



Adobe Premiere Pro CC



OFICJALNY PODRĘCZNIK

Maxim Jago

Tytuł oryginału: Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book® (2015 release)

Tłumaczenie: Maksymilian Gutowski

Skład: Ewa Galczak

ISBN: 978-83-283-2504-3

Authorized translation from the English language edition, entitled:
ADOBE PREMIERE PRO CC CLASSROOM IN A BOOK (2015 RELEASE); ISBN 0134309987;
by Maxim Jago; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press.
Copyright © 2016 Adobe Systems Incorporated and its licensors.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.
Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2016.

Adobe, the Adobe logo, After Effects, Adobe Audition, Adobe Camera Raw, CinemaDNG, Creative Cloud, Encore, Flash, Illustrator, Lumetri, Adobe Media Encoder, Photoshop, Prelude, Adobe Premiere Pro, SpeedGrade, Adobe Story, and Classroom in a Book are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple, Mac OS, Macintosh, and Safari are trademarks of Apple, registered in the U.S. and other countries. Microsoft, Windows, and Internet Explorer are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/prprop.zip>

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie/prprop>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to!» Nasza społeczność](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	ix
O „Oficjalnym podręczniku”	ix
Wymagania	ix
Instalacja Premiere Pro CC	x
Optymalizacja wydajności	x
Korzystanie z plików lekcji	xi
Podłączanie plików lekcji	xi
Jak korzystać z lekcji	xii
Dodatkowe materiały	xii
Autoryzowane ośrodki szkoleniowe Adobe	xiii
1 PRZEGLĄD ADOBE PREMIERE PRO CC	XIV
Zaczynamy	2
Montaż nieliniowy w Premiere Pro	2
Rozszerzanie obiegu pracy	5
Obszar pracy Premiere Pro	7
2 TWORZENIE PROJEKTU	18
Zaczynamy	20
Tworzenie projektu	21
Tworzenie sekwencji	34
3 IMPORTOWANIE MULTIMEDIÓW	42
Zaczynamy	44
Importowanie zasobów	44
Praca z przeglądarką Media Browser	48
Importowanie obrazów	53
Konfigurowanie pamięci podręcznej multimediów	57
Nagrywanie tymczasowej ścieżki narracyjnej	59
4 ORGANIZOWANIE MULTIMEDIÓW	62
Zaczynamy	64
Używanie panelu Project	64
Praca z folderami	69
Przeglądanie materiału filmowego	76
Modyfikowanie klipów	82

5	PODSTAWY EDYCJI WIDEO	88
	Zaczynamy	90
	Używanie panelu Source Monitor	90
	Posługiwanie się panelem Timeline	97
	Najważniejsze polecenia edycyjne	104
6	PRACA Z KLIPAMI I ZNACZNIKAMI	114
	Zaczynamy	116
	Kontrolki panelu Program Monitor	116
	Rozdzielczość odtwarzania	121
	Wykorzystanie znaczników	123
	Blokada synchronizacji i ścieżki	130
	Znajdowanie luk na osi czasu	132
	Zaznaczanie klipów	132
	Przenoszenie klipów	135
	Wyciąganie i usuwanie segmentów	138
7	DODAWANIE PRZEJŚĆ	142
	Zaczynamy	144
	Czym są przejścia?	144
	Punkty edycji i krawędzie	146
	Dodawanie przejść wideo	147
	Dopracowywanie przejścia w trybie A/B	153
	Dodawanie przejść audio	159
8	ZAAWANSOWANE TECHNIKI EDYCJI	164
	Zaczynamy	166
	Czteropunktowa edycja	166
	Zmiana szybkości odtwarzania	168
	Zastępowanie klipów i materiału	175
	Osadzanie sekwencji	179
	Przycinanie	180
	Przycinanie zaawansowane	182
	Przycinanie w panelu Program Monitor	186
9	WPRAWIANIE KLIPU W RUCH	194
	Zaczynamy	196
	Dostosowywanie efektu Motion	196
	Zmiana położenia, rozmiaru i obrotu klipu	201
	Interpolacja klatek kluczowych	210
	Inne efekty ruchowe	213

10	MONTAŻ WIELOKAMEROWY	222
	Zaczynamy	224
	Proces montażu wielokamerowego	225
	Tworzenie sekwencji wielokamerowej	225
	Przełączanie między kamerami	230
	Kończenie prac nad montażem wielokamerowym	232
11	EDYCJA I MIKSOWANIE DŹWIĘKU	236
	Zaczynamy	238
	Konfiguracja interfejsu do pracy z dźwiękiem	238
	Przeglądanie właściwości dźwięku	246
	Tworzenie ścieżki z narracją	247
	Dopasowywanie głośności dźwięku	248
	Tworzenie cięcia split edit	253
	Dopasowywanie poziomów dźwięku klipu	254
12	DOPRACOWYWANIE DŹWIĘKU	260
	Zaczynamy	262
	Dopracowywanie dźwięku z zastosowaniem efektów audio ...	262
	Regulowanie equalizera	267
	Czyszczenie szumu	272
13	DODAWANIE EFEKTÓW WIDEO	286
	Zaczynamy	288
	Praca z efektami	288
	Efekty klipów wzorcowych	301
	Maskowanie i przesuwanie efektów wizualnych	303
	Stosowanie efektów z klatkami kluczowymi	305
	Predefiniowane ustawienia efektów	310
	Często używane efekty	312
14	KOREKCJA KOLORÓW I GRADING	320
	Zaczynamy	322
	Tryb pracy nad kolorem	323
	Przegląd efektów kolorystycznych	339
	Rozwiązywanie problemów z ekspozycją	344
	Naprawianie balansu kolorów	347
	Specjalne efekty kolorów	354
	Tworzenie wizualnego charakteru	355

15	TECHNIKI KOMPOZYTOWANIA	360
	Zaczynamy	362
	Czym jest kanał alfa?	363
	Kompozytowanie jako część projektu	364
	Praca z efektem Opacity	367
	Praca z przezroczystością kanału alfa	370
	Kluczowanie koloru w ujęciu na greenscreenie	371
	Maskowanie klipów	376
16	TWORZENIE TYTUŁÓW	382
	Zaczynamy	384
	Przegląd okna Titler	384
	Podstawy typografii filmowej	388
	Tworzenie tytułów	394
	Stylizacja tekstu	399
	Praca z kształtami i logotypami	403
	Przewijanie tekstu	408
17	ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI	412
	Zaczynamy	414
	Menu File	414
	Project Manager	416
	Inne sposoby zarządzania projektem	424
	Importowanie projektów i sekwencji	424
	Zarządzanie współpracą	426
	Panel Libraries	427
	Zarządzanie dyskami twardymi	427
18	EKSPORTOWANIE KŁATEK, KLIPÓW I SEKWENCJI	430
	Zaczynamy	432
	Przegląd opcji eksportowania	432
	Eksportowanie pojedynczych klatek	433
	Eksportowanie kopii głównej	434
	Praca z Adobe Media Encoder	437
	Wymiana plików z innymi aplikacjami edycyjnymi	445
	Nagrywanie na taśmę	451
	Skorowidz	456

7 DODAWANIE PRZEJŚĆ

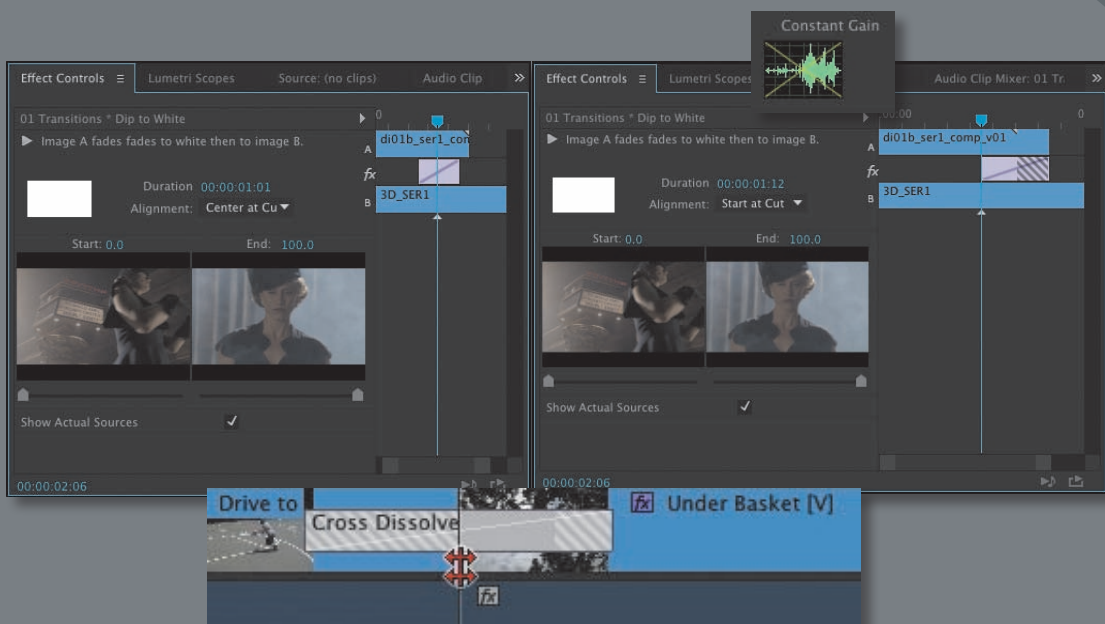
Tematyka lekcji

W ramach tej lekcji zajmiemy się następującymi tematami:

- tworzenie przejść,
- punkty edycji i krawędzie,
- dodawanie przejść wideo,
- modyfikowanie przejść,
- dopracowywanie przejść,
- nakładanie przejść na wiele klipów naraz,
- stosowanie przejść audio.



Ta lekcja zajmie Ci około godziny.



Przejścia umożliwiają odtwarzanie różnych klipów audio i wideo bez nagłych przeskoków. Przejścia wideo często wskazują zmianę czasu lub miejsca akcji. Przejścia audio pozwalają uniknąć nagłych, niemiłych dla ucha przeskoków

Zaczynamy

W tej lekcji dowiesz się, jak tworzyć przejścia między klipami audio i wideo. Montażysty często używają przejść, żeby zwiększyć płynność filmu. Zapoznasz się z najlepszymi technikami odpowiedniego wyboru przejść.

Na potrzeby tej lekcji skorzystamy z nowego pliku projektu.

- 1 Uruchom Adobe Premiere Pro CC i otwórz projekt *Lesson 07.prproj*.

Otwórz sekwencję *01 Transitions*.

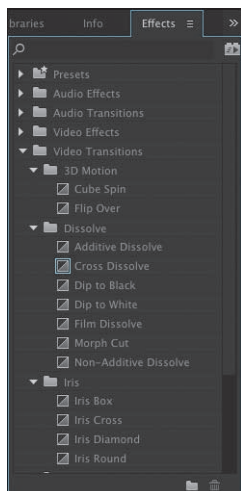
- 2 Kliknij *Effects* (efekty) w panelu *Workspaces* (obszary robocze) lub wybierz *Window/Workspaces/Effects* (okno/obszary robocze/efekty).

Obszar roboczy dostosowuje się do predefiniowanego ustawienia, ułatwiającego pracę z przejściami i efektami. Jeśli korzystasz już od jakiegoś czasu z Premiere Pro, konieczne może być przywrócenie domyślnej wersji obszaru roboczego w menu *Effects* panelu *Workspaces*.

- 3 Jeśli to konieczne, kliknij panel *Effects*, aby go uaktywnić.

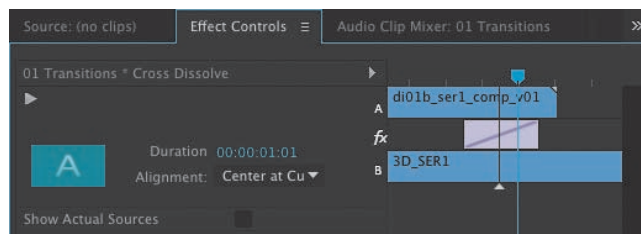
Czym są przejścia?

Adobe Premiere Pro daje dostęp do różnych efektów specjalnych i predefiniowanych animacji, które ułatwiają łączenie sąsiadujących klipów w panelu *Timeline* (oś czasu). Takie przejścia — rozmycia, zwinięcia i tym podobne — pomagają też widzowi w przechodzeniu od sceny do sceny. Czasami służą również zwróceniu uwagi na ważny element narracyjny.



Umieszczanie przejść w projekcie jest prostą czynnością. Ich wstawianie sprowadza się do zwykłego przeciągania i upuszczania. Ważne jest jednak ich rozmieszczenie, czas trwania i dodatkowe parametry, takie jak kierunek, ruch oraz punkty początkowe i końcowe.

Ustawienia przejść możesz dostosować w panelach *Timeline* oraz *Effect Controls* (ustawienia efektów). Poza opcjami rzadkimi dla poszczególnych przejść panel *Effect Controls* wyświetla **oś czasu A/B**. Ta funkcja ułatwia przenoszenie przejść względem punktu edycji, zmienianie czasu trwania przejścia oraz nakładania przejść na klipy, którym brakuje klatek potrzebnych do utworzenia efektu nałożenia jednego obrazu na drugi. Możesz także nałożyć przejście na zbiór klipów.



Kiedy używać przejść?

