

## IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

## KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

## TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

## CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE  
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

## CZYTEL尼亚

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

# Po prostu Premiere 6

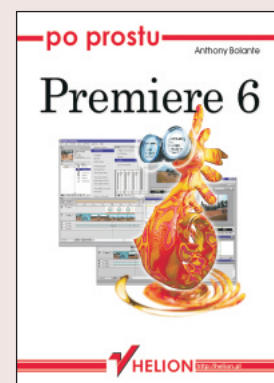
Autor: Anthony Bolante

Tytuł oryg.: [Visual QuickStart Guide Premiere 6 for Macintosh and Windows](#)

Tłumaczenie: Marek Korbecki

ISBN: 83-7197-602-X

Liczba stron: 580



Obecnie technika „domowej” obróbki wideo (DTV — Dekstop Video) ujawnia swój potencjał. Podobnie, jak cyfrowe narzędzia zrewolucjonizowały przemysł publikacyjny kilka lat temu, nowa technologia uczyni to w montażu wideo. Wzrost mocy obliczeniowej urzeczywistnił ideę tworzenia cyfrowych filmów; innowacje, takie jak cyfrowy format DV, umożliwiają szerokiej rzeszy użytkowników rejestrację obrazów wysokiej jakości; szybko wzrastająca wydajność łączy internetowych otwiera nowe możliwości prezentacyjne.

Premiere już od dawna jest bardzo użytecznym narzędziem do edycji cyfrowego wideo, nieruchomych obrazów i tekstu. Kto śledzi rozwój tego programu w ostatniej dekadzie, ten wie, że program ten spełnia oczekiwania użytkowników bardziej niż kiedykolwiek dotąd. Bez względu na to, w jakim celu wbrałeś program Premiere, czy po to, by tworzyć multimedia, programy wideo, czy też w celu zastosowań sieciowych, sięgnij po niniejszą książkę.

Rozdziały książki zostały ułożone w takiej kolejności, by zaprezentować przebieg typowego procesu edycji projektu, choć ich format, a także odnośniki umożliwiają bezpośrednie docieranie do potrzebnych zagadnień.

Korzystanie z programu Premiere wiąże się, oczywiście, z wieloma innymi zagadnieniami: formatami, estetyką montażu, efektami specjalnymi, poprawianiem brzmienia dźwięku, przesyłaniem danych poprzez Internet i tak dalej. Wyjaśnienie podstaw tych wszystkich zagadnień wykracza daleko poza tematykę niniejszej książki (a nawet książek, które nie mają „Po prostu...” w tytule). Niemniej jednak, nasz przewodnik ma za zadanie skierować Czytelników na nowe ścieżki.



# Spis treści

|             |                                                        |           |
|-------------|--------------------------------------------------------|-----------|
| Wstęp       | <b>Premiere — obraz ogólny</b>                         | <b>15</b> |
|             | Seria „Po prostu...” .....                             | 16        |
|             | Korzystanie z książki .....                            | 16        |
|             | Jak działa Premiere.....                               | 17        |
|             | Strategia edycji: edycja pośrednia i bezpośrednia..... | 18        |
|             | Nasz biurkowy stół montażowy .....                     | 19        |
|             | Proces produkcyjny .....                               | 20        |
|             | Nowe funkcje .....                                     | 21        |
|             | Pakiet Dynamic Media .....                             | 22        |
|             | MacOS i Windows .....                                  | 23        |
|             | Minimalne wymagania systemowe .....                    | 24        |
|             | Wymagania wbudowanej obsługi standardu DV .....        | 25        |
|             | Sugestie dotyczące systemu .....                       | 26        |
|             | Dodatki do profesjonalnego systemu .....               | 27        |
|             | Konfiguracje sprzętowe.....                            | 28        |
| Rozdział 1. | <b>Podstawowe wiadomości na temat Premiere</b>         | <b>29</b> |
|             | Rzut oka na interfejs.....                             | 30        |
|             | Rzut oka na pozostałe okna .....                       | 31        |
|             | Korzystanie z palet .....                              | 34        |
|             | Posługiwanie się menu kontekstowymi .....              | 37        |
|             | Korzystanie ze skrótów klawiaturowych .....            | 38        |
|             | Korzystanie z palety Commands .....                    | 39        |
|             | Korygowanie błędów .....                               | 44        |
|             | Posługiwanie się paletą History .....                  | 46        |
| Rozdział 2. | <b>Tworzenie nowego projektu</b>                       | <b>49</b> |
|             | Wybór początkowego obszaru roboczego.....              | 50        |
|             | Rozpoczęcie edycji nowego projektu.....                | 53        |
|             | Ustawienia ekranu startowego.....                      | 55        |
|             | Określanie ustawień projektu .....                     | 56        |
|             | Wybór wbudowanych wzorców .....                        | 57        |

|                                                                      |            |
|----------------------------------------------------------------------|------------|
| Wybór własnych ustawień projektu .....                               | 59         |
| Definiowanie ustawień ogólnych .....                                 | 61         |
| Definiowanie ustawień wideo .....                                    | 63         |
| Definiowanie ustawień audio .....                                    | 66         |
| Definiowanie ustawień klatek kluczowych oraz generowania produktu .. | 69         |
| Zapisywanie we wzorcu ustawień użytkownika .....                     | 71         |
| Korzystanie z ustawień sugerowanych dla multimedialnych .....        | 73         |
| Korzystanie z przeglądarki ustawień .....                            | 74         |
| Zapisywanie projektów .....                                          | 75         |
| Automatyczne zapisywanie projektów .....                             | 76         |
| Otwieranie projektów .....                                           | 77         |
| Odszukiwanie zagubionych i niedostępnych plików .....                | 79         |
| <b>Rozdział 3. Importowanie klipów i zarządzanie nimi</b>            | <b>83</b>  |
| Praca z oknem Project .....                                          | 84         |
| Importowanie klipów .....                                            | 85         |
| Importowanie projektów .....                                         | 88         |
| Import cyfrowych plików dźwiękowych .....                            | 90         |
| Import obrazów nieruchomych .....                                    | 92         |
| Importowanie plików programu Illustrator .....                       | 94         |
| Import plików programu Photoshop .....                               | 95         |
| Importowanie sekwencji nieruchomych obrazów .....                    | 97         |
| Konfigurowanie okna Project .....                                    | 99         |
| Praca z trybami widoku w oknie Project .....                         | 101        |
| Korzystanie z panelu podglądu okna Project .....                     | 107        |
| Porządkowanie klipów w pojemnikach .....                             | 109        |
| Zmiana nazw klipów .....                                             | 111        |
| Wyszukiwanie klipów .....                                            | 112        |
| <b>Rozdział 4. Edycja klipów źródłowych</b>                          | <b>113</b> |
| Okno Monitor .....                                                   | 114        |
| Modyfikowanie okna Monitor .....                                     | 117        |
| Bezpieczne obszary wideo .....                                       | 118        |
| Przeglądanie klipów .....                                            | 120        |
| Okna klipów .....                                                    | 122        |
| Otwieranie klipów .....                                              | 123        |
| Okna klipów obrazów nieruchomych .....                               | 124        |

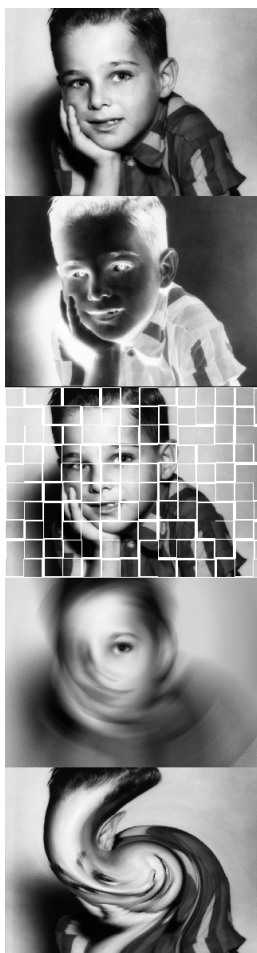
|                                                           |            |
|-----------------------------------------------------------|------------|
| Okna klipów dźwiękowych.....                              | 125        |
| Korzystanie z okien klipów dźwiękowych.....               | 126        |
| Ustawianie trybu wyświetlania czasu.....                  | 128        |
| Sterowanie odtwarzaniem .....                             | 130        |
| Numeryczne przewijanie klipów .....                       | 132        |
| Klipy główne i klony klipów .....                         | 134        |
| Ustawianie znaczników edycyjnych .....                    | 135        |
| Korzystanie ze znaczników źródłowych .....                | 136        |
| Definiowanie punktów początku i końca .....               | 139        |
| Skoki pomiędzy znacznikami.....                           | 142        |
| Dokładne ustawianie punktów początku klipu audio .....    | 144        |
| Użycie subklipów .....                                    | 146        |
| <b>Rozdział 5. Tworzenie programu</b>                     | <b>149</b> |
| Przeciąganie a kontrolki okna Monitor .....               | 150        |
| Wybór ścieżek źródłowych i docelowych.....                | 151        |
| Edycja metodą przeciągania .....                          | 154        |
| Edycja za pomocą kontrolki w oknie Monitor .....          | 157        |
| Edycja trójpunktowa .....                                 | 158        |
| Edycja czteropunktowa .....                               | 160        |
| Wstawianie i nadpisywanie .....                           | 161        |
| Zasady edycji metodą wstawiania .....                     | 162        |
| Przeprowadzanie edycji.....                               | 164        |
| Przerywanie i usuwanie.....                               | 168        |
| Edycja scenariusza obrazkowego .....                      | 171        |
| Edycja scenariusza w oknie Project .....                  | 172        |
| Okno Storyboard .....                                     | 174        |
| Opcje funkcji Automate to Timeline.....                   | 178        |
| Synchronizowanie widoku źródłowego i programu.....        | 181        |
| Tworzenie lidera.....                                     | 182        |
| <b>Rozdział 6. Edycja w oknie Timeline</b>                | <b>185</b> |
| Istota listwy czasowej i obszaru roboczego .....          | 186        |
| Konfigurowanie listwy czasowej .....                      | 187        |
| Konfigurowanie podziałki czasowej .....                   | 189        |
| Dodawanie i usuwanie ścieżek oraz nadawanie im nazw ..... | 190        |
| Monitorowanie ścieżek .....                               | 193        |

