

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

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Adobe Premiere Pro. Ćwiczenia

Autor: Maciek Gdula
ISBN: 83-7361-455-9
Format: B5, stron: 172



Montaż filmów wideo przestał już być domeną wielkich studiów produkcyjnych. Teraz każdy, kto dysponuje odpowiednio wydajnym komputerem, może samodzielnie montować nakręcone przez siebie filmy. Przeniesienie materiału z kamery do komputera również przestało być żmudnym i skomplikowanym procesem. Na rynku dostępnych jest wiele programów umożliwiających montaż cyfrowych filmów wideo. Jednym z nich jest Adobe Premiere Pro – program o ogromnych możliwościach, wykorzystywany w wielu profesjonalnych studiach. Coraz częściej sięgają po niego również hobbysci. Książka „Adobe Premiere Pro. Ćwiczenia” przedstawia podstawowe zagadnienia związane z montażem cyfrowych filmów wideo za pomocą tej aplikacji. Opisuje kolejne etapy procesu edycyjnego i sposoby ich realizacji za pomocą narzędzi dostępnych w Adobe Premiere Pro.

- Konfiguracja projektu
- Import materiałów źródłowych
- Przygotowanie wstępnego montażu
- Przejścia i efekty
- Udźwiękowanie filmu
- Eksport zmontowanego materiału



Spis treści

Wstęp.....	5
Rozdział 1. Trochę niezbędnej teorii.....	7
Cyfrowe wideo.....	7
Parametry klipów.....	8
Rozmiar klatki.....	8
Szybkość odtwarzania.....	9
Parametry dźwięku.....	9
Półobrazy	10
Model kolorów RGB	10
Kompresja.....	10
Typy plików cyfrowego wideo.....	12
AVI.....	12
MPEG.....	12
QuickTime	12
RealMedia	13
Windows Media	13
Montaż nieliniowy.....	13
Przebieg typowego procesu edycyjnego.....	13
Sprzęt	15
Podsumowanie.....	16
Rozdział 2. Parametry projektu i preferencje programu.....	17
Wybór parametrów projektu.....	17
Definiowanie preferencji programu	25
Podsumowanie.....	27
Rozdział 3. Import materiałów źródłowych do projektu	29
Proces importu.....	29
Import klipów wideo.....	29
Import plików dźwiękowych	32
Import obrazów nieruchomych.....	33
Zarządzanie składnikami projektu.....	37
Podsumowanie.....	43
Rozdział 4. Przechwytywanie materiału z urządzenia zewnętrznego	45
Sprzęt	45
Podłączenie urządzeń	46

Przygotowanie do przechwytywania	46
Przechwytywanie	51
Podsumowanie	58
Rozdział 5. Podstawowe techniki edycyjne	61
Okno Timeline	61
Okno Monitor	64
Tworzenie wstępnego montażu	66
Korzystanie z okna Monitor	66
Wstawianie i nakładanie klipów	70
Automatyczne tworzenie sekwencji	72
Modyfikowanie układu klipów w sekwencji	77
Podsumowanie	79
Rozdział 6. Przejścia	81
Paleta Effects	81
Jak działa przejście?	83
Dodawanie przejść do materiału	83
Edycja przejść	89
Podsumowanie	94
Rozdział 7. Filtry i efekty	95
Czym są filtry i efekty?	95
Przypisywanie efektów do klipów	96
Korekcja wyglądu klipów	103
Animowanie efektów	107
Efekty stałe	109
Podsumowanie	111
Rozdział 8. Plansze tytułowe i nakładanie klipów na siebie	113
Tworzenie i wykorzystywanie plansz tytułowych	113
Nakładanie klipów na montowany materiał i kluczowanie	123
Podsumowanie	125
Rozdział 9. Podstawowe zasady pracy z klipami dźwiękowymi	127
Ścieżki dźwiękowe	127
Klipy dźwiękowe	129
Paleta Audio Mixer	136
Podsumowanie	137
Rozdział 10. Zaawansowane operacje edycyjne	139
Tworzenie elementów projektu	139
Edycja klipów i projektu	142
Edycja pojedynczych klipów	142
Edycja sekwencji	145
Podsumowanie	151
Rozdział 11. Eksport	153
Eksport całego zmontowanego materiału	153
Eksport pojedynczych klatek	159
Eksport ścieżki dźwiękowej	160
Podsumowanie	161
Dodatek A Przegląd przejść z folderu Video Transitions	163

Rozdział 6.