Przejścia sprawdzają się najlepiej, gdy pomagają widzowi w zrozumieniu akcji. Umożliwiają one na przykład zmianę ujęcia z nakręconego we wnętrzu na ujęcie z pleneru bądź na przeskoczenie w czasie o kilka godzin naprzód. Animowane przejście, wyciemnienie lub przenikanie ułatwia widzowi zrozumienie, że między jednym a drugim ujęciem upłynął czas lub zmieniło się miejsce, w którym toczy się akcja.

Przejścia są standardowym narzędziem do opowiadania historii poprzez montaż ujęć. Większość widzów rozumie język przejść i poprawnie interpretuje ich zastosowanie. Powolne wyciemnienie pod koniec sceny jasno wskazuje, że została ona zakończona. Najważniejsze jest zachowanie umiaru, chyba że właśnie zależy Ci na uzyskaniu efektu przerysowanego montażu. Najważniejsze jest to, żeby wszystko, co robisz, wyglądało tak, jakby było robione *celowo*.

Tylko Ty wiesz, jakie rozwiązania są odpowiednie dla Twojego dzieła. Dopóki widz ma poczucie, że celowo zastosowałeś dany efekt, będzie ufał Twoim decyzjom, nawet jeśli w pełni nie odpowiada mu końcowa estetyka. Wyrobienie w sobie wrażliwości pozwalającej na umiejętne rozmieszczanie efektów w czasie wymaga praktyki i doświadczenia.

Jak używać przejść z umiarem?

Wielu montażystów nadużywa przejść, zapewne dlatego, że łatwo nimi urozmaicić film. Ciebie też może kusić stosowanie ich w każdym ujęciu — powstrzymaj się! Jeśli to zbyt trudne, to chociaż wyżyj się na zapas i powstawiaj je, gdzie tylko chcesz, w ramach pracy nad pierwszą wersją filmu.

● **Uwaga:** Przejścia są ciekawym urozmaicheniem projektu, ale ich nadużywanie świadczy o amatorszczyźnie. Gdy wstawiasz przejście, koniecznie dopilnuj, by wносиło ono coś do projektu. Obejrzyj swoje ulubione filmy i programy telewizyjne, żeby zobaczyć, jak wyglądają zgrabnie wprowadzone przejścia.

W większości filmów mamy do czynienia z montażem twardym i rzadko kiedy pojawiają się w nich przejścia. Jest tak, ponieważ efektów należy używać tylko, jeśli wnoszą coś konkretnego do filmu, a w wypadku przejść zdarza się to rzadko. Co więcej, czasami wręcz rozpraszaają.

Jeśli montażysta serwisu informacyjnego decyduje się na użycie efektu przejścia, to ma w tym jakiś cel. Najczęściej służy to przekształceniu nagłego cięcia, które wyglądałoby rażąco niedobrze, w bardziej płynne przejście.

W starannie zaplanowanych opowieściach można znaleźć miejsce na efekty przejścia. Przykładem są filmy z serii *Gwiezdne wojny*, pełne wystylizowanych i widowczych przejść, takich jak powolne zwinienia obrazu. W tym wypadku George Lucas chciał celowo nawiązać do starych seriali kinowych i telewizyjnych. Efekty przejścia dają jasno do zrozumienia: „Teraz uważaj — przenosimy się w czasie i przestrzeni”.

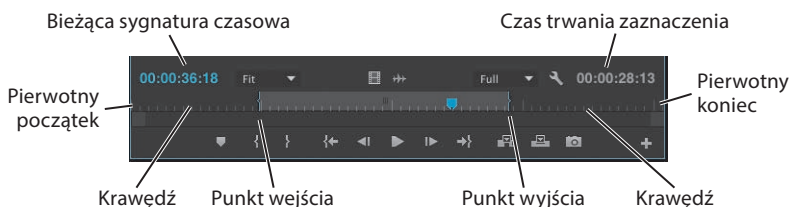
Punkty edycji i krawędzie

Aby zrozumieć efekty przejścia, musisz pojąć, jak działają punkty edycji i krawędzie. Punkt edycji jest punktem na osi czasu, w którym jeden klip się kończy, a drugi zaczyna. To miejsce często nazywa się **cięciem**. Łatwo je znaleźć, ponieważ Premiere Pro umieszcza pionowe linie w takich miejscach (przez co klipy wyglądają jak ułożone obok siebie cegły).



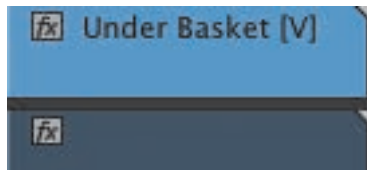
Gdy umieszczasz część klipu w sekwencji, niewykorzystane fragmenty z początku i końca są wprawdzie ukryte, ale wciąż dostępne. Te niewykorzystane fragmenty to krawędzie.

Gdy po raz pierwszy umieściłeś klip w sekwencji, punktami wejścia i wyjścia zaznaczyłeś odpowiedni fragment. Pomiedzy rzeczywistym początkiem klipu a wybranym punktem wejścia znajduje się krawędź, tak samo jak pomiedzy rzeczywistym końcem a punktem wyjścia.



Rzecz jasna, być może nie użyłeś punktów wejścia i wyjścia albo umieściłeś któryś z nich na początku lub końcu klipu. W takiej sytuacji w klipie nie ma niewykorzystanego materiału albo znajduje się on tylko na początku lub końcu klipu.

Jeśli w lewym górnym lub prawym górnym rogu klipu widnieje mały trójkąt, oznacza to, że wstawiony fragment obejmuje początek lub koniec pierwotnego klipu i nie ma za nim dodatkowych klatek.



W tym przykładzie klip ma krawędź na początku (po lewej), a nie na końcu (po prawej)

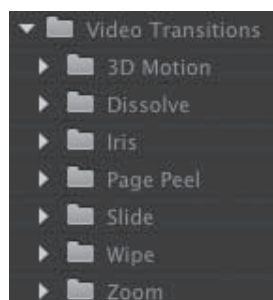
Krawędzie są potrzebne efektom przejścia do działania. Gdy klip ma krawędzie, w jego górnych narożnikach nie ma trójkątów.

Standardowo niewidoczne części klipu zostaną wykorzystane po nałożeniu przejścia. Sprowadza się to do tego, że kończący się klip zostaje nałożony na rozpoczynający się klip, tak aby stworzyć przestrzeń, w której następuje przejście. Jeśli na przykład chcesz nałożyć dwusekundowe przejście *Cross Dissolve* (przenikanie krzyżowe) na punkt wyśrodkowany między dwoma klipami wideo, obydwa klipy muszą mieć co najmniej jednosekundową krawędź (czyli jedną dodatkową sekundę filmu, która standardowo nie byłaby widoczna na osi czasu).

Dodawanie przejść wideo

Premiere Pro oferuje wiele przejść wideo do wyboru. Większość opcji dostępna jest w grupie *Video Transitions* (przejścia wideo) panelu *Effects*.

Główne przejścia rozdzielone zostały w ramach siedmiu podkategorii efektów. Dodatkowe przejścia znajdziesz w grupie *Video Effects/Transitions* (efekty wideo/przejścia) panelu *Effects*. Efekty te nakładane są na całe klipy i mogą być używane do wyświetlania całego materiału (zawartości klipu między pierwszą a ostatnią klatką). Ta druga kategoria efektów przydaje się do nakładania tekstu lub grafiki na film.



● Uwaga:

Jeśli potrzebujesz większego wyboru przejść, rzuć okiem na witrynę Adobe. Wejdź na stronę o adresie <http://helpx.adobe.com/premiere-pro/compatibility.html> i kliknij link *Plug-ins* (wtyczki). Znajdziesz tam kilka efektów utworzonych przez innych producentów.

Nakładanie przejścia jednostronnego

Najłatwiej zrozumieć działanie przejścia, które nakładane jest tylko na jeden koniec pojedynczego klipu. Może to być wyciemnienie pierwszego klipu w sekwencji lub przeniknięcie klipu w animowaną grafikę.

Wypróbujmy to przejście.

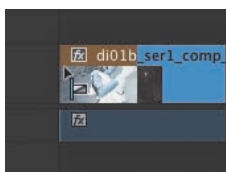
● **Uwaga:** Za pomocą pola *Search* (szukaj) u góry panelu możesz przeszukiwać efekty według nazw i słów kluczowych; możesz też ręcznie otwierać foldery z efektami.

- 1 Przejdź do sekwencji *01 Transitions*.

Znajdują się w niej cztery klipy o krawędziach wystarczająco długich, by można było nałożyć na nie efekty przejścia.

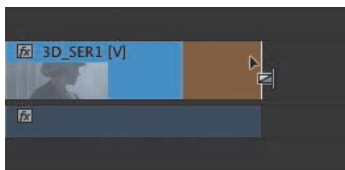
- 2 W panelu *Effects* otwórz grupę *Video Transitions/Dissolve* (przejścia wideo/przenikanie) i znajdź efekt *Cross Dissolve*.

- 3 Przeciągnij efekt i upuść go na początku pierwszego klipu.



Podświetlenie wskazuje, gdzie zostanie dodany efekt przejścia

- 4 Przeciągnij efekt *Cross Dissolve* na koniec ostatniego klipu wideo.



Ikona *Dissolve* wskazuje, że działanie efektu zacznie się przed zakończeniem klipu, a skończy się wraz z zakończeniem tego klipu.

Ponieważ nakładasz przejście *Cross Dissolve* na koniec klipu, za którym nie ma kolejnego klipu, film przeniknie w tło osi czasu (które jest akurat czarne).

Tego typu przejścia nie wydłużają klipu za pomocą krawędzi, ponieważ kończą się wraz z zakończeniem klipu.

- 5 Odtwórz sekwencję, aby zobaczyć rezultat.

Na początku ekran powinien się rozjaśnić z czerni, a na końcu ponownie się ściemnić.

Po nałożeniu efektu *Cross Dissolve* w taki sposób osiągnięty rezultat przypomina wynik zastosowania efektu *Dip to Black* (przejście w czerni), który też sprawia, że obraz przechodzi w czerni. W rzeczywistości jednak powodujesz, że klip stopniowo zwiększa swoją przezroczystość na czarnym tle. Różnica między tymi dwoma efektami jest dużo bardziej widoczna, gdy pracuje się z wieloma różnokolorowymi warstwami.

Wprowadzanie przejścia między dwoma klipami

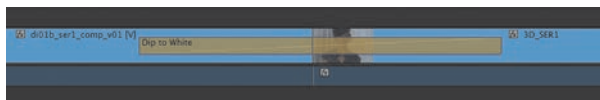
Wprowadźmy przejście między kilkoma klipami. Na potrzeby instruktażu złamie-
my kilka zasad rzemiosła i zapoznamy się z różnymi opcjami.

- 1 Kontynuuj pracę nad poprzednią sekwencją, *01 Transitions*.

Aby zobaczyć przejście, które zaraz nałożysz, przybliż widok osi czasu.

- 2 Przesuń wskaźnik odtwarzania na osi czasu do punktu edycji między klipem 1. i 2., a następnie naciśnij klawisz = trzykrotnie, aby przybliżyć widok jeszcze bardziej. Jeśli na Twojej klawiaturze nie ma tego klawisza, posłuż się suwakiem przybliżania na dole panelu *Timeline*.

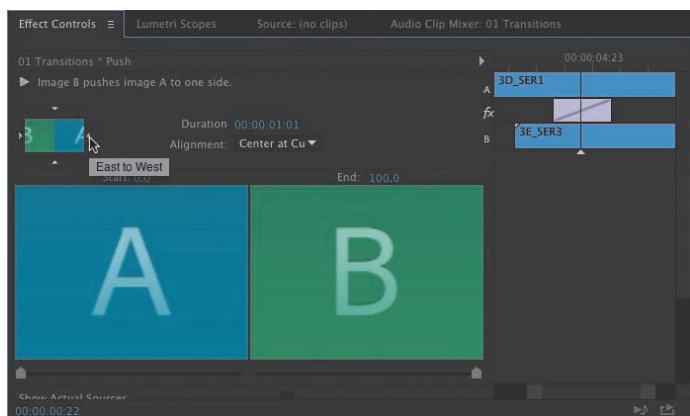
- 3 Przeciągnij przejście *Dip to White* (przejście w biel) z grupy *Dissolve* w panelu *Effects* do punktu edycji między klipem 1. i 2.



- 4 Przeciągnij następnie przejście *Push* (wypchnięcie) z grupy *Slide* (przesunięcia) do punktu edycji między klipem 2. i 3.



- 5 Kliknij przejście *Push* na osi czasu i przejdź do panelu *Effect Controls*. Zmień kierunek z *West to East* (z zachodu na wschód) na *East to West* (ze wschodu na zachód).

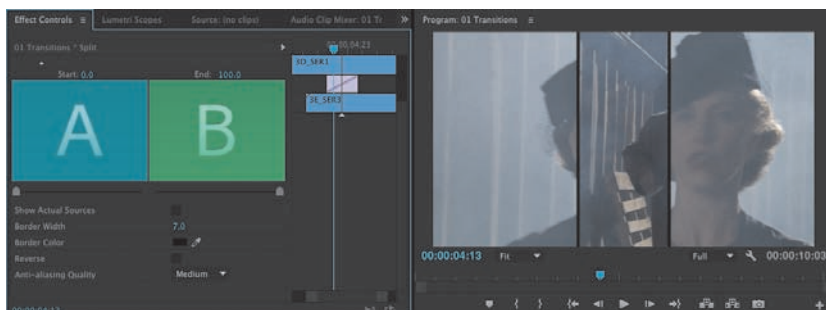


► **Wskazówka:**
Łatwo zapamię-
tać, że naciśnięcie
klawisza = przybliży
widok, ponieważ
na tym samym
klawiszu widnieje
znak plus.

