obraz *klipu A* stopniowo kurczy się (efekt oddalenia kadru), pozostawiając po sobie mozaikę odsłaniającą obraz *klipu B*.

Galeria efektów przejść programu Premiere

Na palecie *Transitions* programu Adobe Premiere zgromadzono ponad 70 różnych efektów przejść. Aby uzyskać do nich dostęp, należy wywołać paletę, wybierając polecenie *Window/Show Transitions*. W tej części rozdziału zamieszczono przegląd okien dialogowych opisanych powyżej przejść (patrz rysunki 7.40 – 7.91) dostępnych dla użytkowników programu Premiere.

Rysunek 7.40.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Cube Spin

**Rysunek 7.41.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Flip Over

**Rysunek 7.42.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Fold Up

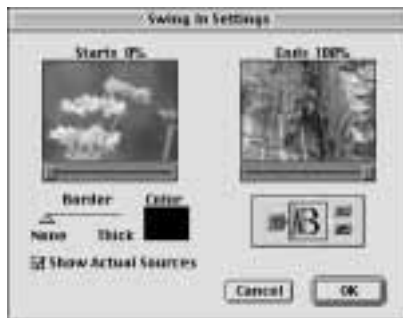
**Rysunek 7.43.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Spin Away



Rysunek 7.44.

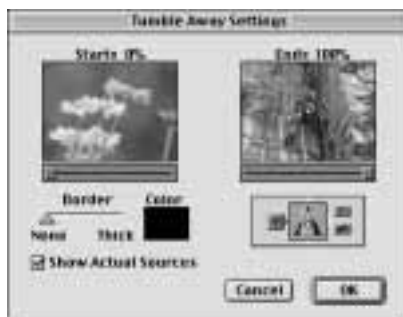
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Swing In*

**Rysunek 7.45.**

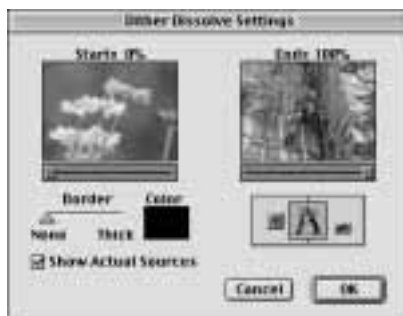
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Swing Out*

**Rysunek 7.46.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Tumble Away*

**Rysunek 7.47.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Dither Dissolve



Rysunek 7.48.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Non-Additive Dissolve



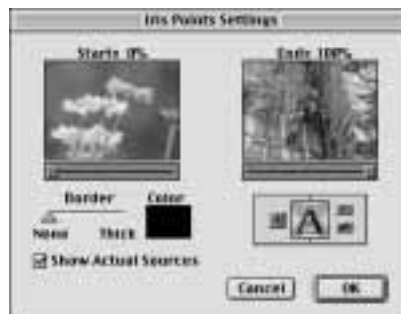
Rysunek 7.49.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Random Invert



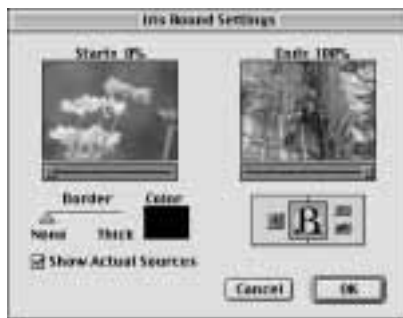
Rysunek 7.50.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Iris Diamond*



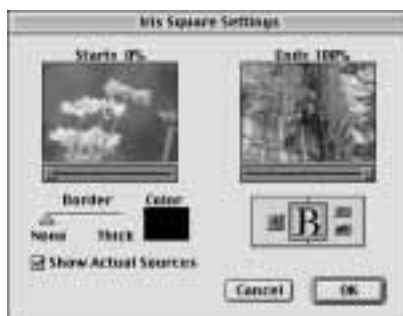
Rysunek 7.51.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Iris Points*



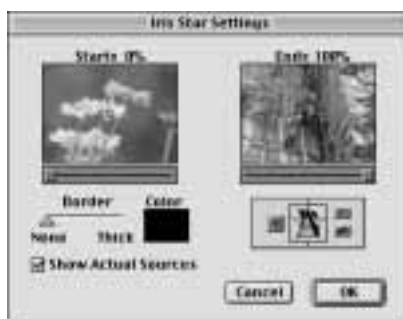
Rysunek 7.52.
*Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Iris Round*