Przejścia

Przejście (*transition*) to granica pomiędzy ujęciami. Najprostszym rodzajem przejścia jest *cięcie* — jedno ujęcie kończy się, a w następnej klatce rozpoczyna się drugie. Tego rodzaju przejścia często można zaobserwować w teledyskach muzycznych, relacjach z zawodów sportowych i dynamicznych filmach akcji. Cięcie utworzyłeś już w poprzednim rozdziale, być może nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Wystarczy, że umieszysz jeden klip za drugim — w efekcie powstanie właśnie cięcie. Cięcie to jednak tylko jeden z wielu sposobów, w jaki możesz oddzielić ujęcia od siebie. Jedno ujęcie może przechodzić w inne na wiele sposobów. W tym rozdziale poznasz zasady umieszczania przejść w montowanym materiale i korzystania z palet *Effects* i *Effect Controls*.

Paleta Effects

Spójrz na okno *Project*. Znajdują się w nim dwie zakładki. Jedna, nosząca nazwę taką, jak Twój projekt, to zakładka, którą już poznałeś — wyświetlane są w niej klipy wchodzące w skład projektu. Druga zakładka to *Effects*. Kliknij jej nagłówek. Wyświetlona zostanie paleta *Effects* (rysunek 6.1).

Rysunek 6.1.
Paleta Effects



W palecie wyświetlane są cztery foldery. Ikona w kształcie trójkąta, widoczna obok każdej z nazw, umożliwia rozwinięcie folderu. W tym rozdziale interesować nas będzie zawartość folderu *Video Transitions* (przejścia wideo). Pozostałymi folderami zajmiemy się w następnych rozdziałach.

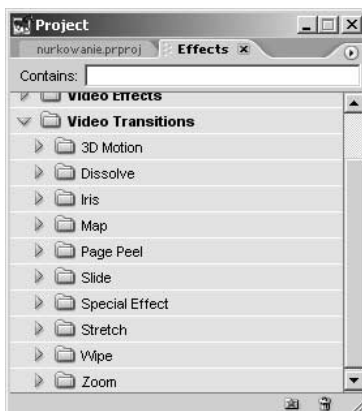
Ćwiczenie 6.1.

Rozwiń folder Video Transitions wyświetlając jego zawartość.

1. Wyświetl paletę *Effects* klikając jej zakładkę (o ile jeszcze tego nie zrobiłeś).
2. Kliknij ikonę w kształcie trójkąta znajdującą się obok etykiety *Video Transitions*. Folder zostanie rozwinięty (rysunek 6.2).

Rysunek 6.2.

*Rozwinięty folder
Video Transitions*



Wewnątrz folderu znajdują się następne foldery. Ich nazwy określają sposób działania zawartych w nich przejść. Rozwiń folder *Dissolve*. Zobaczysz w nim 5 przejść (rysunek 6.3).

Rysunek 6.3.

*Rozwinięty
folder Dissolve
i zawarte
w nim przejścia*



Jeśli przyjrzyj się dokładnie ikonie przejścia *Cross Dissolve* zobaczysz, że jest ona otoczona czerwoną obwódką. Oznacza to, że przejście *Cross Dissolve* jest *przejściem domyślnym*. Przejście domyślne to przejście automatycznie wstawiane pomiędzy klipy podczas automatycznego generowania sekwencji (czytałeś o tym w poprzednim rozdziale) z włączoną opcją *Apply Default Video Transition* (jak zapewne pamiętasz, w poprzednim

rozdziale wyłączyliśmy tę opcję). Przejście domyślne możesz również umieścić pomiędzy klipami znajdującymi się na listwie czasowej wykorzystując skrót klawiaturowy — wykonasz to w jednym z następnych ćwiczeń.

Jak działa przejście?