● **Uwaga:** Kiedy przeciągasz nowe przejście audio lub wideo z panelu *Effects* na istniejące przejście, zastępuje ono zastany efekt, przy czym przejmuje jego ułożenie i czas trwania. Dzięki temu można z łatwością zamieniać efekty i eksperymentować.

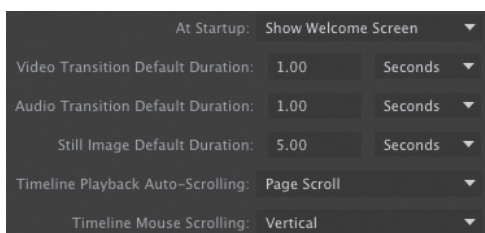
● **Uwaga:** Panel *Effect Controls* trzeba czasami przewinąć w dół, aby skorzystać z niektórych kontrolek.

- 6 Przeciągnij przejście *Flip Over* (przerzuć) z grupy *3D Motion* (ruch 3D) do punktu edycji między klipem 3. i 4.
- 7 Odtwórz sekwencję od początku do końca.
Po obejrzeniu sekwencji zapewne rozumiesz już, dlaczego lepiej używać przejść z umiarem.
Spróbujmy teraz zastąpić któryś z istniejących efektów.
- 8 Przeciągnij przejście *Split* (podzielenie) z grupy *Slide* na efekt przejścia między klipem 2. a 3. Nowe przejście zastępuje poprzednie i przejmuje jego czas trwania.
- 9 Zaznacz ikonkę przejścia *Split* w panelu *Timeline*. W panelu *Effect Controls* nadaj ustawieniu *Border Width* (szerokość obramowania) wartość 7, a *Anti-aliasing Quality* (jakość antyaliasingu) — wartość *Medium* (średnia), aby utworzyć cienką linię podziałową na krawędzi roletki.



Wybrana metoda antyaliasingu ogranicza ilość ewentualnego migotania towarzyszącego ruchowi animowanej linii.

- 10 Obejrzyj sekwencję, żeby zobaczyć nowy efekt przejścia.
Przejściom przypisane są domyślne czasy trwania, które można zdefiniować w sekundach lub klatkach (domyślnie używa się klatek). Czas trwania efektu przejścia zależy od wybranej dla sekwencji liczby klatek na sekundę, chyba że domyślny czas trwania zdefiniowany jest w sekundach. Domyślny czas trwania przejścia można zmienić w zakładce *General* (ogólne) panelu *Preferences* (preferencje).
- 11 Wybierz *Edit/Preferences/General* (edycja/preferencje/ogólne — Mac OS: *Premiere Pro/Preferences/General*).



- 12** Pracujemy teraz nad sekwencją odtwarzaną z 24 klatkami na sekundę, ale nie ma to znaczenia, jeśli nadasz ustawieniu *Video Transition Default Duration* (domyślny czas trwania przejścia wideo) wartość 1 sekundy. Zrób tak i kliknij *OK*.

Nałożone już efekty przejścia nie ulegają zmianie, ale wszystkie przejścia, które dopiero dodasz, będą już miały nowy czas trwania.

Niewiele efektów przejścia stosowanych przez profesjonalnych montażystów trwa całą sekundę. Więcej o dostosowywaniu ustawień przejść przeczytasz w dalszej części tej lekcji.

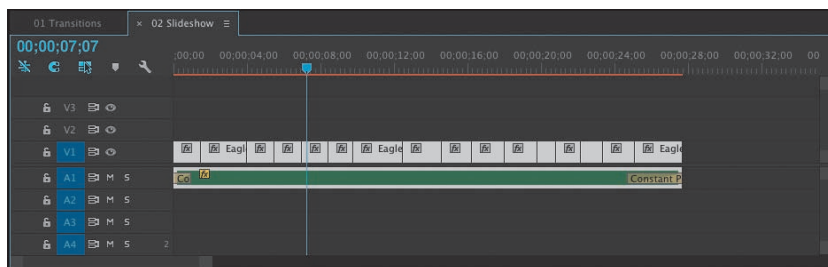
Uwaga: Możesz przekleić przejście z jednej części sekwencji do innej. Zaznacz myszą ikonę efektu przejścia i wybierz *Edit/Copy* (edycja/kopiuuj). Następnie przesunij wskaźnik odtwarzania do punktu edycji, w którym chcesz umieścić kopię przejścia, i wybierz *Edit/Paste* (edycja/wklej).

Nakładanie przejść na wiele klipów naraz

Jak dotąd nakładałeś przejścia jedynie na klipy wideo, ale można ich używać także ze zdjęciami, grafiką, dorysówkami, a nawet materiałami audio, do których jeszcze wrócimy w dalszej części lekcji.

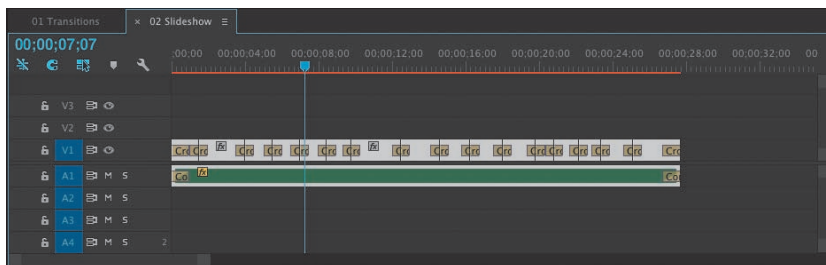
Jednym ze standardowych rodzajów projektów jest fotomontaż. Takie filmy z reguły wyglądają dobrze, gdy wstawi się przejścia między zdjęciami. Nadawanie przejść pojedynczo w serii składającej się ze stu obrazów trwałoby dość długo. Premiere Pro ułatwia automatyzację tego procesu, umożliwiając nadawanie zdefiniowanego przez Ciebie, domyślnego przejścia dowolnej grupie klipów — zarówno ułożonych w jeden ciąg, jak i znajdujących się w odstępach od siebie.

- 1** W panelu *Project* (projekt) znajdź i otwórz sekwencję *02 Slideshow*.
Sekwencja składa się z kilkunastu zdjęć ułożonych w jeden ciąg.
- 2** Naciśnij spację, aby włączyć odtwarzanie w panelu *Timeline*.
Zauważ, że zdjęcia oddzielone są od siebie twardymi cięciami.
- 3** Naciśnij klawisz **, aby oddalić widok osi czasu tak, by cała sekwencja była na niej widoczna.
- 4** Narzędziem *Selection* (zaznaczanie) przeciągnij ramkę dookoła wszystkich klipów, aby je zaznaczyć.



- 5** W menu *Sequence* (sekwencja) kliknij *Apply Default Transitions to Selection* (nadaj zaznaczeniu domyślne przejścia).

Uwaga: Jeśli pracujesz na klipach z połączonymi ścieżkami audio i wideo, możesz wybrać same ścieżki audio lub wideo, przeciągając narzędziem *Selection* z przytrzymanym klawiszem **Alt** (Mac OS: *Option*). Wybierz następnie polecenie *Sequence/Apply Default Transitions to Selection* (sekwencja/nadaj zaznaczeniu domyślne przejścia). Zauważ, że polecenie to działa tylko z dwustronnymi przejściami.



W ten sposób wstawiasz domyślne przejścia między wszystkimi zaznaczonymi klipami. Standardowym domyślnym efektem przejścia jest jednosekundowy *Cross Dissolve*. Domyślne przejście możesz zmienić, klikając wybrany efekt w panelu *Effects* prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierając polecenie *Set Selected as Default Transition* (ustaw jako domyślne przejście).

- 6 Odtwórz film na osi czasu, aby zobaczyć, jak wprowadzenie przejścia *Cross Dissolve* wpłynęło na sekwencję.



Możesz także przekleić istniejący efekt przejścia do wielu punktów edycji za pomocą klawiatury. W tym celu zaznacz efekt przejścia i naciśnij **Ctrl+C** (Mac OS: *Command+C*). Następnie, przytrzymując klawisz **Ctrl** (Mac OS: *Command*), przeciągnij narzędzie zaznaczania, aby objąć ramką inne punkty.

W ten sposób zaznaczasz punkty edycji zamiast klipów. Po ich wybraniu naciśnij **Ctrl+V** (Mac OS: *Command+V*), aby wkleić efekt przejścia bezpośrednio w miejscu punktów edycji.

Jest to świetny sposób na przypisywanie wielu klipom jednakowych efektów przejścia.

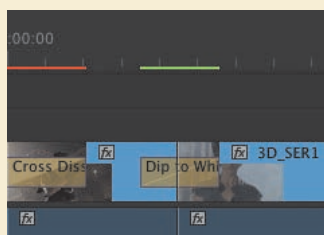
Zmiany w wyświetlaniu sekwencji

Kiedy umieszczasz w sekwencji przejście, w panelu *Timeline* może pojawić się nad nim czerwona lub żółta pozioma linia. Żółta linia wskazuje, że Premiere Pro prawdopodobnie odtworzy efekt bez problemu. Czerwona linia sygnalizuje, że dana część sekwencji musi zostać wyrenderowana przed zgraniem jej na taśmę lub obejrzeniem podglądu bez opuszczonych klatek.

Renderowanie następuje automatycznie, gdy eksportujesz sekwencję do pliku, ale możesz też zdecydować się na renderowanie w dowolnym czasie, aby sekwencje mogły być odtwarzane płynniej na słabszych komputerach.

Najprostszym sposobem na wyrenderowanie fragmentu jest naciśnięcie klawisza *Enter*. Możesz także zaznaczyć część sekwencji punktami wejścia i wyjścia — wyrenderowany zostanie jedynie zawarty pomiędzy nimi fragment. Przydaje się to, gdy w sekwencji znajduje się wiele wymagających renderowania efektów, ale w danej chwili interesuje Cię tylko wybrany fragment.

Premiere Pro tworzy klip wideo z wybranym segmentem (przechowywany w folderze *Preview Files*) i zmienia kolor linii z czerwonego lub żółtego na zielony. Dopóki linia jest zielona, odtwarzanie powinno przebiegać gładko.



Dopracowywanie przejścia w trybie A/B

W trybie edycji A/B w panelu *Effect Controls* pojedyncza ścieżka wideo podzielona jest na dwie części. Dwa leżące obok siebie na jednej ścieżce i stykające się klipy są wyświetlane w tym trybie jako osobne klipy na osobnych ścieżkach. Można między nimi umieścić przejście, dostosować krawędzie początkowe i końcowe, a także dopracować inne opcje przejść.

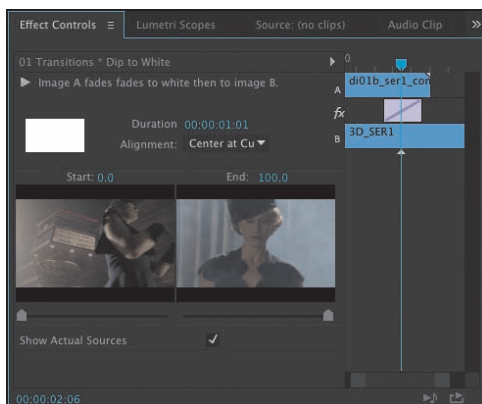
Zmiana parametrów w panelu Effect Controls

W Premiere Pro wszystkie przejścia można dopasowywać. Niektóre efekty mają zaledwie kilka ustawień (na przykład czas trwania i punkt początkowy), ale za to inne mają opcje związane z kierunkiem, kolorem, wielkości obramowania i tak dalej. Główną zaletą panelu *Effect Controls* jest to, że widać w nim początkowe i końcowe krawędzie klipów, co ułatwia dostosowywanie położenia efektu.

Zmodyfikujmy teraz jedno z przejść.

- 1 Wróć do sekwencji *01 Transitions*.
- 2 Umieść wskaźnik odtwarzania w panelu *Timeline* tam, gdzie znajduje się dodane między klipem 1. a 2. przejście *Dip to White*. Kliknij je, żeby je zaznaczyć.
- 3 W panelu *Effect Controls* zaznacz opcję *Show Actual Sources* (pokaż źródła), aby zobaczyć klatki samych klipów.

Uwaga: Czasami trzeba zmienić wielkość panelu *Effect Controls*, żeby przycisk *Show/Hide Timeline View* (📺 — pokaż/ukryj widok osi czasu) był widoczny. Poza tym oś czasu w panelu i tak może już być widoczna. Kliknięcie tego przycisku włącza lub wyłącza widoczność osi.

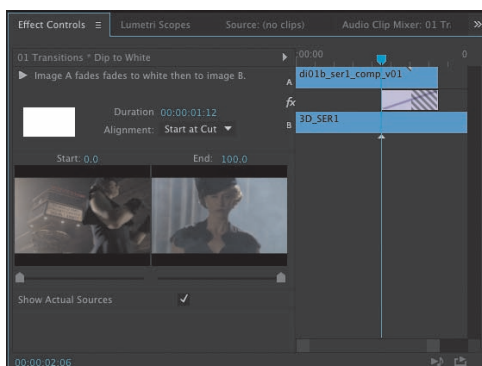


Łatwiej teraz przejrzeć zmiany, jakim poddajesz klipy źródłowe.

- 4 W panelu *Effect Controls* kliknij menu *Alignment* (położenie) i wybierz opcję *Start at Cut* (rozpocznij na cięciu).

Ikona przejścia zmienia się, aby pokazać jego nowe położenie.