|                                                                            |            |
|----------------------------------------------------------------------------|------------|
| Blokowanie i odblokowywanie ścieżek .....                                  | 194        |
| Rozwijanie i zwijanie ścieżek .....                                        | 195        |
| Użycie ścieżek ukrytych.....                                               | 196        |
| Otwieranie klipów na listwie czasowej .....                                | 197        |
| Poruszanie się po listwie czasowej.....                                    | 198        |
| Odtwarzanie programu ułożonego na listwie czasowej .....                   | 201        |
| Zaznaczanie klipów na listwie czasowej.....                                | 203        |
| Usuwanie klipów i luk z listwy czasowej .....                              | 204        |
| Włączanie i wyłączanie klipów .....                                        | 205        |
| Blokowanie i odblokowywanie klipów .....                                   | 206        |
| Korzystanie z klipów łączonych.....                                        | 207        |
| Ustawianie opcji synchronizacji.....                                       | 208        |
| Przemieszczanie klipów na listwie czasowej .....                           | 209        |
| Funkcja przyciągania do krawędzi .....                                     | 212        |
| Dzielenie klipów .....                                                     | 214        |
| Wycinanie, kopiowanie i wklejanie klipów .....                             | 216        |
| Zmiana prędkości odtwarzania klipu .....                                   | 220        |
| Użycie znaczników programowych .....                                       | 222        |
| Blokowe przesuwanie znaczników programowych .....                          | 224        |
| <b>Rozdział 7.    Udoskonalanie programu</b>                               | <b>225</b> |
| Wybór metody przycinania .....                                             | 226        |
| Korzystanie z funkcji widoku klatek krawędziowych.....                     | 227        |
| Przycinanie klipów na listwie czasowej.....                                | 228        |
| Edycja kaskadowa i przesuwna.....                                          | 230        |
| Wykonywanie edycji Slip i Slide .....                                      | 233        |
| Użycie trybu przycinania .....                                             | 235        |
| Montaż w trybie przycinania.....                                           | 237        |
| Podgląd edycji przesuwnej w trybie przycinania i zatwierdzanie zmian ..... | 240        |
| Dostosowywanie trybu przycinania.....                                      | 242        |
| Praca z łączami.....                                                       | 243        |
| Edycja rozdzielna .....                                                    | 244        |
| Zrywanie i tworzenie łączy .....                                           | 247        |
| Utrzymywanie synchronizacji.....                                           | 248        |
| Odszukiwanie klipów głównych .....                                         | 249        |
| Odszukiwanie pasującej klatki .....                                        | 251        |

|                     |                                                              |            |
|---------------------|--------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Rozdział 8.</b>  | <b>Przejścia</b>                                             | <b>253</b> |
|                     | Korzystanie z palety Transitions .....                       | 254        |
|                     | Rozwijanie i zwijanie folderów palety .....                  | 255        |
|                     | Wyświetlanie i ukrywanie elementów na palecie .....          | 256        |
|                     | Tworzenie, usuwanie i zmiana nazw folderów .....             | 258        |
|                     | Przejścia w trybie montażu A/B i trybie jednościeżkowym..... | 261        |
|                     | Tworzenie przejść w trybie A/B.....                          | 263        |
|                     | Przejścia w trybie jednościeżkowym .....                     | 265        |
|                     | Korygowanie przejść.....                                     | 269        |
|                     | Regulacje przejść jednościeżkowych .....                     | 270        |
|                     | Użycie przejścia domyślnego .....                            | 272        |
|                     | Modyfikowanie ustawień przejścia .....                       | 274        |
|                     | Regulowanie ustawień przejścia .....                         | 275        |
|                     | Tworzenie przejść specjalnych.....                           | 281        |
|                     | Użycie klipów wirtualnych .....                              | 282        |
| <b>Rozdział 9.</b>  | <b>Podgląd przejść i efektów</b>                             | <b>285</b> |
|                     | Metody przygotowywania podglądu .....                        | 287        |
|                     | Podgląd poprzez przesuwanie linii edycyjnej .....            | 288        |
|                     | Podgląd obszaru roboczego.....                               | 289        |
|                     | Zapis podglądu na dysk.....                                  | 292        |
|                     | Podgląd z pamięci RAM .....                                  | 292        |
|                     | Podgląd ekranowy .....                                       | 293        |
|                     | Korzystanie z plików podglądu.....                           | 294        |
|                     | Projekty i pliki podglądu .....                              | 297        |
| <b>Rozdział 10.</b> | <b>Miksowanie dźwięku</b>                                    | <b>299</b> |
|                     | Wyświetlanie informacji o dźwięku.....                       | 300        |
|                     | Regulacja ogólnego poziomu dźwięku w klipie.....             | 302        |

# Dodawanie efektów

# 11



**Rysunek 11.1.** Te obrazki to tylko kilka przykładów bardziej znanych efektów wideo. Za pomocą efektów można uzyskać znacznie subtelniejsze rezultaty i manipulować dźwiękiem (co, oczywiście, nie może tu być zilustrowane)

Tak jak filmowiec zakłada filtry na obiektyw kamery, aby ubarwić lub zmienić obraz, tak i my możemy nakładać cyfrowe filtry na klipy, umieszczone na listwie czasowej. Choć w Premierze 6 określenie *filtr* zastąpiono szerszym terminem *efekt*, zasada stosowania pozostaje taka sama.

Premiere jest dostarczany wraz z obszernym zestawem efektów wideo i audio, które można nakładać na klipy w najbardziej różnorodnych kombinacjach. Można je zastosować do subtelnej korekcy wyglądu klipów lub całkowitej ich zmiany (patrz rysunek 11.1).

Podobnie jak same klipy, tak i efekty w Premierze są dynamiczne — oznacza to, że w większości przypadków ich ustawienia i intensywność może zmieniać się w czasie. Począwszy od wersji Premiere 5 efekty można animować za pomocą klatek kluczowych, w których należy precyzyjnie zdefiniować wartości poszczególnych parametrów efektów w określonych punktach czasu. W Premierze 6 znacznie udoskonalono funkcjonalność klatek kluczowych. Obecnie mogą one być widoczne i modyfikowane bezpośrednio wewnątrz klipów na listwie czasowej. Ponadto Premiere 6 wyposażono w paletę *Effect Controls*, która umożliwia wydajne i wygodne sterowanie efektami. Nowe funkcje, związane z klatkami kluczowymi, znacznie zwiększają zgodność programu Premiere 6 z innymi programami animacyjnymi firmy Adobe, takimi jak After Effects i LiveMotion.

Aby obejrzeć rezultaty zastosowania efektów w klipie, należy przygotować jego podgląd (patrz rozdział 9.). Czas jego generowania lub eksportowania gotowego filmu może znacznie się wydłużyć w zależności od liczby efektów i stopnia ich skomplikowania. Efekty są przechowywane w folderze *Plug-Ins*. Adobe i inni producenci oferują również inne filtry, przeznaczone dla Premiere'a lub z nim kompatybilne. W rzeczywistości wiele efektów z tych, jakie znajdują się w Premierze 6, zostało zapożyczonych z programu After Effects. Filtry kompatybilne z Premiere'em można dodawać poprzez przeciąganie ich do folderu *Plug-Ins*, gdy aplikacja nie pracuje. Po jej uruchomieniu nazwy filtrów pojawiają się w oknie powitalnym podczas wczytywania. Zamiast szczegółowo omawiać każdy z efektów, w niniejszym rozdziale skupimy się na objaśnieniu sposobów ich stosowania. Nauczmy się tu wszystkiego, co konieczne, by móc podjąć samodzielne eksperymenty z efektami.

## Procedury plugin After Effects

Premiere 6 wyposażono w 96 efektów wideo i 20 efektów audio. Wiele z nich zostało przeniesionych z innego, animacyjno-kompozycyjno-efektowego programu Adobe After Effects. Efekty te można odróżnić od własnych efektów Premiere'a poprzez ikony, które są wyświetlane na palecie *Video*:



— własne efekty Premiere'a,



— pluginy After Effects.

Tylko te spośród pluginów After Effects, które dołączono do Premiere'a 6, gwarantują współpracę z tym programem.