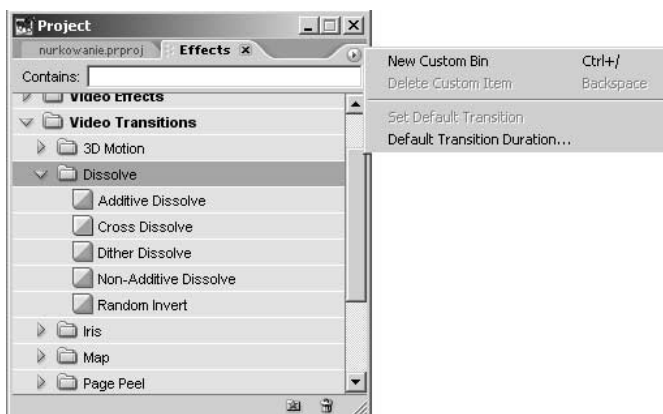
Przejście umieszczone pomiędzy klipami wykorzystuje w określony sposób końcówkę (ostatnie klatki) pierwszego klipu i początek drugiego. Sposób, w jaki zostaną wykorzystane te klatki, zależy od typu przejścia. Klip kończący się może stopniowo przenikać w następny, „odlatywać” w głąb kadru lub rozsuwać się na boki — to oczywiście tylko niektóre przykłady przejść. Przejście może być dowolnej długości, ale domyślnie ma ono długość określoną w preferencjach programu.

Ćwiczenie 6.2.

Określ domyślną długość przejścia.

1. Kliknij ikonę z symbolem trójkąta, znajdującą się w prawym górnym rogu palety *Effects*. Wyświetlone zostanie menu palety (rysunek 6.4).

Rysunek 6.4.
Menu palety Effects



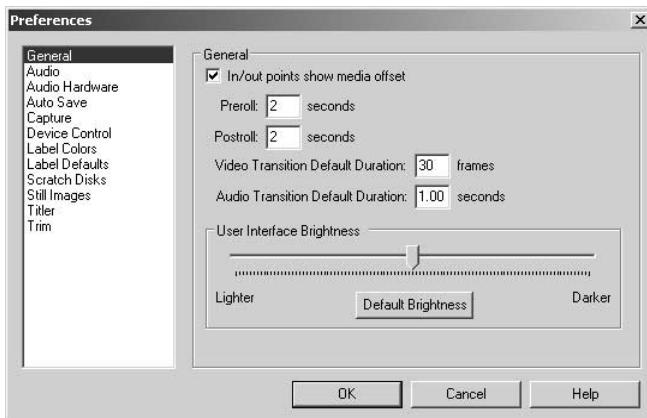
2. Wybierz z menu palety *Effects* polecenie *Default Transition Duration*. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Preferences* (rysunek 6.5).
3. Wpisz w polu *Video Transition Default Duration* ilość klatek, jaką ma zajmować przejście.
4. Kliknij przycisk *OK*.

Dodawanie przejść do materiału

Przejścia można umieszczać w sekwencji na kilka sposobów. W następnych ćwiczeniach poznasz te metody.

Rysunek 6.5.

*Okno dialogowe
Preferences
z ustawieniami
długości przejścia
domyślnego*

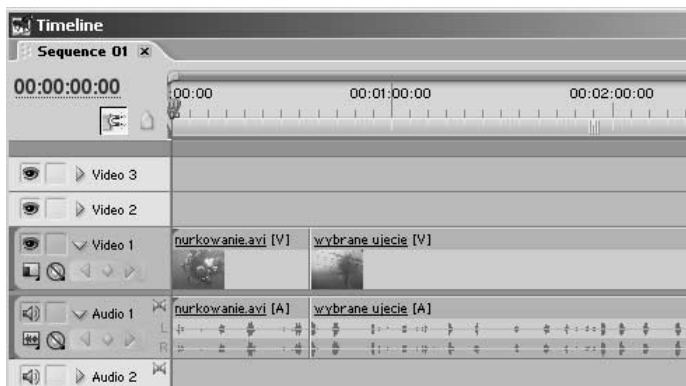
**Ćwiczenie 6.3.**

Umieść przejście pomiędzy klipami.

1. Przeciągnij na ścieżkę *Video 1* okna *Timeline* dwa klipy tak, aby stykały się krawędziami (rysunek 6.6).

Rysunek 6.6.