- 5 Kliknij przycisk *Play the Transition* (▶️ — odtwórz przejście), aby odtworzyć przejście w panelu *Effect Controls*.
- 6 Teraz zmienimy pole czasu trwania. Wpisz **1:12**, aby uzyskać półtorasekundowy czas trwania. Ukośne kreski (zwane często **paskami zebry**) wskazują, że do fragmentu wstawiono stop-klatki.



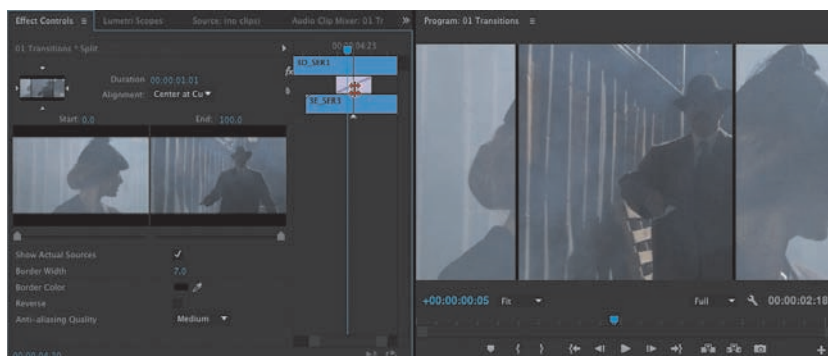
Odtwórz przejście, żeby zobaczyć zmiany. Dostosujmy teraz kolejny efekt.

- 7 Kliknij przejście między klipem 2. i 3. w panelu *Timeline*.
- 8 W panelu *Effect Controls* najedź kursorem na linię edycji, umieszczoną pośrodku segmentu przejścia.

Jest to punkt edycji pomiędzy dwoma klipami; znajdujący się nad nim kursor zmienia się w narzędzie *Rolling Edit* (edycja przewijająca), które umożliwia przestawienie punktu edycji.



- 9 Przeciągnij narzędzie *Rolling Edit* w lewo i w prawo. Zauważ, że zmiana położenia punktu wyjścia klipu po lewej i punktu wejścia klipu po prawej staje się widoczna w panelu *Program Monitor* (monitor programu), kiedy tylko puszczasz przycisk myszy. Zjawisko to nazywa się **przycinaniem** i omówimy je szerzej w lekcji 8. „Zaawansowane techniki edycji”.



- 10 Przesuń kursor odrobinę na lewo lub prawo od linii edycji. Zauważ, że zmienia się wtedy w narzędzie *Slide* (przesunięcie).

Narzędzie *Slide* służy do modyfikowania początkowych i końcowych punktów przejścia bez zmieniania jego ogólnej długości. W panelu *Program Monitor* pojawiają się nowe punkty początkowe i końcowe, ale przesunięcie segmentu przejścia narzędziem *Slide* nie powoduje zmiany punktu edycji pomiędzy dwoma klipami, tak jak dzieje się to w wypadku zastosowania narzędzia *Rolling Edit*. *Slide* zmienia jedynie czas trwania efektu przejścia.



- 11 Przeciągnij segment przejścia w lewo lub w prawo narzędziem *Slide*.

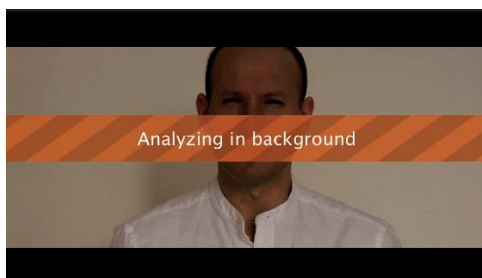
Uwaga: W ramach przycinania możliwe jest skrócenie przejścia do zaledwie jednej klatki. Wówczas przeciąganie ikonki efektu przejścia może być trudne, warto więc wtedy skorzystać z ustawień *Duration* (czas trwania) i *Alignment* (wyrównanie). Jeśli chcesz usunąć przejście, zaznacz je w sekwencji i naciśnij klawisz *Delete* lub *Backspace*.

Zastosowanie efektu *Morph Cut*

Morph Cut (cięcie z przekształceniem) to specjalne przejście, które jest z założenia niewidoczne. Utworzono je z myślą o wywiadach z „gadającymi głowami”, gdzie jeden rozmówca patrzy bezpośrednio w obiektyw. Jeśli rozmówca często ma przestoje lub w wywiadzie pojawiają się zbędne treści, możesz zdecydować się na usunięcie wybranych fragmentów.

Skutkuje to zwykle twardym cięciem, ale wystarczy mieć odpowiednio dobry materiał i trochę poeksperymentować, aby uzyskać dzięki *Morph Cut* niewidzialne przejście ukrywające wszystko to, co usunąłeś. Wypróbujmy tę metodę.

- 1 Otwórz sekwencję 03 *Morph Cut*. Odtwórz początek tej sekwencji.
Sekwencja składa się z jednego ujęcia, pomijając nagły przeskok na początku. Nie jest on szczególnie widoczny, ale wywołuje pewien dyskomfort.
- 2 W panelu *Effects* przejdź do grupy *Video Transitions/Dissolve* (przejścia wideo/przenikanie) i znajdź efekt *Morph Cut*. Przeciągnij go do punktu znajdującego się między dwiema częściami klipu.



Efekt przejścia *Morph Cut* zaczyna od przeprowadzenia analizy obydwu klipów w tle. Możesz się zająć pracą nad resztą sekwencji w oczekiwaniu na zakończenie tej analizy.

Przejście *Morph Cut* działa najlepiej po wypróbowaniu różnych czasów trwania. Niektóre czasy trwania są skuteczniejsze w zależności od materiału.

- 3 Dwukrotnie kliknij efekt *Morph Cut*, aby sprawdzić jego czas trwania. Zmień go na 13 klatek.
- 4 Po zakończeniu analizy naciśnij klawisz *Enter*, aby wyrenderować efekt (jeżeli Twój komputer tego potrzebuje) i obejrzyj wynik.

Rezultat nie jest wprawdzie idealny, ale niewiele mu brakuje, a widz raczej nie zwróci uwagi na przeprowadzony zabieg.

► **Wskazówka:**
Możesz umieścić punkt początkowy efektu przenikania asymetrycznie, przeciągając go kursorem. Oznacza to, że nie musisz ograniczać się do opcji *Centered* (wyśrodkowany), *Start at Cut* (rozpocznij na cięciu) i *End at Cut* (zakończ na cięciu). Możesz także przeciągnąć efekt przejścia bezpośrednio w panelu *Timeline* i w ogóle pominąć panel *Effect Controls*.

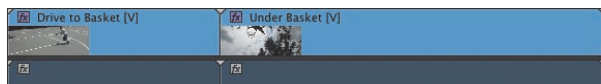
Brak krawędzi początkowych i końcowych

Gdy próbujesz rozciągnąć przejście klipu, który nie ma wystarczająco dużej krawędzi, przejście wprawdzie się pojawia, ale oznaczone jest ukośnymi kreskami ostrzegawczymi. Oznacza to, że Premiere Pro wykorzysta stop-klatki do rozciągnięcia czasu trwania klipu.

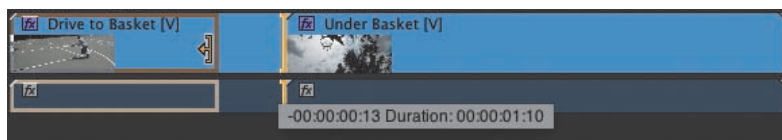
Możesz dostosować czas trwania i położenie przejścia, aby rozwiązać ten problem.

- 1 Otwórz sekwencję 04 *Handles*.
- 2 Spójrz na pierwszy punkt edycji w sekwencji.

Dwa klipy na osi czasu nie mają przednich ani tylnych krawędzi, co zasygnalizowane jest trójkącikami w górnych rogach klipów. Trójkąt wskazuje ostatnią klatkę pierwotnego klipu.



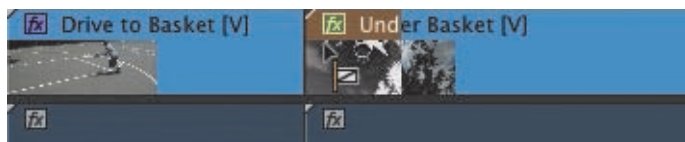
- 3 Używając narzędzia *Ripple Edit* (edycja wypełniająca — z panelu *Tools* [narzędzia]), przeciągnij prawy kraniec pierwszego klipu w lewo, aby skrócić jego czas trwania do około 1:10.



Chmurka podpowiedzi pojawiająca się podczas przycinania czasu trwania klipu

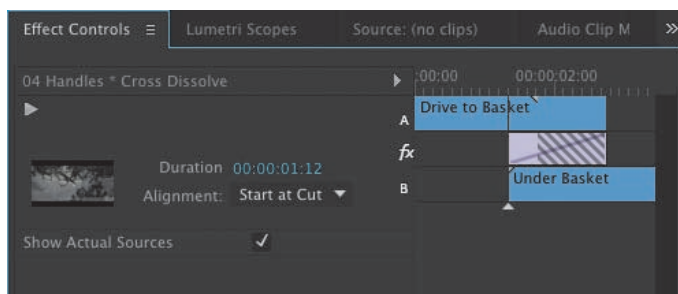
Klip znajdujący się po punkcie edycji wypełnia lukę. Zauważ, że trójkącik zniknął z końca przyciętego klipu.

- 4 Przeciągnij efekt przejścia *Cross Dissolve* z panelu *Effects* do punktu edycji pomiędzy dwoma klipami.

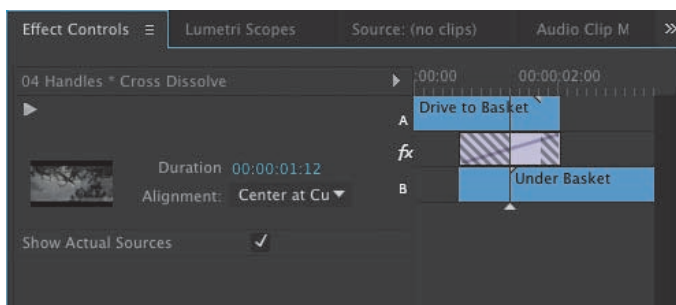


Przejście możesz przeciągnąć jedynie do prawego krańca punktu edycji, ponieważ klip nie ma krawędzi, która umożliwiłaby nałożenie na siebie obydwu klipów bez konieczności wstawienia stop-klatek.

- 5 Naciśnij klawisz *V*, aby włączyć standardowe narzędzie *Selection*, a następnie kliknij efekt przejścia, aby go zaznaczyć.
- 6 W panelu *Effect Controls* nadaj efektowi czas trwania równy 1:12. Konieczne może być przybliżenie widoku, żeby ułatwić wybór przejścia.



7 Zmień położenie przejścia na *Center at Cut* (wyródkowanie w miejscu cięcia).



Zauważ, że w panelu *Effect Controls* segment z efektem przejścia oznaczony jest ukośnymi kreskami, które wskazują na brak krawędzi początkowych i końcowych. Oznacza to, że w tych częściach efekt zastosuje stop-klatki.

- 8** Powoli przeciągnij wskaźnik odtwarzania przez przejście i zapoznaj się z osiągniętym wynikiem.
- W pierwszej połowie przejścia (czyli przed punktem edycji) klip *B* składa się ze stop-klatek, podczas gdy klip *A* wciąż jest odtwarzany.
 - W punkcie edycji rozpoczyna się odtwarzanie obydwu klipów.
 - Końcówka przejścia składa się ze stop-klatek.
- 9** Ten problem można naprawić na kilka sposobów.
- Możesz zmienić czas trwania efektu lub jego położenie.
 - Możesz użyć narzędzia *Rolling Edit* do przestawienia przejścia.
 - Możesz zastosować narzędzie *Ripple Edit* do skrócenia klipu.

Uwaga: Narzędzie *Rolling Edit* służy do przesuwania przejścia w lewo lub w prawo, ale nie zmienia ogólnej długości sekwencji.



Narzędzie Rolling Edit



Narzędzie Ripple Edit

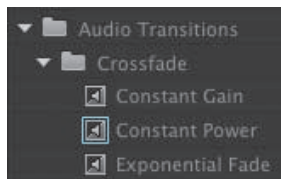
Więcej na temat narzędzi *Rolling Edit* i *Ripple Edit* przeczytasz w lekcji 8.

Dodawanie przejść audio

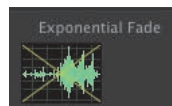
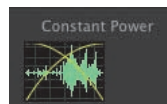
Przejścia audio pozwalają na znaczące polepszenie ścieżki dźwiękowej sekwencji poprzez usunięcie niechcianych odgłosów i nagle urywających się dźwięków. Wykorzystanie przejścia krzyżowego na końcu klipu audio (lub między klipami) to szybki sposób na dodanie efektów ściemniania i rozjaśniania typu *fade-in*, *fade-out*, *fade-between*.

Dodawanie przejścia z miksowaniem

Istnieją trzy rodzaje efektu miksowania (ang. *crossfade*), z których możesz skorzystać.