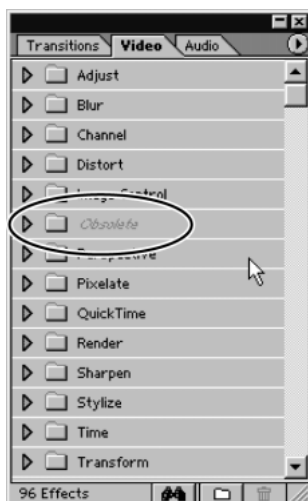
### Efekty w Premierze 6 zapożyczone z After Effects

- Brightness & Contrast (Jaskrawość i kontrast)
- Channel Mixer (Mikser kanałów)
- Posterize (Posteryzacja)
- Directional Blur (Rozmycie kierunkowe)
- Gaussian Blur (Rozmycie gaussowskie)
- Invert (Inwersja)
- Mirror (Lustro)
- Polar Coordinates (Współrzędne biegunowe)
- Color Balance (HLS) (Balans kolorów)
- Median (Mediana)
- Tint (Tinta)
- Basic 3D (Trójwymiar podstawowy)
- Bevel Alpha (Fazowanie alfa)
- Bevel Edges (Fazowanie krawędzi)
- Drop Shadow (Rzucanie cienia)
- Transform (Przekształcenie)
- Sharpen (Wyostrażanie)
- Color Emboss (Kolorowa płaskorzeźba)
- Emboss (Płaskorzeźba)
- Find Edges (Wyszukiwanie krawędzi)
- Mosaic (Mozaika)
- Noise (Szum)
- Strobe Light (Światło błyskowe)
- Texturize (Teksturyzacja)
- Echo (Odbicie)
- Posterize Time (Czas posteryzacji)
- Broadcast Colors (Transmisja kolorów)
- Reduce Interlace Flicker (Redukcja migotania przeplotu)





**Rysunek 11.2.**  
Z rozwijanego menu palety Video należy wybrać opcję Show Hidden



**Rysunek 11.3.**  
Nazwa folderu Obsolete wypisana jest pochylą czcionką

## Efekty starszej generacji

Nikogo nie powinien zaskoczyć fakt, że w poszerzonym w Premierze 6 pakiecie efektów wykorzystuje się wiele efektów starszej generacji. Niektóre z nich zostały zastąpione nowymi wersjami o takich samych nazwach; inne efekty zostały zastąpione podobnymi, ale znacznie ulepszonymi. Jednakże Premiere 6 wciąż „obsługuje” efekty starszej generacji, co umożliwia otwieranie projektów, utworzonych w Premierze 5.x. Starsze efekty wideo są przechowywane domyślnie w folderze *Obsolete* (Przestarzałe) i są ukryte na paletce Video.

### Aby wyświetlić listę efektów wideo starszej generacji

1. W rozwijanym menu palety Video zaznacz opcję *Show Hidden* (Wyświetl ukryte) (patrz rysunek 11.2).

Nazwy elementów ukrytych pisane są czcionką pochylą (patrz rysunek 11.3). Starsze efekty wideo są domyślnie gromadzone w folderze *Obsolete*.

### Wskazówka

- Foldery i efekty zgromadzone na paletach Video i Audio można przeglądać, wyszukiwać i porządkować tymi samymi sposobami, co przejścia na paletce Transitions. Aby przypomnieć sobie te techniki, należy powrócić do rozdziału 8.

### Efekty starszej generacji w Premierze

- |                                                         |                                         |
|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| ■ Backwards [Video] (Do tyłu)                           | ■ Invert (Inwersja)                     |
| ■ Better Gaussian Blur (Ulepszone rozmycie gaussowskie) | ■ Median (Mediana)                      |
| ■ Blur (Rozmycie)                                       | ■ Mirror (Lustro)                       |
| ■ Blur More (Intensywne rozmycie)                       | ■ Polar (Biegun)                        |
| ■ Brightness & Contrast (Jaskrawość i kontrast)         | ■ Posterize (Posteryzacja)              |
| ■ Emboss (Płaskorzeźba)                                 | ■ Sharpen (Wyostrzanie)                 |
| ■ Fund Edges (Odnajdywanie krawędzi)                    | ■ Sharpen More (Intensywne wyostrzanie) |
| ■ Gaussian Blur (Rozmycie gaussowskie)                  | ■ Strobe (Stroboskop)                   |
| ■ Hue & Saturation (Barwa i nasycenie)                  | ■ Tint (Tinta)                          |
| ■ Image Pan (Panoramowanie obrazu)                      | ■ Video Noise (Szum wideo)              |

## Korzystanie z przestrzeni roboczej Effects

Jak mówiliśmy w rozdziale 1. przy opisywaniu kolejności pracy w Premierze, dodawanie efektów jest zazwyczaj jednym z późniejszych etapów montażu. Zwykle robi się to wtedy, gdy przygotowany montaż jest zadowalający. A zatem, skoro nie musimy już oglądać klipów źródłowych, po co mielibyśmy wciąż korzystać z typowego środowiska roboczego? Zamiast niego możemy użyć środowiska optymalizowanego pod kątem edycji efektów. Wzorzec układu roboczego *Effects* otwiera panel podglądu programu okna *Monitor*, które uwalnia wystarczająco wiele miejsca, by pomieścić paletę *Effects Controls* (Sterowanie efektami).

### Aby przestawić środowisko robocze w tryb edycji efektów

1. Otwórz menu *Window* i wybierz *Workspace*, a następnie *Effects* (patrz rysunek 11.4).

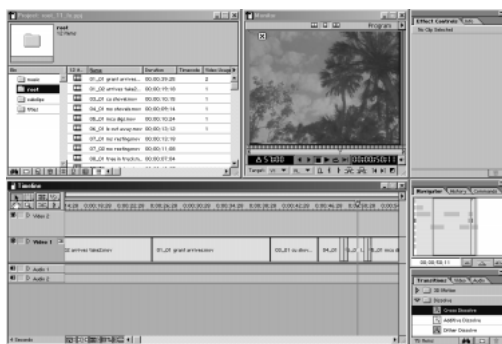
Układ okien zostanie zoptymalizowany pod kątem edycji efektów (patrz rysunek 11.5).

### Wskazówka

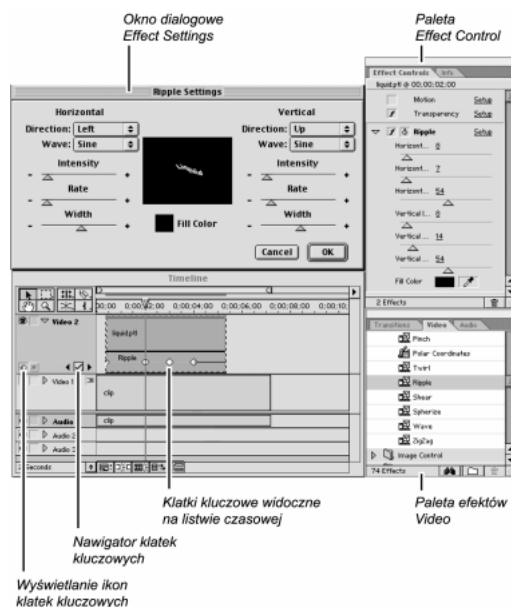
- Środowisko robocze *Effects* można powiększyć dodatkowo przez zwężenie okna *Project*. Pozwala to przesunąć okno *Monitor* w lewo i poszerzyć paletę *Effect Controls*. Spowoduje to, że będą wyświetlane całe nazwy kontrolki efektów; wydłużą się także suwaki parametrów, co umożliwi bardziej precyzyjne manipulowanie nimi.



**Rysunek 11.4.**  
Należy wybrać  
*Window/Workspace/*  
*Effects*



**Rysunek 11.5.** Układ okien i palet został zoptymalizowany pod kątem edycji efektów



**Rysunek 11.6.** *Premiere 6* pozwala animować efekty — służą do tego kontrolki na palecie *Effect Controls* i w oknie listwy czasowej

## Nakładanie efektów statycznych i animowanych

Nakładanie efektów na klip niemal nie wymaga wyjaśnień: wystarczy bowiem przeciągnąć efekt z palety *Video* czy *Audio* wprost na klip, znajdujący się na listwie czasowej. Jeśli efekt wyposażono w regulację parametrów — a tak jest w większości przypadków — ich ustawienia reguluje się za pomocą kontrolki zawartych na palecie *Effect Controls* lub okna dialogowego.

Gdy nałożymy efekt, to obejmie on swoim działaniem całą długość klipu, widoczną na listwie czasowej. Jeśli nie chcemy poddawać działaniu efektu całości klipu, możemy przesunąć pierwszą i ostatnią klatkę kluczową efektu (patrz podrozdział „Modyfikowanie klatek kluczowych efektów” w dalszej części niniejszego rozdziału) lub podzielić klip (na przykład za pomocą narzędzia żyletki) i nałożyć efekt tylko na jedną z powstałych części.

Działanie większości efektów można animować w czasie. Poprzez zdefiniowanie rozmaitych wartości parametrów efektu w różnych punktach czasowych — jest to proces zwany *animacją opartą na klatkach kluczowych* — możemy spowodować, że efekt będzie zmieniał swój charakter lub intensywność w miarę odtwarzania klipu. Aby móc animować efekt, musimy widzieć nie tylko paletę *Effect Controls*, ale również kontrolki klatki kluczowych (ikon i nawigatora) w oknie listwy czasowej (patrz rysunek 11.6).

W kolejnych podrozdziałach nauczymy się nakładać efekty, a zaczniemy od efektów statycznych — takich, których parametry nie zmieniają się przez całą długość klipu. Gdy będziemy już umieli stosować efekty i posługiwać się paletą *Effect Controls*, przejdziemy do zagadnień związanych z animowaniem efektów. Dowiemy się wówczas, jak przeglądać klatki kluczowe i manipulować tymi, które są osadzone w klipach na listwie czasowej.