*Klipy przygotowane
do umieszczenia
pomiędzy
nimi przejścia*



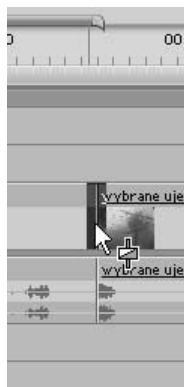
2. Wykorzystując suwak znajdujący się na dolnej listwie okna *Timeline*, powiększ skalę widoku tak, aby dokładnie widzieć granicę pomiędzy klipami.
3. Rozwiń folder *Video Transitions* na palecie *Effects*, a następnie rozwiń folder *Dissolve*.
4. Przeciągnij przejście *Cross Dissolve* na granicę pomiędzy klipami (rysunek 6.7).

Koniec pierwszego klipu i początek drugiego zostaną pokryte półprzezroczystym prostokątem. Zwróć uwagę na to, aby prostokąt pokrywał oba klipy (tak, jak na rysunku 6.7), a nie tylko koniec pierwszego lub początek drugiego.

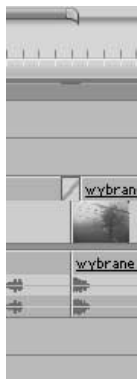
5. Kiedy prostokąt symbolizujący przejście znajdzie się w takim położeniu jak na rysunku 6.7, zwolnij przycisk myszy. Przejście zostanie wstawione pomiędzy klipy. Na listwie czasowej pojawi się ikona przejścia w kształcie przekreślonego prostokąta (rysunek 6.8).

Rysunek 6.7.

*Umieszczanie
przejścia
pomiędzy klipami*

**Rysunek 6.8.**

*Przejście
pomiędzy klipami*

**Ćwiczenie 6.4.**

Wyświetl podgląd przejścia.

1. Umieść linię edycyjną nieco przed początkiem przejścia.
2. Kliknij przycisk *Play* w panelu *Sequence* okna *Monitor* i spójrz na obszar podglądu. Pierwszy klip będzie stopniowo przenikał w drugi (rysunek 6.9).

Rysunek 6.9.

*W wyniku
zastosowania
przejścia Cross
Dissolve jeden
klip stopniowo
przenika w drugi*



Przejście opiera się na operacjach matematycznych wykonywanych z użyciem fragmentów klipów biorących w nim udział. Premiere Pro oferuje funkcję podglądu w czasie rzeczywistym, którą wykorzystałeś w powyższym ćwiczeniu. Dzięki tej możliwości przejście jest „obliczane” podczas odtwarzania podglądu w oknie *Monitor*. Jeśli jednak Twój komputer nie jest demonem szybkości, podgląd w czasie rzeczywistym może działać dość wolno, a przejście może być dość kiepsko widoczne. Istnieją na szczęście dwa sposoby, dzięki którym możesz wyświetlić podgląd przejścia bez względu na szybkość działania komputera.

Pierwszy ze sposobów polega na wygenerowaniu przejścia i zapisaniu go w pliku podglądu na dysku. Premiere podczas odtwarzania podglądu nie będzie wówczas musiał wykonywać obliczeń związanych z generowaniem przejścia, a jedynie odczytać je z dysku. Przejście jest wówczas wyświetlane z pełną szybkością i płynnie. Wadą tego rozwiązania jest konieczność ponownego generowania podglądu po dokonaniu jakiejkolwiek zmiany parametrów przejścia.

Spójrz na skalę czasu bezpośrednio nad ikoną przejścia. Widoczna jest tam czerwona linia o takiej długości, jak ikona przejścia na ścieżce *Video 1*. Linia ta symbolizuje obszar ścieżki, który musi zostać wygenerowany. Pozostałe fragmenty sekwencji — klipy, nie wymagają wygenerowania podglądu.

Ćwiczenie 6.5.

Wygeneruj podgląd przejścia.

1. Przeciągnij znaczniki początku i końca paska obszaru roboczego tak, aby pasek miał długość nieco większą (lub równą) od czerwonej linii na skali czasu (rysunek 6.10).

Rysunek 6.10.

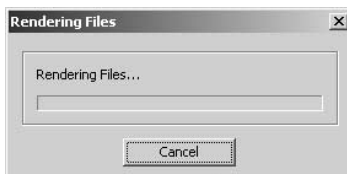
Pasek obszaru roboczego wskazuje fragment sekwencji, z którego będzie generowany podgląd



2. Zapisz stan projektu na dysk poleceniem *File/Save* lub skrótem klawiaturowym *Ctrl+S*.
3. Wciśnij klawisz *Enter* lub wybierz z menu polecenie *Sequence/Render Work Area*. Wyświetlone zostanie okno *Rendering Files* wskazujące postęp procesu generowania podglądu (rysunek 6.11).