- **Constant Gain** (stałe wzmacnianie). Przejście *Constant Gain* polega na zastosowaniu ciągłego wzmacniania (głośności) między klipami. Jest ono na ogół przydatne, ale może powodować nagły przeskok, gdy po zakończeniu jednego klipu odtwarzany jest kolejny o takim samym poziomie głośności. Przejście *Constant Gain* najbardziej przydaje się w sytuacjach, w których nie chcesz nadmiernie mieszać dwóch klipów, ale wolisz, by drugi pojawił się po zakończeniu pierwszego.
- **Constant Power** (stała moc). Domyślny efekt przejścia audio w Premiere Pro tworzy płynne, stopniowe przejście między dwoma klipami. Efekt *Constant Power* przypomina efekt rozmycia klipu wideo. Po jego nałożeniu kończący się klip pomału zaczyna się wyciszać i przyspiesza pod koniec; z drugim klipem dzieje się to samo, tylko na odwrót. Głośność dźwięku szybko wzrasta na początku odtwarzania klipu, ale pod koniec przejścia wzrost spowalnia. Efekt ten przydaje się w większości sytuacji, w których chcesz zmiksować dźwięk dwóch klipów.
- **Exponential Fade** (przenikanie logarytmiczne). Efekt ten przypomina w działaniu *Constant Power* i jest dość płynnym przejściem między klipami, opartym na krzywej logarytmicznej. Niektórzy wolą korzystać z *Exponential Fade* niż z innych efektów przy nakładaniu przejścia jednostronnego (na przykład na początku lub końcu sekwencji).



Dodawanie przejść audio

Przejście krzyżowe można dodać do sekwencji na kilka sposobów. Możesz oczywiście przeciągnąć przejście audio tak samo jak przejście wideo, ale istnieją także skróty przyspieszające ten proces.

Przejścia audio mają domyślny czas trwania określony w sekundach lub klatkach. Możesz zmienić domyślny czas trwania poleceniem *Edit/Preferences/General* (Mac OS: *Premiere Pro/Preferences/General*).

Przyjrzyjmy się trzem metodom dodawania przejść audio.

- 1 Otwórz sekwencję *05 Audio*.

W sekwencji tej znajduje się kilka klipów dźwiękowych.

- 2 Otwórz grupę *Audio Transitions/Crossfade* (przejścia audio/miksowanie) w panelu *Effects*.
- 3 Przeciągnij przejście *Exponential Fade* do początku pierwszego klipu audio.
- 4 Przejdź do końca sekwencji.
- 5 Kliknij prawym przyciskiem myszy ostatni punkt edycji na osi czasu i wybierz polecenie *Apply Default Transitions* (zastosuj domyślne przejścia).



Dodane zostały nowe przejścia audio i wideo. Jeśli chcesz dodać same przejścia audio, przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) podczas kliknięcia prawym przyciskiem, aby wybrać właściwy klip.

Na końcu klipu audio pojawił się efekt *Constant Power*, za sprawą którego dźwięk zostaje płynnie wyciszony pod koniec sekwencji.

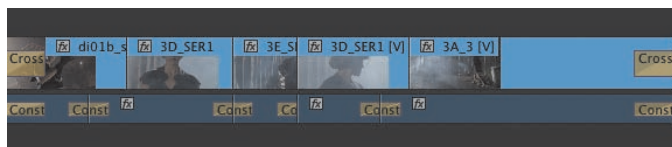
- 6 Możesz zmienić czas trwania przejścia, przeciągając jego bok na osi czasu. Wydłuż przejście audio i odtwórz sekwencję na osi czasu, aby zapoznać się z rezultatem.
- 7 Aby dopracować projekt, dodaj przejście *Video Dissolve* (przenikanie wideo) na początku sekwencji. Przesuń wskaźnik odtwarzania do początku, zaznacz pierwszy klip i naciśnij *Ctrl+D* (Mac OS: *Command+D*), aby dodać domyślne przejście wideo.

Teraz na początku filmu widać przejście z czarnego ekranu i przejście do czarnego ekranu na końcu. Dodajmy serię krótkich przejść audio, żeby wygładzić dźwięki tła.

- 8 Przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) i zaznacz wszystkie klipy audio na ścieżce *Audio 1*, uważając, aby nie zaznaczyć przy tym klipów wideo.

Klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) pozwala na tymczasowe odłączenie klipów audio od klipów wideo, aby wyizolować przejścia. Przeciągnij pole zaznaczenia od punktu znajdującego się pod klipami audio, aby uniknąć zaznaczenia klipów wideo.

- 9 Wybierz *Sequence/Apply Default Transitions to Selection* (sekwencja/nadaj zaznaczeniu domyślne przejścia).



- 10 Odtwórz sekwencję, aby zobaczyć rezultat wprowadzonych zmian.

► **Wskazówka:** *Shift+Ctrl+D* (Mac OS: *Shift+Command+D*) jest skrótem klawiszowym służącym do nadawania domyślnego przejścia audio punktowi edycji znajdującemu się w pobliżu wskaźnika odtwarzania. Zaznaczenie ścieżki (lub klipu) służy do określenia, gdzie efekt zostanie zastosowany.

● **Uwaga:** Zaznaczenie klipów nie musi być ciągłe. Możesz przytrzymać klawisz *Shift*, aby wybrać pojedyncze klipy w sekwencji do zaznaczenia.

Pytania kontrolne

- 1 Jak nadać domyślne przejście wielu klipom?
- 2 Jak znaleźć przejście na podstawie jego nazwy?
- 3 W jaki sposób można zastąpić jedno przejście drugim?
- 4 Omów trzy możliwości zmiany czasu trwania przejścia.
- 5 Jak w prosty sposób stworzyć nagłosnienie i wyciszenie dźwięku na początku i końcu klipu?

Odpowiedzi

- 1 Należy zaznaczyć klipy znajdujące się już na osi czasu i wybrać *Sequence/Apply Default Transitions to Selection*.
- 2 Należy wpisać pierwsze litery nazwy przejścia w polu *Contains Text* (zawiera tekst) panelu *Effects*. Premiere Pro wyświetla w czasie rzeczywistym wszystkie efekty i przejścia (audio i wideo), w których nazwach występuje dana kombinacja liter. Wpisz więcej liter, aby zawęzić zakres wyszukiwania.
- 3 Należy przeciągnąć nowe przejście na przejście zastępowane. Nowe przejście automatycznie zastąpi stare, zachowując jego czas trwania.
- 4 Należy przeciągnąć kraniec przejścia na osi czasu, zrobić to samo na osi czasu trybu A/B w panelu *Effect Controls* bądź zmienić wartość *Duration* w tym panelu. Możesz także dwukrotnie kliknąć ikonkę przejścia w panelu *Timeline*.
- 5 Prosty sposób jest dodanie przejścia krzyżowego audio na początku i końcu klipu.

!, 31
“, 31
\$, 31
(, 31
) , 31
*, 31
„, 31
., 31
.csv, 124
.mpgindex, 57
.prproj, 8, 20
, 31
;, 31
?, 31
{, 31
|, 31
}, 31
‘, 31
“, 31
€, 31
€, 31
<, 31
>, 31
°, 31
3D Motion, 150
5.1 Submix, 39
64 bity, 25
6K RED Dragon, 49

A

AAC Audio, 438
AAF, 32, 46
AAF Edit Protocol, 33
Absorption, 267
Activate Recording Device, 452
Adaptive, 39
Adaptive Submix, 39
Add Edit, 134, 135
Add Edit to All Tracks, 135
Add Marker, 126
Add to Favorites, 52

Adjust Gain by, 251
Adjustment Layer, 295
Adobe After Effects, 5, 6, 53, 298
Adobe Audition, 5, 6, 252
Adobe Creative Cloud, 4, 5, 47, 57
Adobe Dynamic Link, 6
Adobe Encore, 6, 125
Adobe Illustrator, 6, 53, 55, 56
Adobe Lightroom, 326
Adobe Media Browser, 44
Adobe Media Encoder, 5, 6, 420, 437, 444
Adobe Mercury Transmit, 27
Adobe Photoshop, 6, 53
Adobe Prelude, 5, 6, 47, 129
Adobe Premiere Clip, 31
Adobe Premiere Pro CC, 2
Adobe SpeedGrade, 5, 6, 356, 357
Advanced Authoring
Format (AAF), 447
Aggressive, 375
AIFF, 438
Align, 407
Align Vertical Bottom, 407
Alignment, 154
Allow importing duplicate media, 425
Amount to Decolor, 340
amplituda, 247
analizator Lumetri, 322
anamorficzny obraz
szerokoekranowy, 85
Anchor Point, 197
Anchor to In Point, 312
Anchor to Out Point, 312
Andrea Sweeney NYC, 453
Animowany GIF, 439
Anti-aliasing Quality, 150
Anti-flicker Filter, 197, 290
Appearance, 15
Apple Final Cut Pro, 20
Apple ProRes, 49
Apple QuickTime, 33, 36

Apple XML Interchange
Format, version 4, 31
Apply Default Transitions, 160
Apply Default Transitions
to Selection, 152, 188
Area Type, 394
ARRI, 2, 48
ARRI AMIRA, 49
ARRI RAW, 46, 49
AS-11, 438
Assemble at timecode, 452
Assume this frame rate, 169
audio, 226, 440
Audio, 440
Audio AES, 453
Audio Clip Mixer, 239, 256, 257, 281
Audio Details, 33
Audio Display Format, 27
Audio Effects, 290
Audio Gain, 250
Audio Hardware, 59, 247
Audio Interchange File Format, 438
Audio Master, 38
Audio Meters, 242
Audio Mixer, 451
Audio Plug-in Manager, 272
Audio Samples, 26, 27
Audio Track Mixer, 281
Audition, 53
Auto Amounts, 316
Auto Bezier, 211
Auto Levels, 352
Auto Save, 15, 28
Automate To Sequence, 110, 111, 129
automatyczne dodawanie
do sekwencji, 129
automatyczne poziomy, 352
autozapis, 28
autozapisywanie, 15
AVC Ultra, 49
AVC Ultra Long GOP, 49
AVCCAM, 2

AVCHD, 2, 35, 46, 48, 49
AVCI, 49
AVC-Intra, 2
AVI, 439
Avid Export, 33
Avid Media Composer, 20, 32

B

Back, 52
balans, 290
 bieli, 348
 cieni, 350
 podświetleń, 350
 półcieni, 350
barwy
 drugorzędowe, 337
 podstawowe, 337
Basic 3D
 Distance to Image, 219
 obrót, 218
 odległość od obrazu, 219
 podświetlenie, 219
 przechylenie, 218
 Specular Highlight, 219
 Swivel, 218
 Tilt, 218
Basic Correction, 325, 336, 339, 344
Bass, 263
basy, 263
 regulowanie, 263
Batch capture, 415
belka informacyjna, 384
Bevel Alpha, 214
Bevel Edges, 214
Bezier, 211
bezpieczne marginesy, 79
bezpieczny obszar tytułowy, 393
beztłumowy obieg pracy, 48, 58
biblioteki, 9, 10, 29, 427
bieżąca sygnatura czasowa, 146
Bike Race, 454
Black & White, 293, 340
blacking, 451
Blackmagic, 2
Blackmagic Cinema DNG, 49
Blacks, 334
Blog, 21
blokada synchronizacji, 130, 131
blokada ścieżki, 130, 132
Blu-ray, 49

BMP, 439
Border Width, 150
Brightness, 15
Brightness & Contrast, 345
Browse, 30, 58
Built-in Microphone, 59
bumper, 384
Button Editor, 59, 81

C

Calculate, 418
Camera RAW, 85
Cancel, 423
Canon RAW, 49
Canon XF, 2, 46, 49
CaptionMaker, 449
Capture Format, 27
Case Sensitive, 69
Caslon Pro 68 Title, 386
Change, 341
Change Clip Speed (Fit to Fill), 167
Change to Color, 341
Channel Format, 83
Channel Volume, 249, 290
Chapter Marker, 125
Choke, 375
Choose, 48
Choose Folder, 48
cienie, 334, 352
cień, 213
cięcie z przekształceniem, 155
Clean, 58
Clear All Markers, 128
Clip, 135, 177
Clip Overlap, 110
Clip Speed, 172
Clipped Corner Rectangle, 405
CMYK, 55
cofnij, *Patrz:* Undo
Color, 400
Color Correction, 317, 376
Color Picker, 400
Color Wheels, 328
Color Work, 344, 352
Colorspace, 332
Column, 69
Comment Marker, 125
Composite Video, 81
Compress All, 344
Conform To, 85
conforming, 36
Consolidate and Transcode, 417, 419
Constant Gain, 159
Constant Power, 159
Continuous Bezier, 211
Contrast, 334
Convert After Effects
 Compositions to Clips, 417
Convert Images Sequences
 to Clip, 417
Convert Premiere Clip Project, 21
crank, 170
Crawl Left, 408
Crawl Right, 408
Create, 8
Create folder for imported
 items, 425
Create New Search, 73
Creative, 326
Creative Cloud Files, 10, 15, 28, 31
Cross Dissolve, 148, 152
crossfade, 159
CUDA, 25
Curves, 327
Custom, 36
Customize, 59, 104
Customize Audio Header, 104, 239
Customize Video Header, 104
Cutoff, 272
czas, 291
 rzeczywisty, 23
 trwania, 67
 trwania klatki, 67
 trwania zaznaczenia, 146
 wyświetlania statycznych
 obrazów, 109
częstotliwość, 246
czyszczenie maski, 375
czytelność, 388

D

Default Audio Tracks, 82
dekompresor, 36
Delay, 263
Delay movie start by x frames, 452
Delete, 140
Density, 267
Desert, 454
Destination Path, 418
Device Control, 451
Dip to White, 149, 154