## Korzystanie z palety Effect Controls

W Premierze 6 pojawiła się nowa paleta, która umożliwia użytkownikowi znacznie wydajniejsze i wygodniejsze sterowanie efektami. Zgodnie z przeznaczeniem nosi ona nazwę *Effect Controls*. Aby wyregulować parametr statyczny bądź efekt animowany, trzeba wyświetlić tę paletę.

### Aby otworzyć paletę Effect Controls

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

Otwórz menu *Window* i wybierz polecenie *Show Effect Controls* (Pokaż paletę Effect Controls) (patrz rysunek 11.7).

lub

Kliknij zakładkę *Effect Controls* w grupie palet.

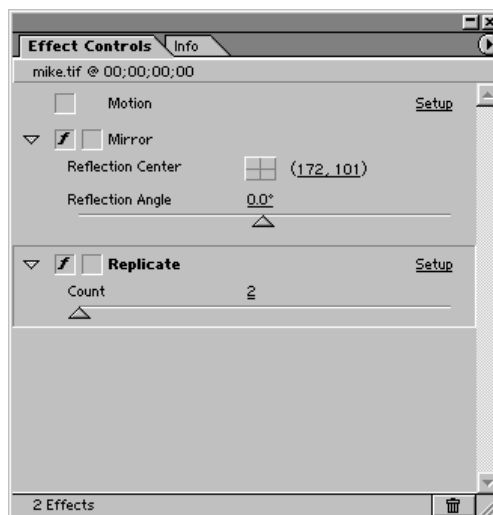
Paleta kontrolna efektów zostanie wyświetlona.

Kiedy wyselekcjonowany zostanie klip na listwie czasowej, na palecie *Effect Controls* pojawi się lista wszystkich efektów, które zostały na ów klip nałożone, w kolejności ich nakładania (patrz rysunek 11.8).

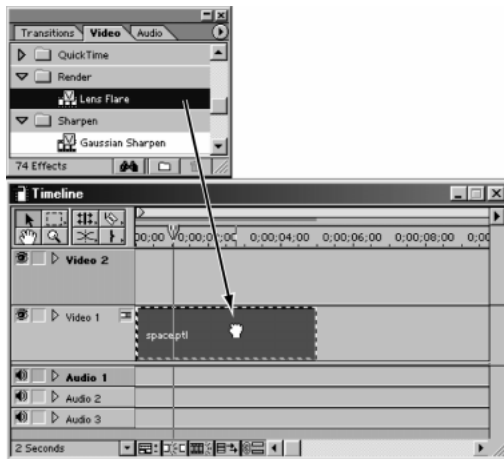
Paleta daje ponadto dostęp do ustawień przezroczystości klipu i ustawień ruchu (patrz rozdziały 13. i 14.).



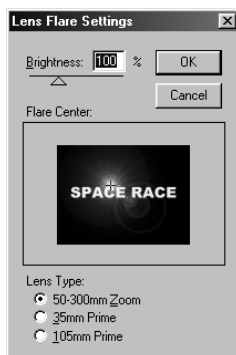
**Rysunek 11.7.**  
Należy wybrać polecenie *Window/Show Effect Controls*



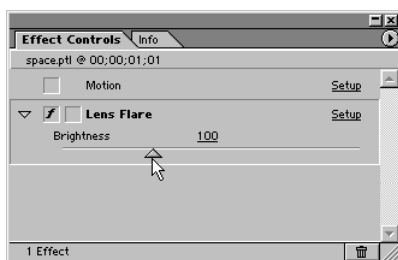
**Rysunek 11.8.** Jeśli wyselekcjonuje się klip na listwie czasowej, na palecie *Effect Controls* wyświetli się lista nałożonych na nią efektów, wymienionych w kolejności nakładania



**Rysunek 11.9.** Aby nałożyć efekt wideo, należy przeciągnąć go z palety Video na klip znajdujący się na listwie czasowej (w przypadku klipu audio należy wybrać efekt z palety Audio)



**Rysunek 11.10.** Jeśli okno dialogowe ustawień pojawi się automatycznie, należy określić wartości parametrów efektu i kliknąć OK. Nałożenie, na przykład, efektu Lens Flare powoduje natychmiastowe otwarcie okna ustawień



**Rysunek 11.11.** Aby ustawić parametry efektu, można skorzystać z kontrolki palety Effect Controls. Zawiera ona wszystkie kontrolki efektów, ale przy niektórych efektach wykorzystuje się również dialogowe okno ustawień, które można otworzyć za pomocą przycisku Setup

## Nakładanie efektów

Bieżące zadanie będzie podsumowaniem podstaw procesu nakładania efektów na klip. Przekonamy się, że każdy efekt wyposażono w zestaw parametrów czy też właściwości, które możemy regulować. Instrukcje, dotyczące ustawiania wartości parametrów za pomocą palety *Effect Controls* będą tematem kolejnego podrozdziału, zatytułowanego „Regulowanie ustawień efektów”.

### Aby nałożyć efekt na klip znajdujący się na listwie czasowej

1. Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- ▲ Aby nałożyć efekt wideo, przeciągnij go z palety Video wprost na klip, znajdujący się na listwie czasowej (patrz rysunek 11.9).

lub

- ▲ Aby zastosować efekt dźwiękowy, przeciągnij go z palety Audio na klip, umieszczony na listwie czasowej.

2. Aby wyregulować ustawienia efektu, wykonaj dowolną spośród następujących czynności (w zależności od wybranego efektu):

- ▲ Jeśli okno dialogowe ustawień pojawi się automatycznie, ustaw wartości parametrów efektu i kliknij OK (patrz rysunek 11.10).
- ▲ Użyj kontrolki widocznych poniżej nazwy efektu na palecie *Effect Controls* i za ich pomocą ustaw odpowiednie wartości (patrz rysunek 11.11).
- ▲ Kliknij przycisk *Setup* (Ustaw), widoczny obok nazwy efektu na palecie *Effect Controls*, co spowoduje otwarcie okna dialogowego ustawień.

Pojawi się okno dialogowe ustawień specyficznych dla wybranego efektu. Określ zatem wartości poszczególnych parametrów i kliknij OK.

## Rozdział 11.

3. Aby animować klip, zdefiniuj klatki kluczowe — skorzystaj z opisu, który jest zamieszczony w podrozdziale „Korzystanie z klatek kluczowych efektów” w dalszej części niniejszego rozdziału.

4. Aby nałożyć kolejne efekty na klip, powtórz czynności 1 – 3.

Każdy kolejny efekt zostanie zaznaczony na liście na palecie *Effect Controls* (po zaznaczeniu klipu). Porządek nakładania efektów wpływa na rezultat końcowy (patrz podrozdział „Nakładanie kilku efektów” w dalszej części tego rozdziału).

5. Aby uzyskać podgląd efektu, upewnij się, że pasek obszaru roboczego został umieszczony nad właściwym fragmentem listwy czasowej, a następnie naciśnij klawisz *Enter* (Windows) lub *Return* (MacOS).

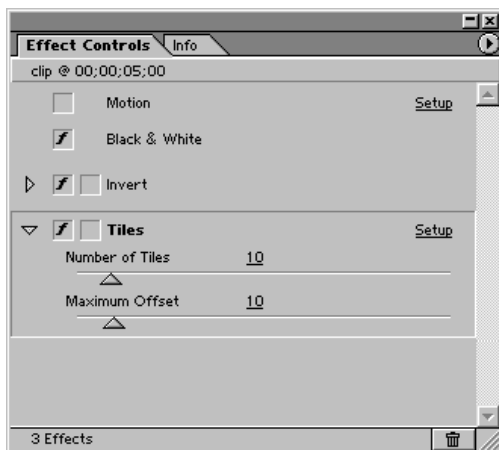
Efekt zostanie wygenerowany i odtworzony w panelu widoku programu (patrz rysunek 11.12). Szczegółowe objaśnienia, dotyczące podglądu przejść i efektów, znajdują się w rozdziale 9.

### Wskazówka

- Podgląd niektórych efektów można obejrzeć w oknie dialogowym ustawień. Narzędzia lupy i ręczki, a także przycisk zwijania funkcjonują w taki sam sposób, jak w oknie ustawień przezroczystości, omówionym w rozdziale 13.



**Rysunek 11.12.** Aby obejrzeć (lub usłyszeć) efekt, należy wygenerować jego podgląd. W tym przykładzie efekt flary został nałożony na tytuł (utworzony także w Premierze)



**Rysunek 11.13.** Przez kliknięcie trójkąta widocznego obok nazwy efektu można rozwinąć lub zwinąć zakładkę kontrolerek. W efekcie *Black & White* nie ma żadnych kontrolerek parametrów; zakładka kontrolna efektu *Inverse* została zwinięta, a kontrolki ukryte; zakładka z kontrolkami efektu *Tiles* jest rozwinięta

## Regulowanie ustawień efektów

Choć kilka efektów pozbawionych jest regulowanych parametrów (na przykład *Black & White*), to jednak przy większości można regulować pewne wartości. W zależności od efektu parametry te mogą być ustawiane na palecie *Effect Controls*, w oddzielnym oknie dialogowym ustawień lub w obu miejscach.

Jak wiadomo z poprzedniego podrozdziału, nałożenie niektórych efektów powoduje otwarcie okna ustawień bezzwłocznie po ich nałożeniu na klip; użycie innych wymaga, abyśmy to okno otworzyli samodzielnie. W kolejnych zadaniach skoncentrujemy się na kilku najczęściej używanych kontrolkach. Jednak każdy z użytkowników niewątpliwie sam zbada dostępne możliwości, skoro program zawiera ponad 100 efektów wideo i audio.