Rysunek 6.11.

Okno Rendering Files



Po zakończeniu procesu generowania podglądu zostanie on wyświetlony w panelu *Sequence* okna *Monitor*. Zauważ też, że kolor linii na skali czasu zmienił się na zielony, co oznacza, że Premiere dysponuje już wygenerowanym plikiem podglądu przejścia. Od tego momentu podgląd przejścia będzie wyświetlany płynnie.

Drugi sposób wyświetlenia przejścia przydaje się, gdy nie chcemy czekać na zakończenie procesu generowania pliku podglądu.

Ćwiczenie 6.6.

Wyświetl podgląd przejścia metodą „ręczną”.

1. Umieść linię edycyjną przed przejściem.
2. Wciśnij klawisz *Alt* i przeciągnij linię edycyjną nad przejściem za pomocą myszy. W panelu *Sequence* okna *Monitor* zostanie wyświetlony podgląd przejścia.

Przejście nie jest wprawdzie wyświetlane z szybkością zdefiniowaną w parametrach projektu (szybkość wyświetlania zależy od szybkości, z jaką przesuniesz linię edycyjną nad przejściem), ale wystarczająco płynnie, aby ocenić, czy wygląda tak, jak chcieliśmy.

Wiesz już, jak umieścić przejście w materiale przeciągając je z palety *Effects*. Teraz nauczysz się korzystać z przejścia domyślnego. Standardowo domyślnym przejściem jest przejście *Cross Dissolve*. Można oczywiście wybrać inne.

Ćwiczenie 6.7.

Wybierz inne przejście domyślne.

1. Rozwiń folder *Push* znajdujący się wewnątrz folderu *Video Transitions* na palecie *Effects*.
2. Zaznacz kliknięciem przejście *Push*.
3. Wybierz z menu palety *Effects* polecenie *Set Default Transition*.

Ikona przejścia *Push* zostanie otoczona czerwoną obwódką wskazującą przejście domyślne.

Ćwiczenie 6.8.

Umieść w sekwencji przejście domyślne.

1. Umieść na ścieżce *Video 1* kolejny klip (rysunek 6.12).

Rysunek 6.12.

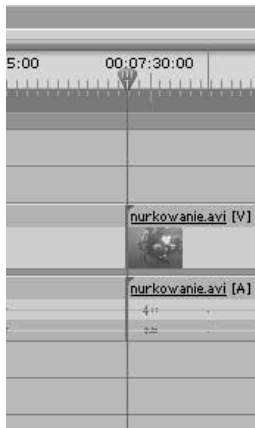
Trzeci klip umieszczony na ścieżce Video 1



- Umieść linię edycyjną pomiędzy klipami, które mają zostać połączone przejściem (pamiętaj o możliwości skorzystania z przycisków *Go to Previous Edit Point* i *Go to Next Edit Point* znajdujących się na panelu *Sequence* okna *Monitor* i odpowiadających im klawiszy *PgUp* i *PgDn*, przy przenoszeniu linii edycyjnej pomiędzy granicami klipów) (rysunek 6.13).

Rysunek 6.13.

Linia edycyjna wskazuje miejsce, w którym zostanie wstawione przejście



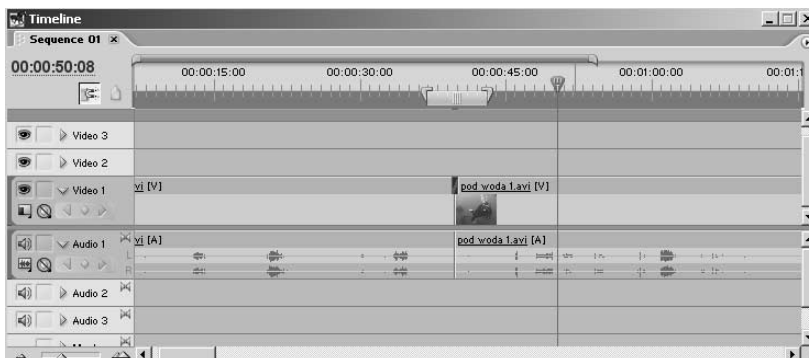
- Wybierz z menu polecenie *Sequence/Apply Video Transition* lub wciśnij klawisze *Ctrl+D*. Domyślne przejście zostanie umieszczone pomiędzy klipami.
- Wyświetl w dowolny sposób podgląd przejścia.