Direct Link to Adobe
Premiere Pro, 358
Disk Space, 418
Display Only Exact Name
Matches, 423
Dissolve, 148, 149
Distance to Image, 219
Distort, 291
DNxHD MXF OP1a, 419, 438
Document Size, 54, 55
Dodaj folder obserwowany, 445
Dodaj kompozycję After Effects, 444
Dodaj sekwencję Premiere Pro, 444
dodaj znacznik, 93, 126
dodawanie
 cienia, 213
 obrotu, 204
 pogłosu, 266
 ścięcia, 214
dolnoprzepustowy, 272
Done, 69
dopasowywanie
 kanałów audio, 82
 monitorów, 81
 nagłówków audio, 104
 tonów, 265
 wysokich tonów, 265
DPX, 2, 438
Drag Audio Only, 81
Drag Video Only, 81
drugorzędowa korekcja
 kolorów, 351
DSLR, 2, 49
DV, 49
DVCPRO, 49
DVCPRO 50, 49
DVCPRO HD, 49
DVCPROHD, 2
Dynamic Link, 53
dysk zewnętrzny, 49
dyski magazynujące, 22, 248
dźwięk, wzmocnienie, 250

E

Ease In, 256, 409
Ease Out, 256, 409
East to West, 149
Edge Software, 340
Edit, 15, 28
Edit Clip in Adobe Audition, 252, 278

Edit Original, 56
Edit Subclip, 96
Edit To Tape, 452
Editing, 7, 8, 14, 50, 90
Editing Mode, 37
edycja, *Patrz też:* Editing
 czteropunktowa, 166
 przesuwająca, 185
 przewijająca, 184
 przycisków, 59, 81
 trzy punktowa, 167
 wielokamerowa, 4
 wsuwająca, 185
 wypełniająca, 182
efekty, 144, 148, 440
 32-bitowe, 292
 audio, 290
 dźwiękowe, 4
 Highpass, 272
 kolorystyczne, 339
 miksowania, 159
 Multiband Compressor, 273
 nadawanie, 293
 przyspieszone, 292
 YUV, 292
Effect Controls, 86, 99, 150
Effects, 144, 147, 149, 440
ekran powitalny, 8
eksportowanie, 444
 kopii głównej, 434
 pojedynczych klatek, 433
ekspozycja, 334
elastyczność, 388
elipsa, 404
Embed Audio, 446
End Off Screen, 409
Enter, 76
EQ, 262, 268
equalizer, 262
 regulowanie, 267
esencja, 36
Exclude Unused Clips, 417
Exponential Fade, 159
Export, 31, 47, 444
Export Frame, 433
Export Method, 33
Export Settings, 33, 444, 445
Exposure, 334
Extract, 140
Eyedropper, 400

F

Fast Color Corrector, 301, 336,
 342, 348, 352
faza, 247
Feet + Frames 16 mm, 26
Feet + Frames 35 mm, 26
File, 15, 31, 39, 44
File Extension, 423
File Name, 423
File Transfer Protocol, 441
File Type, 52
Fill Type, 400
Filter Bin Content, 67, 68
filtered, 68
filtr zapobiegający migotaniu, 197, 290
Final Cut Pro, 31, 445
Final Cut Pro ProRes, 32
Find, 68
Find All, 130
Find What, 69
FireWire, 27, 58, 451
Fit, 78
Fit Clip, 166
 Change Clip Speed
 (Fit to Fill), 167
 Ignore Sequence In Point, 167
 Ignore Sequence Out Point, 167
 Ignore Source In Point, 167
 Ignore Source Out Point, 167
Fit to Fill, 168
Flare Brightness, 307
Flare Center, 307
Flash Cue Point, 125, 128
Flip Over, 150
folder
 nowy, 70
 projektu, 3
Font Browser, 386
Font Family, 386
Font Size, 72
Footage Dimensions, 54
Forest, 74
format
 6K RED Dragon, 49
 AAC Audio, 438
 AAF, 32, 46
 AIFF, 438
 Animowany GIF, 439
 Apple ProRes, 49
 ARRI, 48

ARRI AMIRA, 49
 ARRI RAW, 46, 49
 AS-11, 438
 AVC Ultra, 49
 AVC Ultra Long GOP, 49
 AVCCAM, 2
 AVCHD, 2, 46, 48, 49
 AVCI, 49
 AVC-Intra, 2
 AVI, 439
 beztaśmowy, 3
 Blackmagic Cinema DNG, 49
 BMP, 439
 Canon RAW, 49
 Canon XF, 2, 46, 49
 DNxHD MXF OP1a, 438
 DPX, 2, 438
 DSLR, 2
 DV, 49
 DVCPro, 49
 DVCPro 50, 49
 DVCPro HD, 49
 DVCProHD, 2
 H.264, 438
 H.264 Blu-ray, 438
 HDV, 49
 JPEG, 46, 438
 JPEG 2000 MXF OP1a, 438
 MOV, 49
 MP3, 438
 MP4, 49
 MPEG2, 438
 MPEG2 Blu-ray, 438
 MPEG2-DVD, 438
 MPEG4, 438
 MXF Avid DNxHD, 49
 MXF OP1a, 438
 Nieskompresowany
 Microsoft AVI, 439
 NXCAM, 2
 P2, 46, 48, 49
 P2 Movie, 439
 Phantom Cine, 49
 PNG, 439
 QuickTime, 439
 RAW, 2, 49
 RED, 46, 48
 RED EPIC, 49
 RED Mysterium X, 49
 RED ONE, 49

Sony HDV, 46
 SStP, 49
 Targa, 439
 TIFF, 439
 Waveform Audio, 439
 Windows Media, 439
 Wraptor DCP, 439
 XAVC, 49
 XDCAM, 46, 48, 49
 XDCAM EX, 2
 XDCAMHD 422, 2
 XML, 46
 format
 beztaśmowy, 49
 Camera RAW, 85
 kanału, 83
 obrazu, 66, 85
 przechwytywania, 27
 wyświetlania wideo, 25
 wyświetlania, 25, 26

Forums, 21
 Forward, 52
 fps, 26
 Frame, 67
 Frames, 26
 frames per second, 26
 From Source Monitor,
 Match Frame, 177
 FTP, 441

G
 Gain, 86
 Gaussian Blur, 296, 354
 General, 22, 30, 76, 150
 generowanie maski, 375
 Getting Started, 8
 gęstość, 267
 GIF, 439
 gładkość
 dopasowania, 341
 krawędzi, 340
 głębia kolorów, 37
 głośność, 290
 kanału, 290
 wygładzanie, 256
 zmiana, 255
 Go to Gap, 132
 Go to Next Keyframe, 198
 Go to Previous Keyframe, 198
 Good, 76

Gopro CineForm, 420
 górnoprzepustowy, 272
 gradient liniowy, 400
 grading, 324
 grafika wektorowa, 55
 greenscreen, 367, 371

H
 H.264, 438
 H.264 Blu-ray, 438
 HDMI, 453
 HDV, 49
 Hi Damp, 267
 Highlight Amount, 316
 Highlight Radius, 317
 Highlight Tonal Width, 317
 Highlights, 334, 352
 Highlights Balance, 350
 Hold, 211
 Horizontal Center, 387, 407
 Horizontal Center Distribute, 407
 Horizontal Type, 394
 Hue Saturation Curve, 328

I
 i.LINK, 27
 Icon View, 52, 71, 109
 identyfikator Adobe ID, 15
 IEEE 1394, 27
 Ignore Alpha Channel, 371
 Ignore Audio, 129
 Ignore Options, 111
 Ignore Sequence In Point, 167
 Ignore Sequence Out Point, 167
 Ignore Source In Point, 167
 Ignore Source Out Point, 167
 ignoruj kanał alfa, 371
 ignoruj punkt wejścia sekwencji, 167
 ignoruj punkt wejścia źródła, 167
 ignoruj punkt wyjścia sekwencji, 167
 ignoruj punkt wyjścia źródła, 167
 ilość cienia, 316
 ilość podświetlenia, 316
 Image Overlay, 441
 Import, 53, 54, 56
 Import Entire Project, 425
 Import Folder, 56
 Import into project, 443
 Import Selected Sequences, 425
 In Shift, 188

- Include Audio Conform Files, 417
- Include Handles, 417
- Include Preview Files, 417
- Include Rendered Audio Effects, 33
- Increase Precision Factor, 280
- Increase Smoothing, 280
- Increase Transition Width, 280
- Indeterminate Media Timebase, 109
- Individual Clips, 419
- Individual Layers, 54
- Info, 12
- informacje, 9
- ingest, 3
- Input Levels, 350, 351, 352
- Input Shadow, 351
- Insert, 106, 110
- Insert Graphic, 406
- Inspire, 21
- interpolacja
 - Auto Bezier, 211, 309
 - automatyczna Béziera, 211, 309
 - Bezier, 211, 309
 - Béziera, 211, 309
 - ciągła Béziera, 211, 309
 - Continuous Bezier, 211, 309
 - czasowa, 210
 - Ease In, 309
 - Ease Out, 309
 - Hold, 211, 309
 - klatek kluczowych, 210
 - Linear, 211, 309
 - linearna, 211, 309
 - łączenie, 309
 - nasilanie, 309
 - przestrzenna, 210
 - zatrzymana, 211, 309
- Interpret Footage, 85, 170
- interpretacja nagrania, 85
- Invert Alpha Channel, 371
- iPod, 440

J

- jakość antyaliasingu, 150
- jakość renderowania, 37
- J-cut, 253
- jednostki czasu audio, 243
- Join Through Edits, 135
- JPEG, 46, 438
- JPEG 2000 MXF OP1a, 438

K

- kamera DSLR, 49
- kanal
 - alfa, 363, 366, 370
 - lewy, 83
 - prawy, 83
- kerning, 390
- keying, 366
- Keying, 291
- klatka, 26, 67
 - czas trwania, 67
 - filmu, 66
 - kluczowa, 196, 210, 306
- klatkaż, 26
- klawisze modyfikujące, 191
- klin, 404
- klipy, 3, 9, 135
 - dezaktywowanie, 140
 - dopasowywanie, 166
 - łączenie, 135
 - modyfikowanie, 84
 - offline, 415
 - przeciąganie, 136
 - przenoszenie, 135
 - przesuwanie, 137
 - scalanie, 84
 - wczytywanie, 92
 - wstawianie, 105, 117
 - wyszukiwanie na osi czasu, 130
 - zawartość, 117
 - zaznaczanie, 133
- kluczowanie, 291, 363, 366
 - koloru, 371
- kodek, 36
- kodowanie na potrzeby
 - DVD/Blu-ray, 442
- kodowanie na potrzeby serwisów
 - z filmami użytkowników, 442
- kodowanie na potrzeby
 - urządzeń, 442
- kolor Lumetri, 322
- koła barw, 328
- komponentowy przewód wideo, 453
- kompozytowanie, 4, 10
- kompozytowanie filmu, 81
- kompresor, 36
- kompresor wielopasmowy, 273
- konformowanie, 99
- konsoliduj, 417
- kontener, 36

- kontrast, 334
- kontrast półcieni, 317
- kontroler decka RS-422, 453
- kontrolki efektów, 9, 86, 99
- kontrolowanie klatek kluczowych, 4
- konwertuj projekt Premiere Clip, 21
- korekcja
 - drugorzędowa, 349
 - kolorów, 4, 317, 324, 341, 347, 376
 - podstawowa, 325, 349
- krawędzie, 146
- krawędź, 146
- krycie, 290, 366
- krzywa nasycenia barwy, 328
- krzywe, 327
- kształt fali, 332

L

- Label, 74
- Label Colors, 74
- Label Defaults, 74
- Laura in the snow, 453
- Layer Size, 54
- L-cut, 254
- lead, 392
- leading, 392
- Leave Color, 340
- Left, 83
- Lens Distortion, 317
- Lens Distortion Removal, 317
- letterboxing, 207
- Libraries, 29, 427
- liczba klatek na sekundę, 26
- Line, 405
- Linear, 211
- Linear Gradient, 400
- linia, 404, 405
- Link Media, 415, 422
- Link to (Don't Export) Media, 33
- Linked Selection, 134
- List View, 52, 66, 71, 92
- Lo Damp, 267
- Locate, 423
- Locate File, 423
- Looks, 355
- Loop, 81
- Loudness Radar, 281
- Lower-Third Start, 406
- Lowpass, 272
- Luma, 333

Lumetri Color, 322, 325, 329
Lumetri Look/LUT, 441
Lumetri Looks, 291
Lumetri Scopes, 322, 330

Ł

łuk, 404

M

MacCaption, 449
magazynowanie sieciowe, 29
Maintain Audio Pitch, 171
Make Offline, 415, 416
Make Subclip, 96
maksimum sygnału, 343
maksymalna głębokość kolorów, 37
maksymalna jakość renderowania, 37
mapowanie czasu, 11, 290
Mark In, 73, 94, 117, 181
Mark Out, 117, 181
Markers, 124, 128
maska, 367
maskowanie klipów, 376
Master, 350, 352
Master Levels, 352
Master Sequences, 247
Match, 69
Matching Softness, 341
Matching Tolerance, 341
Matte Cleanup, 375
Matte Generation, 375
Maximize Group Panel, 91
Maximize Panel Group, 50, 66
Maximum Bit Depth, 37
Maximum Render Quality, 37
Media, 57
Media Browser, 45, 46, 49, 50
Media Composer, 33
Media Duration, 67
Media Files Are Deleted, 416
Media Files Remain on Disk, 416
Media Type, 75
menedżer wtyczek audio, 272
Mercury Playback Engine, 4, 25, 27, 58
Mercury Playback Engine GPU Acceleration, 24
Mercury Playback Engine Software Only, 24
Mercury Transmit, 92