Podczas regulacji efektu rezultaty można oceniać w panelu widoku programu w oknie *Monitor*. Ów obraz poglądowy pojawia się jednak tylko podczas regulowania. Aby obejrzeć działanie efektu w czasie rzeczywistym, należy skorzystać z metod przygotowywania podglądu, opisanych w rozdziale 9., i wygenerować obraz.

### Aby rozwinąć i zwinąć zakładkę kontrolerek efektu

1. Kliknij trójkąt widoczny obok nazwy efektu na palecie *Effect Controls* — zwiniesz lub rozwiniesz zakładkę kontrolerek, o ile są one dostępne (patrz rysunek 11.13).

## Aby dokonać regulacji za pomocą palety Effect Controls

1. Upewnij się, że paleta *Effect Controls* jest widoczna, a następnie zaznacz na listwie czasowej klip, na który został nałożony efekt.

Aby wyregulować efekt wideo, kliknij segment wideo klipu łączonego; aby wyregulować efekt audio, kliknij segment dźwiękowy. Nazwa efektu zostanie wyróżniona na palecie *Effect Controls*.

2. Poniżej nazwy efektu na palecie *Effect Controls* znajdziesz różnego typu kontrolki, służące do regulacji ustawień:

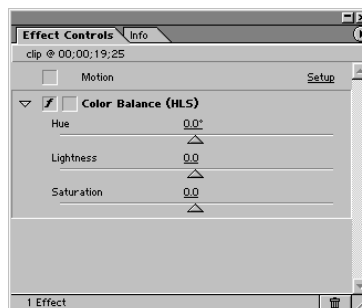
*Suwak* — jeśli przeciągniesz suwak w lewo, zmniejszysz wartość parametru; przeciągnięcie go w prawo powoduje zwiększenie jego wartości (patrz rysunek 11.14).

*Podkreślona wartość* — przez kliknięcie wartości otworzysz okno dialogowe, w którym możesz wpisać jej numeryczne określenie (patrz rysunek 11.15).

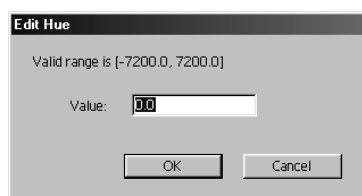
*Rozwijane menu* — pozwala wybrać jedną spośród kilku opcji (patrz rysunek 11.16).

*Próbka koloru* — kliknięcie jej powoduje otwarcie okna *Color Picker* (Próbnik koloru), w którym można wybrać kolor jak jeden z parametrów efektu.

*Kropłomierz* — użyj narzędzia kropłomierza do wskazania koloru z wybranej klatki (patrz rysunek 11.17).



Rysunek 11.14. W efekcie *Color Balance* można wybrać jedynie kontrolki barwy, nasycenia i jasności



Rysunek 11.15. Kliknięcie podkreślonej wartości powoduje otwarcie okna dialogowego, w którym można wpisać wartość numeryczną

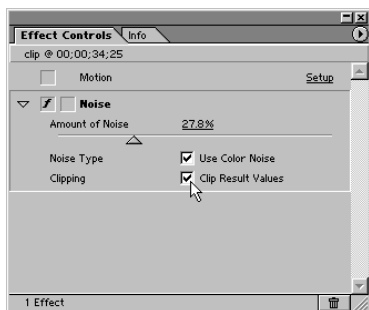


Rysunek 11.16. W efekcie *Invert* można skorzystać z rozwijanego menu, służącego do wybierania opcji kanału

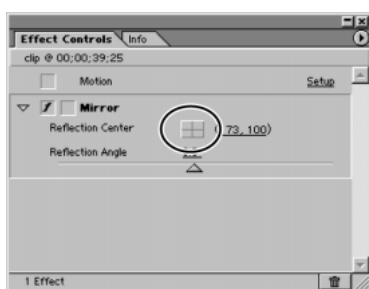


Rysunek 11.17. W efekcie rzucania cienia można użyć narzędzie kropłomierza, za pomocą którego wybiera się kolor





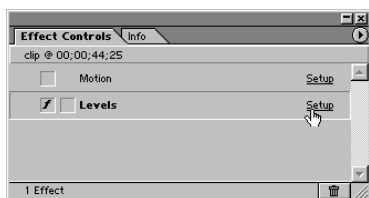
**Rysunek 11.18.** Niektóre opcje efektu szumu włącza się za pomocą pól wyboru



**Rysunek 11.19.** W efekcie lustra wykorzystuje się wartość punktu środkowego do zdefiniowania płaszczyzny, czyli środka odbicia. Należy kliknąć przycisk punktu środkowego, a następnie na obrazie w panelu widoku programu



**Rysunek 11.20.** Efekt powstaje na podstawie wskazanego punktu środkowego



**Rysunek 11.21.** Efekt Levels jest konfigurowany za pomocą kontrolki, do których dostęp można uzyskać jedynie poprzez kliknięcie przycisku Setup

Pole wyboru opcji — poprzez jego zaznaczenie uaktywnisz daną opcję efektu (patrz rysunek 11.18).

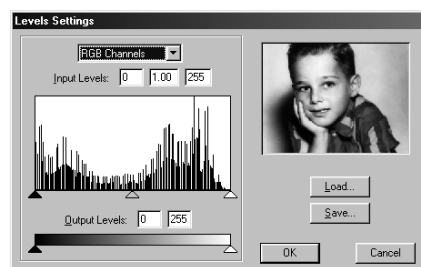
Przycisk punktu środkowego — naciśnij przycisk , następnie kliknij obraz i ustaw środek, czyli punkt odniesienia efektu (patrz rysunki 11.19 i 11.20). Współrzędne środka możesz zdefiniować również poprzez wpisanie wartości współrzędnych x oraz y.

Przycisk Setup — jego kliknięcie powoduje otwarcie okna dialogowego ustawień efektu (patrz rysunek 11.21 oraz 11.22).

Wybrane ustawienia są stosowane wobec zaznaczonego klipu. Jeśli korzystasz z klatek kluczowych, zdefiniowanie nowych wartości jest równoznaczne z utworzeniem nowej klatki kluczowej lub zmodyfikowaniem w bieżącej klatce wartości już zdefiniowanych (patrz podrozdział „Animowanie efektów za pomocą klatek kluczowych” w dalszej części niniejszego rozdziału).

## Wskazówka

- Gdy ustalamy wartości w klatkach kluczowych, funkcja kluczowania klatek musi być aktywna, a linia edycyjna musi być ustawiona na klatce kluczowej (patrz podrozdział „Animowanie efektów za pomocą klatek kluczowych” w dalszej części niniejszego rozdziału).



**Rysunek 11.22.** Kliknięcie przycisku Setup otwiera okno dialogowe Level Settings. Znajdują się w nim kontrolki zbyt rozbudowane, by mogły zmieścić się na palecie Effect Controls

## Usuwanie efektów i ich wyłączanie

Paleta *Effect Controls* umożliwia również usuwanie efektów i ich tymczasowe wyłączanie. Wyłączenie efektu nie powoduje zmian jego ustawień, ale ukrywa go przed podglądem i podczas eksportu. Funkcja ta jest użyteczna wówczas, gdy chcemy porównać wygląd klipu przed nałożeniem efektu i po nim. Przydaje się także wtedy, gdy efekt daje zadowalające rezultaty, ale nie chcemy spowalniać pracy podglądu.

### Aby usunąć efekt

1. Na listwie czasowej zaznacz klip, na który został nałożony efekt.

U góry klipu pojawi się cienka niebieska linia, sygnalizująca nałożenie efektów. Po zaznaczeniu klipu lista efektów, których działaniu został on poddany, pojawi się na palecie *Effect Controls*.

2. Na palecie *Effect Controls* wskaż nazwę efektu, który zamierzasz usunąć.

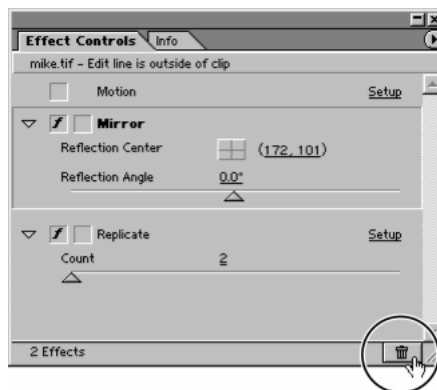
Nazwa wybranego efektu zostanie pogrubiona.

3. Kliknij przycisk usuwania (patrz rysunek 11.23).

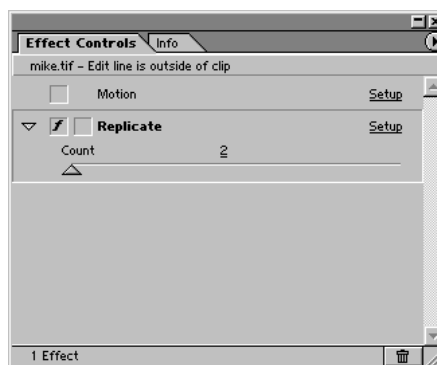
Premiere poprosi o potwierdzenie operacji usuwania efektu.