Ćwiczenie 6.9.

Umieść przejście domyślne w sekwencji generowanej automatycznie.

- Usuń z listwy czasowej wszystkie klipy.
- Umieść linię edycyjną na początku ścieżki *Video 1*.
- Zaznacz w oknie *Project* klipy, z których chcesz utworzyć sekwencję. Pamiętaj o tym, że kolejność ich zaznaczania jest istotna (por. ćwiczenie 5.12).
- Wybierz z menu okna *Project* polecenie *Automate to Sequence*.
- W oknie dialogowym *Automate to Sequence* załącz opcję *Apply Default Video Transition*, a w polu *Clip Overlap* wpisz wartość 15. Pozostałe opcje dobierz tak, jak w ćwiczeniu 5.12 z poprzedniego rozdziału. Kliknij przycisk *OK*. Na ścieżce *Video 1* zostanie umieszczona automatycznie wygenerowana sekwencja, a pomiędzy wchodzącymi w jej skład klipami zostaną wstawione przejścia domyślne (rysunek 6.14). Wartość wpisana w polu *Clip Overlap* określa długość przejścia mierzoną w klatkach.
- Wyświetl podgląd sekwencji.

Rysunek 6.14.
*Automatycznie
 wygenerowana
 sekwencja
 z domyślnymi
 przejściami*



Edycja przejść

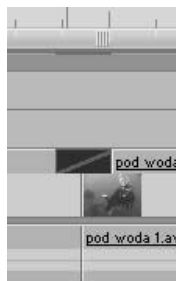
Umieszczone w materiale przejście nie zawsze idealnie pasuje do naszej koncepcji. Często konieczna jest modyfikacja jego parametrów, usunięcie go lub zastąpienie innym. W kolejnych ćwiczeniach poznasz podstawowe metody modyfikowania przejść umieszczonych w materiale. Zaczniemy od najbardziej radykalnej „modyfikacji” czyli od usunięcia przejścia.

Ćwiczenie 6.10.

Usuń przejście z sekwencji.

1. Wykorzystując suwak zmiany powiększenia zmień skalę widoku w oknie *Timeline* tak, aby ikona przejścia była wyraźnie widoczna (rysunek 6.15).

Rysunek 6.15.
*Zmiana skali
 widoku pozwala
 precyzyjnie
 zaznaczyć przejście*



2. Zaznacz ikonę przejścia kliknięciem.
3. Wciśnij klawisz *Delete*. Przejście zostanie usunięte.

Ćwiczenie 6.11.

Zastąp przejście innym.

1. Wykorzystując suwak zmiany powiększenia zmień skalę widoku w oknie *Timeline* tak, aby ikona przejścia była wyraźnie widoczna.

2. Rozwiń folder *Iris* znajdujący się wewnątrz folderu *Video Transitions* na palecie *Effects*.
3. Przeciągnij przejście *Iris Cross* nad ikonę przejścia, które chcesz zastąpić (rysunek 6.16).

Rysunek 6.16.

Zastępowanie
przejścia innym



4. Gdy prostokąt, symbolizujący nowe przejście, znajdzie się dokładnie nad istniejącym przejściem, zwolnij przycisk myszy.

Wszystkich modyfikacji parametrów przejścia dokonuje się na palecie *Effect Controls*. Znajduje się ona w panelu *Source* okna *Monitor*.

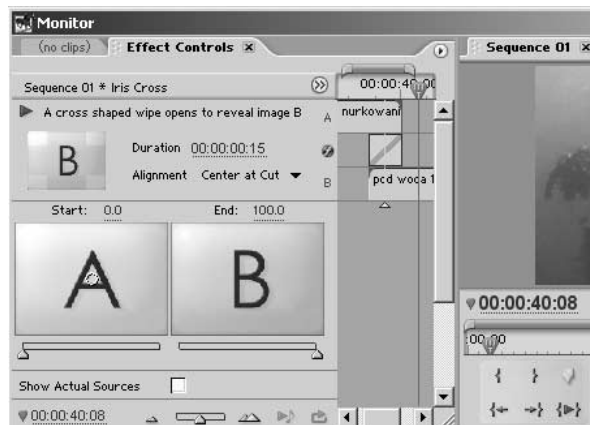
Ćwiczenie 6.12.