Merge All Layers, 54
Merge Clips, 84
Merged Layers, 54
metadane, 5, 9, 443
Metadata, 443
Metadata Export, 443
Metadata Export Options, 443
Method, 110, 313
metoda eksportu, 33
redukcji, 344
Midtone Contrast, 317
Midtones, 352
Midtones Balance, 350
miks audio, 9
mikser klipów audio, 11, 239
miksowanie, 267
milisekundy, 27
Milliseconds, 27
miniaturki, 72
minimum sygnału, 343
Mix, 267
Modify Clip, 84
modyfikowanie klipów, 82
monitor programu, 9, 10, 364
monitor źródła, 9, 10, 77, 364
monitorowanie dźwięku, 245
Mono, 39, 83
Mono Submix, 39
montaż wielokamerowy, 224
proces, 225
More Options, 316
Morph Cut, 155
Mosaic, 354
Motion, 11, 99, 290
MOV, 49
MovieCaptioner, 449
mozaika, 354
MP3, 438
MP4, 49
MPEG2, 438
MPEG2 Blu-ray, 438
MPEG2-DVD, 438
MPEG4, 438
Multi-Camera, 229
multiplexer, 440
Multiplexer, 440
Music Multi-Camera, 454
MXF Avid DNxHD, 49
MXF OP1a, 420, 438

N

nadpisz, 93
nagłówek ścieżki, 59
nagrywanie na taśmę, 451
nakładka graficzna, 441
sygnatury czasowej, 441
tekstowa, 441
Name, 30, 48
Name Overlay, 441
następna w sekwencji, 132
nasylenie, 351
Navigate Up, 91
nazwa klipu, 66
New, 21
New Bin, 70, 96
New Features, 8
New Item, 34
New Media Browser Panel, 52
New Project, 21, 24, 27, 30
New Sequence, 34, 38
New Sequence From Clip, 229
Next in Sequence, 132
Nieskompresowany Microsoft AVI, 439
niskie tłumienie, 267
normalizacja dźwięku, 251
Normalize All Peaks To, 251
Notch, 277
nowa sekwencja z klipu, 229
nowy folder, 70
NXCAM, 2

O

obecna głośność (db), 257
obieg pracy beztaśmowy, 58
taśmowy, 58
obróć, 197
obsługa grafiki Intel, 25
obszar podglądu, 65
roboczy, 7, 8, 9, 50, 64, 90, 144
odcięcie, 272
odnośnik internetowy, 125
odtwarzaj, 66
odtwarzanie w czasie rzeczywistym, 22
odtwórz, 81
odwróć kanał alfa, 371
Offline, 423

- Offline All, 423
- ograniczanie przeciekania, 375
- ograniczenie wideo, 343
- Opacity, 11, 290, 297, 364, 367
- Open, 8, 21
- Open File, 8
- Open in Timeline, 99
- Open Project, 8
- Open Recent, 21
- OpenCL, 25
- Operator, 69
- opóźnienie, 263
- Options, 32, 33
- opuszczanie klatek, 22
- Ordering, 110
- oś czasu, 3, 9, 10, 73, 90, 97
- oś redukcji, 343
- otwórz plik, *Patrz:* Open File
- otwórz projekt, *Patrz:* Open Project
- Out Shift, 188
- Output, 350
- Output Levels, 351, 352
- Output Shadow, 351
- overcranking, 170
- Overlays, 80
- Overwrite, 105, 110

P

- P2, 33, 46, 48, 49
- P2 Movie, 439
- Pan, 290
- panel
 - Effect Controls, 99, 145, 329
 - Effects, 148
 - Libraries, 427
 - Lumetri Color, 329
 - Lumetri Scopes, 331
 - Markers, 128
 - Program Monitor, 79, 80, 81
 - bieżąca klatka sekwencji, 117
 - Extract, 117
 - Lift, 117
 - nawigacja, 117
 - podniesienie, 117
 - ustawienia, 117
 - wskaźnik odtwarzania, 117
 - wstaw punkt wejścia, 117
 - wstaw punkt wyjścia, 117
 - wyciągnięcie, 117
- Project, 100

- Source Monitor, 79, 80, 81, 177
 - Add Marker, 93
 - dodaj znacznik, 93
 - Drag Audio Only, 120
 - Drag Video Only, 120
 - Go to In, 93
 - Go to Out, 93
 - Insert, 93, 117
 - Mark In, 93
 - Mark Out, 93
 - nadpisz, 93
 - odtwarzaj, 80
 - oś czasu, 80
 - Overwrite, 93, 117
 - pasek nawigacyjny, 80
 - przejdź do punktu wejścia, 93
 - przejdź do punktu wyjścia, 93
 - przejdź o jedną klatkę naprzód, 80
 - przejdź o jedną klatkę wstecz, 80
 - punkt wejścia, 93
 - punkt wyjścia, 93
 - wskaźnik odtwarzania, 80
 - wstaw, 93
- Timeline, 73, 145
 - blokada synchronizacji, 98
 - blokada ścieżki, 98
 - dodaj znacznik, 98
 - kliknij i przeciągnij granicę między ścieżkami, żeby zmienić wielkość, 98
 - klip audio, 98
 - klip wideo, 98
 - miarka czasu, 98
 - powiązane zaznaczenie, 98
 - przełącznik zagnieżdżania sekwencji, 98
 - przyciąganie, 98
 - ścieżka, 98
 - ścieżki źródłowe, 98
 - timecode, 98
 - ustawienia, 98
 - wskaźnik odtwarzania, 98
 - wybór ścieżki, 98
 - wyciszanie ścieżki i ścieżka solo, 98
 - wyjście ścieżki, 98
- Tools, 134

- panel
 - biblioteki, 29
 - efektów, 10
 - Effect Controls, 86
 - Group Settings, 50, 66, 91
 - historii, 12
 - informacji, 12
 - kontrolek efektów, 11
 - monitorów, 10
 - narzędzi, 9, 12
 - osi czasu, 10
 - Project, 65
 - filtr, 65
 - Icon View, 71
 - klip, 65
 - List View, 71
 - menu panelu, 65
 - nagłówki, 65
 - nowy element, 65
 - nowy folder, 65
 - przybliżenie, 65
 - sekwencja, 65
 - Sort Icons, 72
 - szukanie, 65
 - Thumbnails, 72
 - ukryte panele, 65
 - widok ikony, 65
 - widok listy, 65
 - zakładka panelu, 65
 - Zoom, 72
 - projektu, 10
 - Source Monitor, 77, 90, 91
 - Timeline, 90
- Panner, 249, 290
- panoramowanie, 290
- parada RGB, 338
- Parade RGB, 338
- Parade Type, 338
- Parametric EQ, 271
- Paste, 71
- Path Type, 394
- Paused Resolution, 123
- Pen, 405
- Perspective, 313
- pędzel rotoskopowy, 380
- picture in picture, 175
- pierwotny koniec, 146
- pierwotny początek, 146
- pióro, 404, 405
- PIP, 175
- pipeta, 400

- Pixel Aspect Ratio, 85
 - Placement, 110
 - Play, 22, 81
 - Play the Transition, 154
 - Playback, 92
 - PlayStation Portable, 440
 - plik
 - .csv, 124
 - .mpgindex, 57
 - AAF, 32
 - Plug-ins, 147
 - płynność, 313
 - PNG, 439
 - pochłanianie, 267
 - podklipy, 96
 - tworzenie, 95
 - podstawa czasu niezdefiniowanych multimediiów, 109
 - podstawy czasu, 109
 - podświetlenia, 334, 352
 - pogłos, 263
 - dodawanie, 266
 - pokaż
 - klatki kluczowe audio, 249
 - zakres tonalny, 351
 - źródła, 154
 - pokrętko
 - balansu, 257
 - jog/shuttle, 76
 - połącz podzielone klipy, 135
 - pomiń ścieżkę audio, 129
 - Position, 197, 313
 - Post-Fader, 282
 - Postroll, 409
 - poziomy
 - głośności, 242
 - ogólne, 352
 - wejścia, 350, 351
 - wyjścia, 351
 - półcienie, 352
 - Pre Delay, 267
 - predefiniowane ustawienie, 83, 419
 - Preferences, 15, 28
 - Premiere Clip, 21
 - Premiere Pro Help, 21
 - Premiere Pro Title Designer, 5
 - Preroll, 409
 - Preroll x frames, 452
 - Preserve Alpha, 418
 - Preset, 83, 419
 - Preset Description, 36
 - Preview Area, 65, 66
 - czas trwania i wielkość klatki, 66
 - klatka filmu, 66
 - nazwa klipu, 66
 - odtwarzaj, 66
 - typ audio, 66
 - typ klipu, 66
 - wielkość klatki, 66
 - zatrzymaj, 66
 - Preview Files, 153
 - Program Monitor, 79, 80, 97, 364
 - Project, 10, 22, 34, 45, 64
 - Project Manager, 415, 416
 - Project Settings, 74, 415
 - projekt, 9
 - projekt wyjściowy, 417
 - promień cienia, 317
 - promień podświetlenia, 317
 - ProRes, 32
 - prostokąt, 404
 - z przyciętymi rogami, 404
 - z zaokrąglonymi rogami, 404
 - zaokrąglony, 404
 - próbki, 25
 - dźwięku, 26
 - przeglądanie, 243
 - próbnik kolorów, 400
 - przeciągnij sam dźwięk, 81
 - przeciągnij sam film, 81
 - przeglądarka mediów, 9, 10
 - przeglądarka multimediiów, 46
 - przejdź do
 - luki, 132
 - następnej klatki kluczowej, 198
 - poprzedniej klatki kluczowej, 198
 - punktu wejścia, 93
 - punktu wyjścia, 93
 - przejścia, 144, 159
 - audio, 159
 - Constant Gain, 159
 - Constant Power, 159
 - dodawanie, 160
 - Exponential Fade, 159
 - fade-between, 159
 - fade-in, 159
 - fade-out, 159
 - krzyżowe, 160
 - wideo, 147
 - Video Dissolve, 160
 - w biel, 149
 - przełącz animację, 199
 - przełącz blokadę ścieżki, 132
 - przestrzeń kolorów, 332
 - przewijanie
 - w lewo, 408
 - w pionie, 408
 - w prawo, 408
 - przezroczystość, 11, 364
 - przycięcie
 - przewijanie, 187
 - wypełnienie, 187
 - zwyczajne, 187
 - przycinanie, 5, 180, 182, 186
 - dynamiczne, 191
 - przypisanie kanałów audio, 451
 - przyspieszenie GPU, 24
 - przyspieszenie programowe, 24
 - przynij koniec, 182
 - przynij początek, 182
 - przywróć zapisany układ, 90
 - psychoakustyka, 246
 - Publish, 440
 - punkt
 - edycji, 146
 - synchronizacji, 84
 - wejścia, 93, 101, 117, 146, 185, 226
 - wyjścia, 93, 101, 117, 146, 185, 226
 - zakotwiczenia, 197
 - Push, 149
- Q**
- Queue, 444
 - QuickTime, 420, 439
- R**
- radar głośności, 281
 - rasteryzacją, 56
 - Rate Stretch, 172
 - RAW, 2, 49
 - Razor, 134
 - Recent Items, 78
 - Record, 452
 - Rectangle, 404
 - RED, 2, 46, 48
 - RED EPIC, 49
 - RED Mysterium X, 49
 - RED ONE, 49
 - Reduce the Spectral Decay Rate, 280
 - Reduction Axis, 343

Reduction Method, 344
Refine Edge, 380
regulowanie basów, 263
regulowanie equalizera, 267
Relaxed, 375
Remove Effects, 352
Remove Unused, 424
Rename, 74, 98
Rename Media Files
 to Match Clip Names, 417
Render, 24
Render and Replace, 421
Render Effects In to Out, 174
Render Effects in Work Area, 174
renderowanie, 23, 24
Replace Edit, 176
Replace Footage, 178
Replace With After Effects
 Composition, 380
Replace With Clip, 177
Reset Layout, 104
Reset to Saved Layout, 8, 14, 50, 64,
 90, 166
Restrict Trims To Subclip
 Boundaries, 96
Result, 313
Resulting Project, 417
Reveal, 83
Reveal in Explorer, 71, 75
Reveal in Finder, 71
Reverb, 263, 266
RGB, 55, 333
RGB Curves, 342
Right, 83
Ripple Delete, 140
Ripple Edit, 157, 158, 182
Ripple Edit, Shifting
 Trailing Clips, 171, 175
rodzaj wypełnienia, 400
rodzina czcionek, 386
Roll, 408
Rolling Edit, 155, 158
Rotation, 197, 313
Roto Brush, 380
rotoskopia, 380
Rounded Corner Rectangle, 404
rozdzielczość odtwarzania, 79, 121
 wybór, 121
 zmiana, 121
rozdzielczość pauzy, 123

rozmiar
 dokumentu, 54
 obrazu, 54
 warstw, 54
rozmycie Gaussa, 296
rozmycie gaussowskie, 354
rozszerzenie .prproj, 8, 20