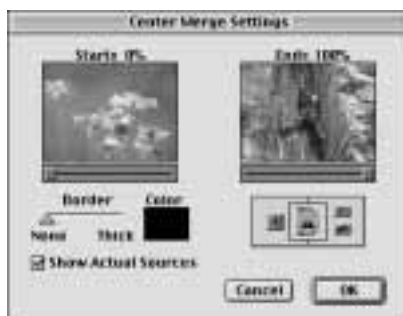
Rysunek 7.53.
*Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Iris Square*



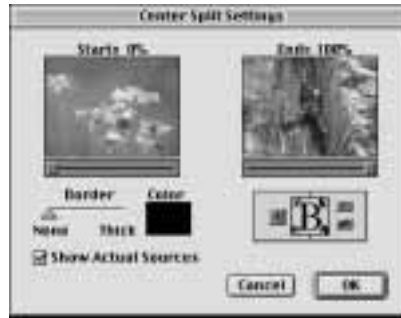
Rysunek 7.54.
*Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Iris Star*



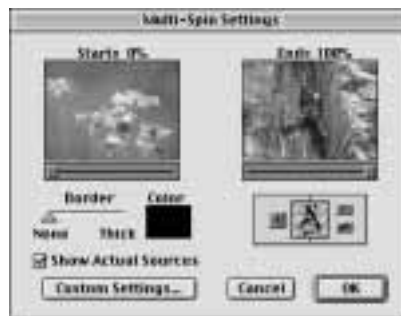
Rysunek 7.55.
*Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Center Merge*



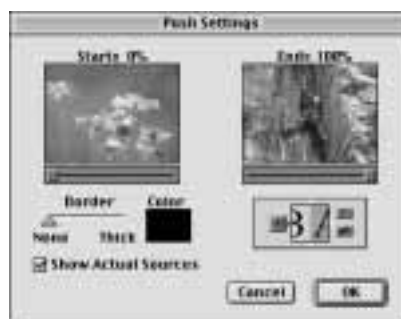
Rysunek 7.56.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Center Split*



Rysunek 7.57.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Multi-Spin*



Rysunek 7.58.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Push*

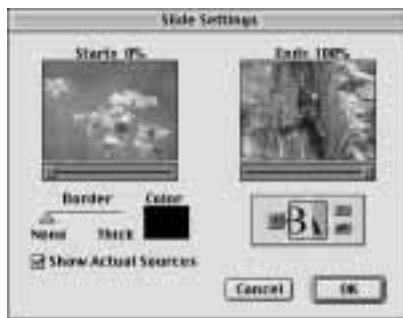


Rysunek 7.59.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Slash Slide*



Rysunek 7.60.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Slide

**Rysunek 7.61.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Sliding Bands

**Rysunek 7.62.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Sliding Boxes

**Rysunek 7.63.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Split

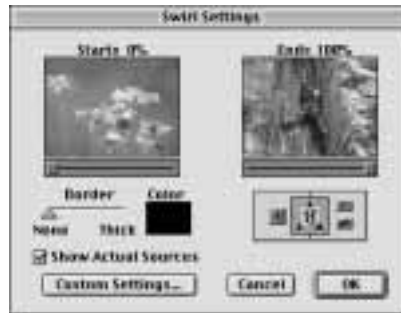


Rysunek 7.64.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Swap

**Rysunek 7.65.**

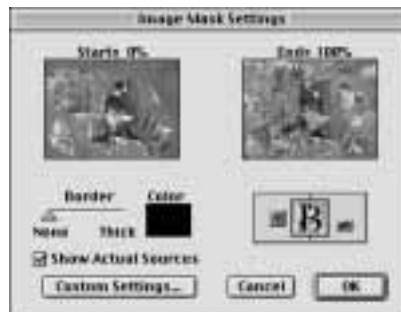
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Swirl

**Rysunek 7.66.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Direct

**Rysunek 7.67.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Image Mask

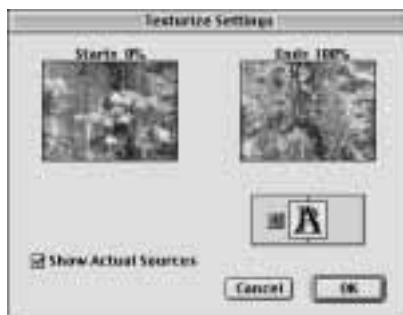


Rysunek 7.68.

*Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Take*

**Rysunek 7.69.**

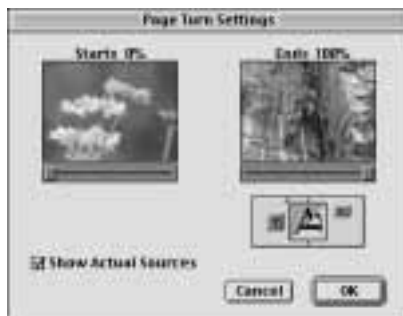
*Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Texturize*

**Rysunek 7.70.**

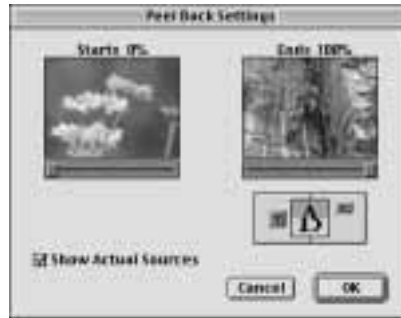
*Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Page Peel*

**Rysunek 7.71.**

*Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Page Turn*



Rysunek 7.72.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Peel Back*



Rysunek 7.73.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Roll Away*



Rysunek 7.74.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Cross Stretch

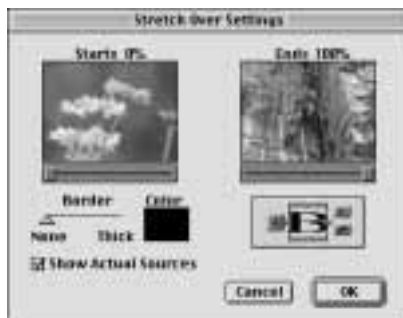


Rysunek 7.75.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Funnel*



Rysunek 7.76.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Stretch Over*

**Rysunek 7.77.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Band Wipe*

**Rysunek 7.78.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Band Doors*

**Rysunek 7.79.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Checker Wipe



Rysunek 7.80.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Clock Wipe

**Rysunek 7.81.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Gradient Wipe

**Rysunek 7.82.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Inset

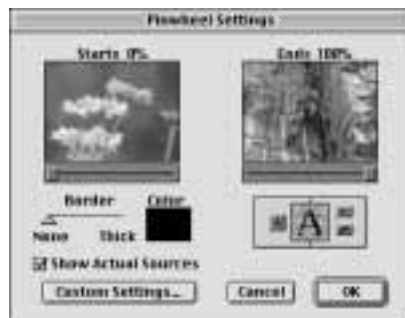
**Rysunek 7.83.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Paint Splatter



Rysunek 7.84.

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Pinwheel

**Rysunek 7.85.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia Radial Wipe

**Rysunek 7.86.**

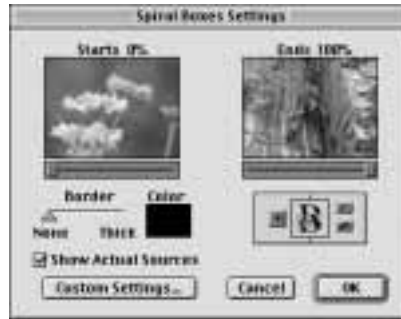
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Random Blocks

**Rysunek 7.87.**

Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Random Wipe



Rysunek 7.88.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Spiral Boxes*



Rysunek 7.89.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia
Venetian Blinds



Rysunek 7.90.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Wedge Wipe*



Rysunek 7.91.
Okno dialogowe
z ustawieniami
przejścia *Zoom*



Podsumowanie

Paleta *Transitions* jest zbiorem różnorodnych efektów przejść, umożliwiających płynne łączenie dwóch klipów filmowych.

- ♦ Aby wprowadzić przejście pomiędzy dwoma klipami filmowymi w trybie edycji A/B, przeciągnij wybrany efekt przejścia z palety *Transitions* na ścieżkę o nazwie *Transition*, stanowiącą część listwy czasowej.
- ♦ Aby dokonać edycji przejścia, kliknij dwukrotnie jego miniaturkę na listwie czasowej.
- ♦ Aby zastąpić jedno przejście innym, kliknij i przeciągnij nowo wybrany efekt z palety *Transitions* w miejsce zajmowane przez dotychczasowy efekt przejścia.
- ♦ Aby ustawić domyślny efekt przejścia, zaznacz wybrane przejście na palecie *Transitions*, po czym wybierz polecenie *Set Selected as Default* z podręcznego menu palety *Transitions*.