4. Kliknij przycisk *OK*, znajdujący się w ostrzegawczym oknie dialogowym — potwierdzisz tym samym swoją decyzję.

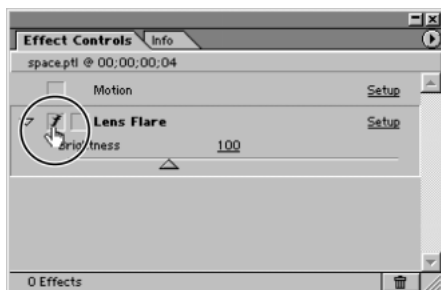
Efekt zostanie usunięty z listy, a klip zostanie uwolniony spod jego działania (patrz rysunek 11.24).



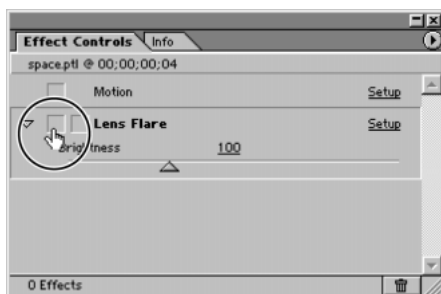
**Rysunek 11.23.** Na listwie czasowej należy wyselekcjonować klip, na który został nałożony efekt. Następnie na palecie *Effect Controls* trzeba zaznaczyć nazwę owego efektu i kliknąć przycisk usuwania



**Rysunek 11.24.** Efekt został usunięty z listy i nie oddziałuje już na klip



**Rysunek 11.25.** Aby wyłączyć efekt, należy kliknąć ikonę *Enable Effect* i dezaktywować ją



**Rysunek 11.26.** Po zniknięciu ikony efekt zostaje wyłączony i nie jest widoczny na podglądzie. Zostaje ponadto pominięty podczas eksportu

## Aby wyłączyć efekt

1. Na listwie czasowej zaznacz klip, na który został nałożony efekt.

Cienka niebieska linia, widoczna tuż ponad klipem, wskazuje na nałożenie na niego efektu. Po wyselekcjonowaniu klipu na palecie *Effect Controls* pojawia się lista zastosowanych efektów.

2. Kliknij i wyłącz ikonę widzialności efektu , która jest widoczna obok jego nazwy na palecie *Effect Controls* (patrz rysunek 11.25).

Ikona znika (patrz rysunek 11.26). Gdy jest ona wyłączona, efekt również jest nieaktywny; aktywność efektu zostaje przywrócona wraz z ponownym włączeniem ikony.

## Nakładanie wielu efektów

Na klipy można nakładać wiele efektów. Możliwe jest nakładanie ich na klip warstwowo lub też można kilkakrotnie wykorzystywać ten sam efekt, ale za każdym razem wybierać inne ustawienia.

Gdy na klip nałożymy więcej niż jeden efekt, Premiere przetwarza je w takiej kolejności, w jakiej figurują one na liście, poczynając od góry. Kiedy przystępujemy do modyfikowania efektu — na przykład usunięcia jego klatek kluczowych lub ich modyfikacji — powinniśmy upewnić się, że wskazany został właściwy efekt.

### Aby wybrać bieżący efekt na palecie Effect Controls

1. Upewnij się, że paleta *Effect Controls* jest widoczna, a następnie wybierz klip na listwie czasowej.
2. Na palecie *Effect Controls* kliknij nazwę efektu, który chcesz poddać modyfikacjom.

Zostanie ona pogrubiona (patrz rysunek 11.27). Pojawi się ponadto w klipie na listwie czasowej, o ile jego ścieżka została rozszerzona.

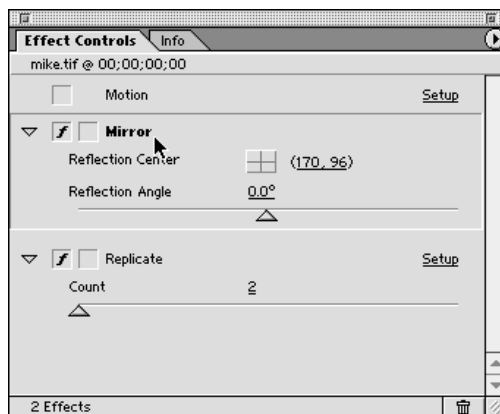
### Aby wybrać bieżący efekt na listwie czasowej

1. O ile to konieczne, rozwiń ścieżkę, która zawiera klip poddany działaniu efektu — kliknij trójkątną ikonę, widoczną obok nazwy ścieżki.
2. Na listwie czasowej, w klipie, na który zostało nałożonych kilka efektów, widoczny jest przycisk rozwijanego menu. Kliknij go (patrz rysunek 11.28).

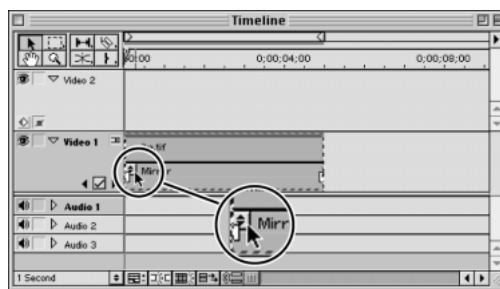
W menu wyświetlone są nazwy zastosowanych efektów. Jeśli nie możesz dojrzeć przycisku rozwijającego menu, powiększ skalę listwy czasowej (jednocześnie powiększysz klip).

3. Z menu wybierz nazwę efektu, który chcesz poddać regulacjom (patrz rysunek 11.29).

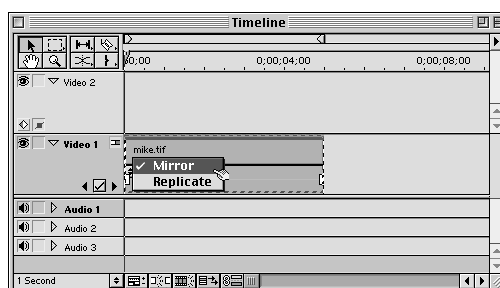
Pojawi się ona w rozszerzonej części klipu, a na palecie *Effect Controls* zostanie pogrubiona.



**Rysunek 11.27.** Na palecie *Effect Controls* należy kliknąć nazwę efektu, który ma być zmodyfikowany lub usunięty. Nazwa wybranego efektu zostanie pogrubiona



**Rysunek 11.28.** W klipie, na który nałożono kilka efektów, wyświetlane jest niewielkie rozwijane menu (po rozszerzeniu ścieżki)



**Rysunek 11.29.** Z rozwiniętego menu należy wybrać nazwę efektu, który ma być użyty. W klipie pojawiają się ramki kluczowe wyselekcjonowanego efektu



Rysunek 11.30. Na efekt lustra nałożony został efekt replikacji



Rysunek 11.31. Oto rezultat odwrócenia porządku efektów

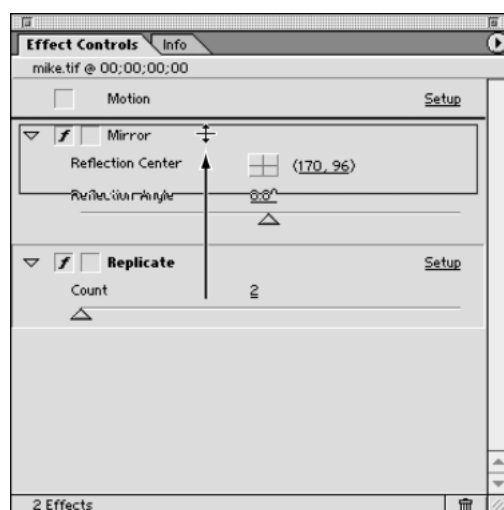
## Porządek efektów

Ponieważ każdy efekt jest dokładany do poprzedniego, o rezultacie końcowym decyduje kolejność ich nakładania. Zmiana tego porządku może w dużej mierze wpłynąć na ostateczny wygląd klipu (patrz rysunki 11.30 i 11.31).

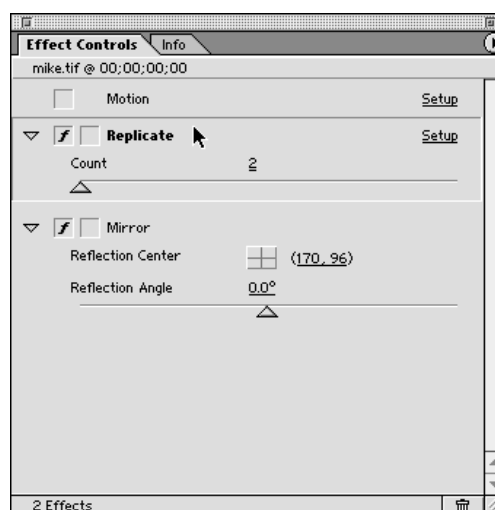
### Aby zmienić kolejność efektów

1. Na palecie *Effect Controls* przeciągnij wybrany efekt w górę lub w dół — zmienisz tym samym jego pozycję na liście (patrz rysunek 11.32).

Nazwa efektu pojawi się w nowym miejscu listy (patrz rysunek 11.33). Efektów nie można przeciągnąć do części *Motion* (Ruch) ani *Transparency* (Przezroczystość) palety *Effect Controls*; są one odseparowane od części z efektami.