S

Safe Margins, 79
Same as Project, 29, 30
Samples, 25
Saturation, 351
Save, 39
Save As, 44
Save as New Workspace, 14
Save Media Cache files next
 to originals when possible, 58
Save Preset, 36
Save Settings, 36
scalanie klipów, 84
Scale, 197, 290, 313
Scale Width, 197
scena, 76
Scene, 76
scenorys, 108, 110
 edycja, 108
 przetwarzanie
 na sekwencję, 110
Scratch Disks, 22, 30, 248
scrubbing, 103
SD/HD-SDI, 453
Search, 73
Secondary Color Correction, 351
Segmentation Marker, 125
sekundy, 26
sekwencja, 9, 10, 20, 34, 97, 152,
 179, 419
 osadzanie, 179
Select Playback Resolution, 79, 121
Selection, 12
Selection Follows Playhead, 133
Send Through Dynamic Link, 252
Send to Premiere Pro, 48
Separate Audio, 446
Sequence, 34, 54, 55, 174, 417, 419
Sequence Name, 39
Sequence Presets, 35, 36
Serial Digital Interface (SDI), 58, 453
Set Gain to, 250

Set Selected as Default
 Transition, 152
Set Start Timecode, 443
Settings, 34, 35, 79, 80, 81
Shadow, 401
Shadow Amount, 316
Shadow Radius, 317
Shadow Tonal Width, 317
Shadow/Highlight(), 315
Shadows, 334, 352
Shadows Balance, 350
Sheen, 400
Show Actual Sources, 154
Show Audio Keyframes, 249
Show Audio Time Units, 243
Show Background Video, 404
Show Clip Keyframes, 173
Show Mask, 351
Show Split View, 350
Show Through Edits, 135
Show Tonal Range, 351
siatka przezroczystości, 364
Signal Max, 343
Signal Min, 343
signal-to-noise ratio, 242
Size, 267
skalowanie, 197, 290
 jednolite, 197
 szerokości, 197
skompresuj wszystko, 344
Slide Clip Selection Left
 Five Frames, 192
Slide Clip Selection Left
 One Frame, 192
Slide Clip Selection Right
 Five Frames, 192
Slide Clip Selection Right
 One Frame, 192
Slip Clip Selection Left
 Five Frames, 192
Slip Clip Selection Left
 One Frame, 192
Slip Clip Selection Right
 Five Frames, 192
Slip Clip Selection Right
 One Frame, 192
Smoothness, 313
SNR, 242
Soft Light, 297
Solarize, 354
solaryzacja, 354
Solid, 400

- Sony HDV, 46
- Sort Icons, 72, 109
- Source Monitor, 77, 79, 80, 364
- Source Range, 441
- Specular Highlight, 219
- Speed, 173
- Speed/Duration, 170
- Spill Suppression, 375, 376
- Split, 150
- split edit, 253
- SStP, 49
- Standard, 39
- Start Off Screen, 409
- Start Queue, 445
- Stereo, 38
- Stereo Submix, 39
- sterownik urządzeń, 451
- Still, 408
- Still Clip Duration, 110
- Still Image Default Duration, 67, 109
- stopień zaniku widma, 280
- striping, 451
- Stroke, 400
- stylizacja, 354
- Stylize, 354
- submiksy, 39
 - 5.1, 39
 - elastyczny, 39
 - mono, 39
 - stereo, 39
- Subspace Warp, 313
- Swivel, 218
- sygnatura czasowa, 25, 26, 226
- Sync Lock, 131
- Sync Settings, 15
- Sync Settings Now, 15, 21
- synchronizacja ustawień, 15
- Synchronize Point, 84
- synchronizuj ustawienia, 21
- synteza
 - addytywna, 337
 - subtraktywna, 337
- systemem edycji nieliniowej, 2
- szczegóły audio, 33
- szerokość przejścia, 280
- szukaj, 68
- szybka korekta koloru, 301, 336, 342
- szybkość odtwarzania, 168
 - zmiana, 170
 - zwolniona, 168

Ś

- ścieżki, 3, 9, 10, 34, 38
 - 5.1, 39
 - audio, 33
 - dostosowywanie nagłówków, 103
 - elastyczne, 39
 - Mono, 39
 - osi czasu, 101
 - rodzaje, 38
 - solo, 257
 - standardowe, 39
 - wideo, 33
 - wybieranie, 100
 - z narracją, 247
 - źródłowe, 101
- ścięcie, 214

T

- Targa, 439
- taśma LTO, 49
- taśmowy obieg pracy, 58
- tekst
 - na ścieżce, 394
 - obszarowy pionowy, 394
 - obszarowy, 394
 - pionowy na ścieżce, 394
 - pionowy, 394
 - poziomy, 394
 - punktowy, 394
- Theft Unexpected, 453
- Three-Way Color Corrector, 340, 342, 348, 352
- Thumbnails, 72
- Thunderbolt, 58
- TIFF, 439
- Tilt, 218
- Time, 291
- Time Remapping, 11, 173, 290
- Time Ruler Numbers, 95, 243
- Time Tuner, 441
- Timecode, 25, 26
- Timecode Overlay, 441
- Timeline, 3, 73, 90, 93
- Tint, 337, 339
- Tips & Techniques, 8
- Title Actions, 385, 387
- Title Designer, 385, 405
- Title Properties, 385, 386, 387
- Title Styles, 385

- Title Tools, 385, 404
- Titler, 384
- tłumik głośności, 257
- Toggle animation, 199
- Toggle Effect, 376
- Toggle Track Lock, 132
- Toggle Track Output, 204
- tolerancja dopasowania, 341
- Tonal Range Definition, 351
- Tone, 352
- tony, dopasowywanie, 265
- Track Matte Key, 378
- Track Output, 55
- Track Select Backward, 134
- Track Select Forward, 134
- tracking, 391
 - ciaśniejszy, 391
 - luźniejszy, 391
- Tracks, 34, 38
- Transform, 216
- Transitions, 111, 147
- transkoduj, 417
- Transparency Grid, 364
- Treble, 263
- Trim Backward, 188, 192
- Trim Backward Many, 188, 192
- Trim Forward, 188, 192
- Trim Forward Many, 188, 192
- Trim In, 182
- Trim Out, 182
- tryb edycji, 37
- tryb mieszania, 367
- trzyfunkcyjny korektor kolorów, 340, 342
- tworzenie podklipów, 95
- tworzenie projektu, 21
- typ audio, 66
- typ klipu, 66
- typ multimedialny, 75
- typ pliku, 52
- Type, 48

U

- Ultra HD, 79
- Ultra Key, 373
- Undo, 12
- Undock Panel, 46
- Unexpected Color, 329
- Uniform Scale, 197
- USB 3.0, 58

- Use Frame Blending, 443
- Use Maximum Render Quality, 442
- Use Previews, 443
- Use Settings from
 - a Different Account, 21
- User Order, 109
- ustawienia
 - efektów, 145
 - eksportu, 33, 445
 - nagrywania narracji, 60
 - odtwarzania filmów, 22
 - osi czasu, 104
 - renderowania, 22
- utwórz nowe wyszukiwanie, 73
- utwórz podklip, 96
- uzyskanie filmu, 3

V

- Vectoroscope YUV, 335
- Vertical Area Type, 394
- Vertical Center, 387, 407
- Vertical Path Type, 394
- Vertical Type, 394
- Video, 440
- Video Details, 33
- Video Display Format, 25
- Video Effects, 147
- Video Limiter, 343
- Video Transition
 - Default Duration, 151
- Video Transitions, 147, 148
- Vignette, 329
- Vimeo, 440
- Virtual Studio Technology (VST), 4
- Voice Overz, 247
- Voice-Over Record, 247
- Voice-Over Record Settings, 60
- Volume, 249, 290

W

- w górę, 91
- Warp Stabilizer, 312
- warstwy, 3, 54
 - dopasowania, 295
 - pojedyncze, 54
 - sekwencja, 54
- Waveform, 332, 344
- Waveform Audio, 439
- Waveform Type, 333, 344
- wcięcie, 277

- Web Link, 125
- wejściowe cienie, 351
- wektoroskop YUV, 335
- West to East, 149
- White Balance, 348
- Whites, 334
- wideo, 440
- widok listy, 66
- wielkość, 267
 - klatki, 66
 - tekstu, 72
- wielokamerowa edycja, 229
 - spłaszczanie, 233
 - sekwencja docelowa, 229
 - sekwencja źródłowa, 225
- wielowątkowość, 25
- Window, 8, 9, 14
- Windows Media, 439
- winietowanie, 329
- wklej, 71
- Workspaces, 8, 14, 50, 64, 90, 144
- Wraptor DCP, 439
- wskaźnik
 - audio, 242
 - dźwięku, 9, 242
 - odtwarzania, 117
- wstaw
 - punkt wejścia, 117, 181
 - punkt wyjścia, 117, 181
 - znacznik wejścia, 73
- wstępne opóźnienie, 267
- wtyczka Virtual Studio Technology (VST), 4
- wtyczki, 147
- wybór zakresu klipu, 93
- wyciszenie ścieżki, 257
- wydajność odtwarzania, 25
- wygłady Lumetri, 291
- wygładzanie, 280
- wyjście ścieżki, 55
- wyjściowe cienie, 351
- wysokie dźwięki, 263
- wysokie tłumienie, 267
- wyświetlanie fali dźwiękowej, 243
- wzmocnienie dźwięku, 250
- wzorzec, 350, 352

X

- XAVC, 49
- XDCAM, 33, 46, 48, 49
- XDCAM EX, 2

- XDCAMHD 422, 2
- XLR, 453
- XML, 31, 46
- XML Final Cut Pro, 31

Y

- YC, 333
- YC bez chrominancji, 333
- YC no Chroma, 333, 344
- YouTube, 440
- YUV, 55
- YUV Vectorscope, 335

Z

- zachowaj tonację dźwięku, 171
- zagnieżdżenia, 10
- zakończ, 69
- zakotwiczyć w punkcie wejścia, 312
- zakotwiczyć w punkcie wyjścia, 312
- zakres tonalny, 351
 - cienia, 317
 - podświetlenia, 317
- zapętlenie, 81
- zapisywanie klatek kluczowych, 257
- zarządzanie projektami, 5
- zatrzymaj, 66
- zawartość klipu, 117
- zawartość sekwencji, 117
- zaznaczanie ścieżki naprzód, 134
- zaznaczanie ścieżki wstecz, 134
- zmiana
 - głośności, 255
 - na kolor, 341
 - położenia, 201
 - punktu zakotwiczenia, 204
 - rozmiaru klipu, 206
- znaczniki, 124
 - Flash, 125
 - interaktywne, 128
 - komentarza, 125
 - rodzaje, 124
 - rozdziału, 125
 - segmentu, 125
 - sekwencji, 126
 - wyczyść, 128
- znajdź wszystkie, 130
- zniekształcenie, 291
 - obiektywu, 317
 - podprzestrzenne, 313
- Zoom, 72

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

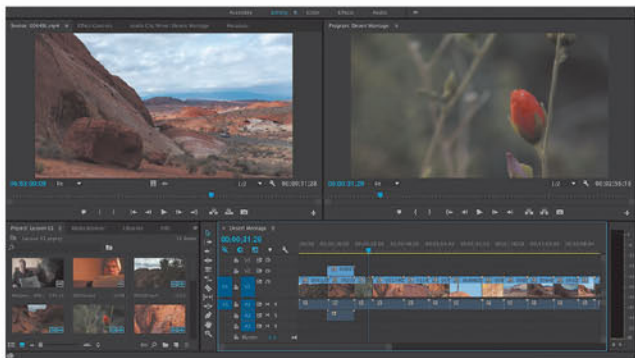
GRUPA WYDAWNICZA



Helion SA

Adobe Premiere Pro CC

OFICJALNY PODRĘCZNIK



Premiere Pro — nowa odłona kreatywności!

Adobe Premiere Pro CC jest doskonałym narzędziem do edycji filmów, cenionym zarówno przez amatorów, jak i profesjonalnych montażystów. Ten wydajny i precyzyjny program obsługuje szeroki zakres formatów wideo oraz umożliwia szybką i prawdziwie kreatywną pracę. Zapewnia też szeroką gamę niepowtarzalnych narzędzi, dzięki którym użytkownicy Premiere mogą tworzyć dzieła najwyższej klasy.

Ta książka, należąca do serii "Oficjalny podręcznik", jest przeznaczona zarówno dla początkujących, jak i doświadczonych użytkowników Premiere i można ją uznać za najlepszy materiał szkoleniowy na rynku. Podręcznik składa się z osiemnastu lekcji, w których przystępnie objaśniono podstawowe i zaawansowane funkcje programu oraz udostępniono pliki z materiałami do ćwiczeń. Autor zaprezentował również techniki charakterystyczne dla najnowszej wersji oprogramowania.

W tym podręczniku znajdziesz:

- krótkie wprowadzenie do pracy z Premiere i opis elementów jego interfejsu
- podstawy edycji filmów, sposoby dodawania przejść i korzystania ze znaczników
- techniki edycji, miksowania i dopracowywania dźwięku
- omówienie zaawansowanych efektów wideo i kolorystycznych oraz technik kompozytowania
- metody zarządzania projektem, eksportowania i importowania klatek, klipów i sekwencji
- opis nowych możliwości Adobe Premiere Pro

Maxim Jago — szkoleniowiec, prezydent, nagradzany pisarz i reżyser filmowy. Uzyskał certyfikat Adobe Master Trainer. Jest autorem kilku wydań kursów wideo Adobe Premiere Pro.

Helion

księgarnia internetowa

<http://helion.pl>

zamówienia telefoniczne



0 801 339900



0 601 339900

Informatyka w najlepszym wydaniu

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/novosci>

ISBN 978-83-283-2504-3



9 788328 325043

cena: 89,00 zł

sięgnij po WIĘCEJ



KOD KORZYŚCI

ADOBE
PRESS



Adobe