Wyświetl paletę *Effect Controls* z parametrami przejścia.

1. Zaznacz dowolne przejście w sekwencji.
2. Kliknij zakładkę palety *Effect Controls* znajdującą się w panelu *Source* okna *Monitor*. Wyświetlona zostanie paleta *Effect Controls* z widocznymi parametrami zaznaczonego przejścia (rysunek 6.17).

Rysunek 6.17.

Paleta *Effect Controls*
wyświetla parametry
zaznaczonego przejścia



Na jakie modyfikacje przejścia pozwala paleta *Effect Controls*? Dla każdego typu przejścia możemy zmienić długość, położenie pomiędzy klipami i udział procentowy każdego z klipów w przejściu. Dodatkowo, za pomocą palety *Effect Controls* możemy określić opcje specyficzne dla konkretnego przejścia, czego przykład zobaczysz w jednym z następnych ćwiczeń.

Domyślnie na palecie *Effect Controls* klipy biorące udział w przejściu są symbolizowane przez prostokąty oznaczone literami *A* (pierwszy klip) i *B* (drugi klip). Załączając opcję *Show Actual Sources* możesz zastąpić te prostokąty klatkami z klipów (rysunek 6.18).

Rysunek 6.18.

Paleta *Effect Controls*
po załączeniu opcji
Show Actual Sources



Ćwiczenie 6.13.

Odtwórz podgląd przejścia na palecie *Effect Controls*.

1. Kliknij ikonę *Play the transition* w kształcie trójkąta, znajdującą się pod nagłówkiem palety. Pod ikoną znajduje się obszar podglądu, w którym zostanie wyświetlony podgląd przejścia. Ponowne kliknięcie tej ikony powoduje zatrzymanie odtwarzania.

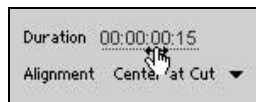
Ćwiczenie 6.14.

Zmień długość przejścia.

1. Umieść kursor myszy nad wskaźnikiem czasu znajdującym się obok etykiety *Duration*. Kursor myszy przyjmie kształt dwukierunkowej strzałki (rysunek 6.19).

Rysunek 6.19.

Po umieszczeniu nad
wskaźnikiem czasu
kursor zmienia kształt



2. Wciśnij lewy przycisk myszy i przesunij mysz w lewo, aby skrócić przejście lub w prawo, aby wydłużyć przejście. Jeśli klikniesz lewym przyciskiem myszy, będziesz mógł wpisać nową wartość z klawiatury (wciśnij *Enter* aby zatwierdzić wpisaną wartość).



W ten sam sposób możesz zmieniać wartości liczbowe we wszystkich polach, nad którymi kursor myszy przyjmuje kształt dwukierunkowej strzałki.

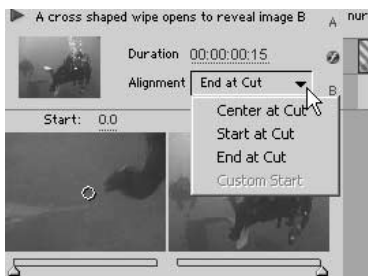
Ćwiczenie 6.15.

Zmień położenie przejścia względem granicy pomiędzy klipami.

1. Kliknij ikonę z symbolem skierowanej w dół strzałki, znajdującą się obok etykiety *Alignment*. Wyświetlone zostanie menu (rysunek 6.20).

Rysunek 6.20.

Menu umożliwiające określenie położenia przejścia



2. Wybierz odpowiednią opcję:

- ❖ *Center at Cut* powoduje umieszczenie przejścia dokładnie na granicy klipów. Podczas wyświetlania przejścia oba klipy są odtwarzane.
- ❖ *Start at Cut* powoduje umieszczenie początku przejścia na granicy klipów. Podczas wyświetlania przejścia widoczna jest ostatnia (nieruchoma) klatka pierwszego klipu i odtwarzany początek drugiego.
- ❖ *End at Cut* powoduje umieszczenie końca przejścia na granicy klipów. Podczas wyświetlania przejścia odtwarzany jest koniec pierwszego klipu i pierwsza (nieruchoma klatka) drugiego.