Rysunek 11.32. Jeśli przeciągnie się efekt w górę lub w dół, zmieni się jego pozycja na liście efektów



Rysunek 11.33. Nazwa efektu widoczna jest w nowym miejscu. Efekt Replicate znajduje się teraz nad efektem Mirror

## Efekty wideo a rozmiary obrazu

W niektórych efektach — takich jak *Pointillize*, *Cristallize* czy *Image Pan* — wykorzystuje się ustawienia wyrażane liczbą pikseli. Ustawienia te są stałe, nawet jeśli zmodyfikujemy wymiary obrazu wideo. W związku z tym wizualne rezultaty zastosowania tych efektów zmieniają się adekwatnie do wymiarów obrazu finalnego (patrz rysunki 11.34 i 11.35). Tak zwane „zależne od wymiarów” efekty mogą nieco zaskoczyć użytkownika, gdy będzie je oglądać przy ustawieniach ekranu mniejszych niż przewidziane dla gotowego filmu albo gdy użyje on miniaturki klipów źródłowych jako zastępstwa dla dużych klipów. Aby wiedzieć dokładnie, jaki będzie finalny wygląd efektów, należy wygenerować podgląd w rozdzielczości filmu wyjściowego.

### Wskazówka

- Efekt *Image Pan* może być użyty do symulacji panoramowania kamerą obrazu. Stosuje się go często w filmach dokumentalnych, w których prezentowane są nieruchome obrazy. Ponieważ ustawienia tego efektu definiuje się w pikselach, rezultaty są zależne od wymiarów klipu. Jeśli nałożymy efekt na miniaturkę, a później zastąpimy ją pełnowymiarowym klipem źródłowym, to musimy zresetować ustawienia filtra.



**Rysunek 11.34.** Tak wygląda obraz, na który nałożono filtr *Crystallize* przy rozdzielczości 320×240



**Rysunek 11.35.** Tak wygląda ten sam obraz na podglądzie o rozdzielczości 640×480. Ustawienia efektu pozostały bez zmian, ale kryształki są dwukrotnie mniejsze w stosunku do rozmiarów klipu

## Animowanie efektów

Jak mogliśmy się przekonać, większość efektów ma pewne parametry, czyli właściwości, które możemy regulować. Gdy ustawiamy różne wartości tych parametrów, wpływamy na ostateczny rezultat zastosowania efektów. Jak dotąd zajmowaliśmy się ustawieniami pojedynczych zestawów parametrów i uzyskiwaliśmy efekty statyczne. Animacja efektów następuje w wyniku zmian tychże parametrów w czasie. W Premierze, a także w innych programach, zmiany takie definiujemy i kontrolujemy za pomocą ramek kluczowych.

*Klatka kluczowa* definiuje wartości parametrów efektu w określonym punkcie czasu. Gdy utworzymy co najmniej dwie takie klatki i zdefiniujemy w nich odmienne ustawienia, Premiere przeliczy wartości, które przypadają na każdą klatkę pomiędzy dwiema kluczowymi oraz obliczy je w postępie liniowym. Każdy efekt, jaki nałożymy na klip, może zawierać dowolną liczbę klatek kluczowych, niezależnych od klatek zawartych w innych efektach.

### Klatki kluczowe

*Klatka kluczowa* to termin zapożyczony z tradycyjnej animacji. W studio animacyjnym główny rysownik tworzy tylko klatki kluczowe — przedstawiają one wygląd postaci w najważniejszych punktach animacji. Młodszy rysownicy zaś rysują klatki pozostałe, czyli wypełniające. Te same zasady rządzą animacjami komputerowymi: jeśli zdefiniujemy klatki kluczowe, komputer samodzielnie opracuje klatki wypełniające. Gdy się nad tym zastanowić, to każdy uchwyt obwiedni poziomu dźwięku działa jak klatka kluczowa. Za pomocą uchwytów definiujemy określone wartości poziomu dźwięku w kolejnych punktach czasu, a Premiere oblicza wartości pośrednie w postępie liniowym. Uchwyty pełnią rolę klatek kluczowych; łączące je linie to interpolowane wartości. Gdy definiujemy ustawienia ruchu w klipie, za pomocą klatek kluczowych animujemy jego (klipu) położenie na ekranie (patrz rozdział 14.). Jeśli dodamy nowe klatki kluczowe efektu, możemy definiować jego wartość w dowolnych punktach klipu, tym samym animujemy w czasie intensywność lub inne charakterystyki efektu.

## Wyświetlanie klatek kluczowych

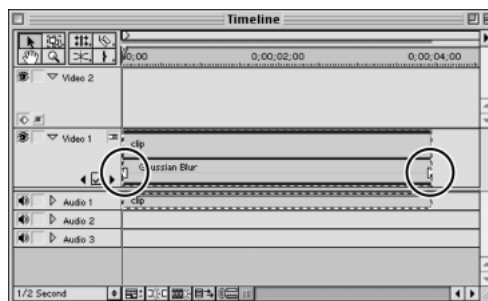
Gdy tworzymy klatkę kluczową efektu, w klipie na listwie czasowej pojawia się ikona. Klatki kluczowe efektu, nałożonego na klip, możemy zobaczyć przez rozwinięcie ścieżki wideo i — jeśli jest to ścieżka inna niż *Video 1* — kliknięcie ikony *Display Keyframe* (Wyświetl klatkę kluczową) na rozwiniętej ścieżce.

Jeśli zastosowany efekt nie jest efektem animowanym, jego ustawienia nie zmieniają się przez całą długość klipu. Statyczne klatki kluczowe pojawiają się jako prostokąty w rozszerzonym klipie. Możemy je przemieszczać, ale nie możemy przypisywać im odmiennych wartości (patrz rysunek 11.36).

W przypadku efektów animowanych klatki kluczowe mają postać rombów. Każdy klip ma klatkę kluczową na początku i na końcu; nie można ich usuwać. Pierwsza klatka jest cieniowana z lewej strony, zaś ostatnia — z prawej; pozostałe klatki nie są cieniowane (patrz rysunek 11.37).

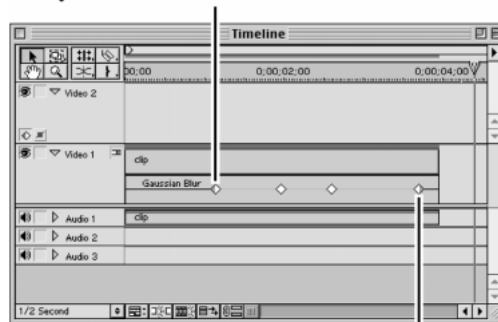
Gdy klatki kluczowe są widoczne, wyselekcjonowanie jednego lub kilku klipów, na które nałożone zostały efekty, powoduje pojawienie się nawigatora klatek kluczowych. Jest on umieszczony poniżej nazwy ścieżki na listwie czasowej (patrz rysunek 11.38). Nawigator klatek kluczowych zawiera kontrolki, które służą do przesuwania czasu bieżącego pomiędzy klatkami kluczowymi wyselekcjonowanego klipu; jest on także wyposażony w pole, sygnalizujące ustawienie czasu bieżącego w klatce kluczowej i umożliwiające dodawanie klatki kluczowej w bieżącym punkcie listwy czasowej lub jej usuwanie. Korzystanie z nawigatora zostanie objaśnione w kolejnym podrozdziale, zatytułowanym „Animowanie efektów za pomocą klatek kluczowych”.

**Rysunek 11.38.** Gdy klatki kluczowe są widoczne, zaznaczenie jednego bądź kilku klipów, na które zostały nałożone efekty, wywołuje wyświetlenie nawigatora klatek kluczowych



**Rysunek 11.36.** W odróżnieniu od klatek kluczowych, odpowiedzialnych za animację klipu, te klatki kluczowe muszą reprezentować te same wartości, ale mogą być przemieszczane w czasie. Na rysunku widać tylko połówki ikon klatek, gdyż klatki kluczowe są umieszczone na krawędziach klipu

*Początkowa klatka kluczowa*

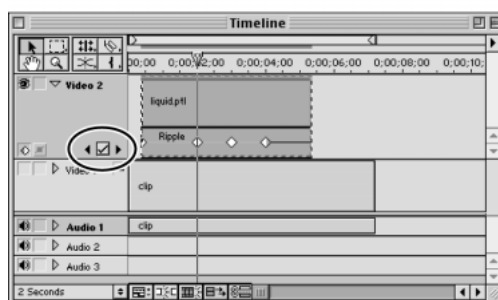


*Końcowa klatka kluczowa*

**Rysunek 11.37.** Ikony klatek kluczowych efektów animowanych mają kształt rombu. Pierwsza klatka jest cieniowana po lewej stronie, ostatnia — po prawej. Pozostałe klatki nie są cieniowane. W tym przykładzie widać cztery klatki kluczowe

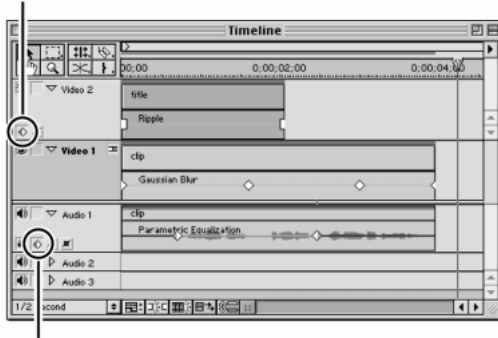
Dodaj/Usuń  
klatkę kluczową

Poprzednia klatka kluczowa — ☒ — Następna klatka kluczowa





Przycisk wyświetlania klatek kluczowych



Przycisk wyświetlania klatek kluczowych

**Rysunek 11.39.** Rozszerzenie ścieżki powoduje odsłonięcie informacji, które w przeciwnym razie pozostałyby ukryte, łącznie z klatkami kluczowymi efektów. W przypadku ścieżek audio, a także ścieżek wideo o numerze 2 i wyższych, trzeba ponadto kliknąć przycisk wyświetlania klatek kluczowych

## Aby wyświetlić klatki kluczowe na liście czasowej

1. Kliknij trójkąt widoczny obok nazwy ścieżki w oknie listwy czasowej.

Ścieżka zostanie rozszerzona i odsłoni dodatkowe informacje, wyświetlane na klipach.