3. Odtwórz podgląd przejścia lub całego materiału, aby zobaczyć efekt zmiany.

Domyślnie, na początku odtwarzania przejścia widoczny jest wyłącznie pierwszy klip, a na końcu — wyłącznie drugi klip. Można zmienić to sprawiając, że już na początku odtwarzania przejścia widoczny będzie drugi klip, a na końcu — fragmenty pierwszego.

Ćwiczenie 6.16.

Zmień udziały procentowe klipów w przejściu.

1. Zmień wartość wyświetlaną obok etykiety *Start* na 20%. Możesz też wykorzystać do tego celu suwak znajdujący się pod miniaturką pierwszego klipu.
2. Zmień wartość wyświetlaną obok etykiety *End* na 80%. Efekt zmian będzie widoczny na podglądzie w palecie *Effect Controls* (rysunek 6.21).
3. Odtwórz podgląd materiału w oknie *Monitor*.

Edycję parametrów specyficznych dla wyglądu przejścia poznasz na przykładzie przejścia *Iris Cross*. Jak zapewne zauważyłeś, odtwarzając podgląd przejścia, opiera się ono na efekcie stopniowego odsłaniania drugiego klipu przez pierwszy z wykorzystaniem „przysłony” o kształcie krzyża. Parametry przejścia umożliwiają zmianę położenia środka krzyża — miejsca, od którego rozpoczyna się odsłanianie obrazu.

Rysunek 6.21.

Zmiany udziałów procentowych klipów w przejściu są widoczne na palecie *Effect Controls*

**Ćwiczenie 6.17.**

Zmień parametry specyficzne dla wyglądu przejścia *Iris Cross*.

1. Załącz opcję *Show Actual Sources*, o ile jeszcze jej nie załączyłeś.
2. Wyświetl podgląd materiału lub przejścia. Zauważ, że teraz rozpoczyna się ono od środka kadru (rysunek 6.22).

Rysunek 6.22.

Domyślnie przejście *Iris Cross* rozpoczyna się od środka kadru



3. Spójrz na miniaturkę pierwszego klipu znajdującą się na palecie *Effect Controls*. Na jej środku znajduje się mały okrąg — symbolizuje on punkt, od którego rozpoczyna się przejście. Przesuń okrąg w lewo i w górę — mniej więcej do połowy odległości pomiędzy lewym górnym rogiem kadru, a jego środkiem (rysunek 6.23).

Rysunek 6.23.

Zmiana punktu początkowego przejścia



4. Wyświetl podgląd montowanego materiału. Zauważ, że teraz przejście rozpoczyna się w miejscu, w którym umieściłeś okrąg (rysunek 6.24).

Rysunek 6.24.

*Zmiana położenia
środką przejścia
wpłynęła
na jego wygląd*



Oczywiście dla każdego przejścia istnieją inne parametry wyglądu, które można zmodyfikować. W dodatku A znajdziesz krótkie zestawienie dostępnych w Adobe Premiere Pro przejść wraz z informacjami o tym, jakie parametry tych przejść można modyfikować.

Podsumowanie

Na tym zakończymy przegląd podstawowych zagadnień związanych z umieszczaniem przejść w montowanym materiale. Po zakończeniu lektury tego rozdziału powinieneś zapamiętać następujące rzeczy:

- ❖ Przejścia to sposoby oddzielenia (lub połączenia) klipów w sekwencji.
- ❖ Paleta *Effects* i znajdujący się na niej folder *Video Transitions* to „magazyn” przejść dostępnych w Adobe Premiere Pro.
- ❖ Przejścia umieszcza się pomiędzy klipami, ale tylko tymi, które znajdują się na ścieżce *Video 1*.
- ❖ Przejście można umieścić w sekwencji przeciągając je z palety *Effects*.
- ❖ Domyślne przejście można umieścić w sekwencji za pomocą skrótu klawiaturowego *Ctrl+D*.
- ❖ Modyfikacji przejść dokonuje się na palecie *Effect Controls*.

W następnym rozdziale przeczytasz o efektach wideo i podstawowych zasadach korekcji klipów.