2. W zależności od ścieżki kliknij przycisk wyświetlania klatek kluczowych efektów zamiast innych informacji (patrz rysunek 11.39):

*Audio* — kliknij ikonę wyświetlania klatek kluczowych,

*Video 1 lub wyższe* — kliknij ikonę wyświetlania klatek kluczowych,

*Video 1* — nie rób nic; na ścieżce Video 1 wyświetlane są wyłącznie klatki kluczowe efektów.

Klatki kluczowe pojawiają się na klipach z wyłączeniem widoku obwiedni poziomu i panoramy dźwięku.

## Animowanie efektów za pomocą klatek kluczowych

Proces tworzenia klatek kluczowych polega na powtarzaniu tej samej, dwuetapowej procedury: wybraniu bieżącej klatki klipu i ustawieniu wartości parametrów efektu w wybranej klatce. Pozostałe kroki poznamy podczas wykonywania kolejnych zadań.

### Aby przygotować animację efektu

1. Kliknij trójkąt, widoczny obok nazwy ścieżki w oknie *Timeline*, i rozszerz ścieżkę zawierającą klip poddany działaniu efektu, który zamierzasz animować.

Rozszerzenie ścieżki spowoduje odsłonięcie dodatkowych informacji o klipach.

2. Aby odsłonić klatki kluczowe na ścieżce audio lub klipów nakładanych, kliknij ikonę wyświetlania klatek kluczowych na danej ścieżce.

Klatki kluczowe efektu pojawiają się w miejscu innych informacji, takich jak obwiednie poziomu dźwięku i jego panoramy.

3. Aby upewnić się, że paleta *Effect Controls* jest widoczna, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- ▲ Wybierz polecenie *Window/Show Effect Controls* (patrz rysunek 11.40).

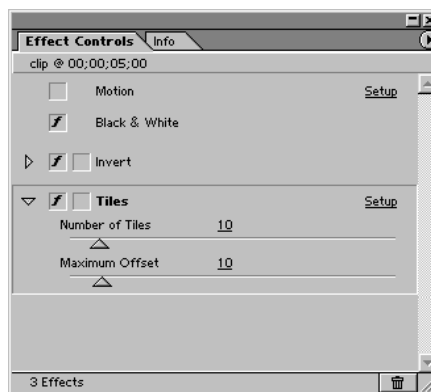
lub

- ▲ Kliknij zakładkę *Effect Controls*, która jest widoczna w grupie palet (patrz rysunek 11.41).

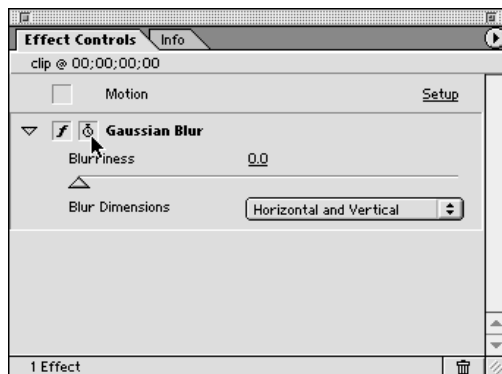
Paleta *Effect Controls* zostanie wyświetlona i ukaże się na niej lista efektów, nałożonych na zaznaczony klip.



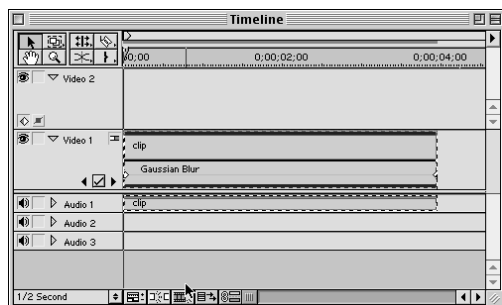
**Rysunek 11.40.**  
Należy wybrać polecenie *Window/Show Effect Controls*



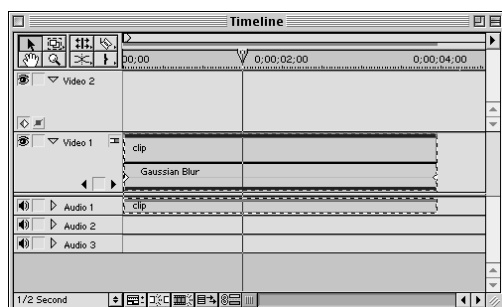
**Rysunek 11.41.** Należy kliknąć zakładkę palety i otworzyć ją na pierwszym planie okna, gromadzącego kilka palet



**Rysunek 11.42.** Należy kliknąć pole, umieszczone po lewej stronie nazwy efektu, co spowoduje pojawienie się ikony stopera



**Rysunek 11.43.** W klipie na listwie czasowej widoczne są ikony klatek kluczowych, początkowej i końcowej, a poniżej nazwy ścieżki pojawia się nawigator



**Rysunek 11.44.** Aby utworzyć nową klatkę kluczową, należy ustawić linię edycyjną w miejscu, w którym nie ma innych klatek kluczowych

## Aby animować efekt za pomocą klatek kluczowych

1. Na listwie czasowej wskaż klip, poddany działaniu efektu, który zamierzasz animować.

Pierwsza i ostatnia klatka kluczowa klipu pojawi się w postaci prostokątów. Efekty nałożone na klip znikną z listy na palecie *Effect Controls*.

2. Na palecie *Effect Controls* kliknij pole, widoczne po lewej stronie nazwy efektu, co spowoduje pojawienie się ikony stopera (patrz rysunek 11.42).

Oznacza to uruchomienie procesu tworzenia klatek kluczowych. W klipie na listwie czasowej pojawią się romboidalne ikony początkowej i końcowej klatki kluczowej, zaś poniżej nazwy ścieżki ukaże się nawigator (patrz rysunek 11.43).

3. Ustaw linię edycyjną w punkcie klipu, w którym chcesz zdefiniować wartości klatki kluczowej:

- ▲ Aby utworzyć nową klatkę kluczową, ustaw linię edycyjną w miejscu, w którym nie ma innych klatek kluczowych; pole nawigatora powinno być puste (patrz rysunek 11.44).

Spójrz na bieżącą klatkę klipu, wyświetlaną w panelu widoku programu, w oknie *Monitor*.

## Rozdział 11.

4. Aby określić ustawienia klatki kluczowej, wykonaj jedną z następujących czynności:

▲ Aby utworzyć klatkę kluczową z nowymi wartościami, zdefiniuj je za pomocą kontroltek na palecie *Effect Controls* (patrz rysunek 11.45).

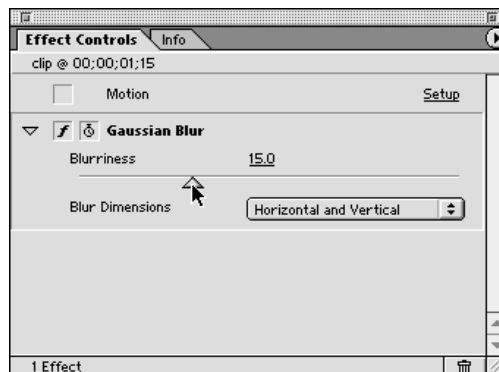
lub

▲ Aby utworzyć klatkę kluczową, ale nie definiować w niej nowych wartości, kliknij w polu nawigatora klatek kluczowych (patrz rysunek 11.46).

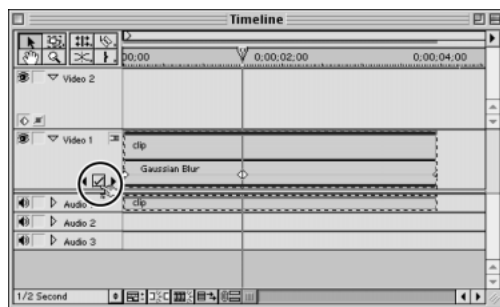
Wartości w klatce kluczowej, która powstała za pomocą kliknięcia pola nawigatora, są utworzone na podstawie danych wyliczonych w konkretnym punkcie czasowym.

5. Aby utworzyć dodatkowe klatki kluczowe, powtórz czynności 3 i 4.
6. Aby obejrzeć rezultaty animacji efektu, ustaw pasek obszaru roboczego ponad klipem i naciśnij klawisz *Enter* (Windows) lub *Return* (MacOS).

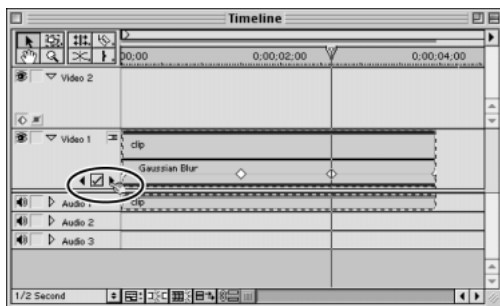
Pełne objaśnienia, dotyczące podglądu efektów, można znaleźć w rozdziale 9.



**Rysunek 11.45.** Aby utworzyć klatkę kluczową z nowymi wartościami, należy zdefiniować je za pomocą kontroltek na palecie *Effect Controls*



**Rysunek 11.46.** Aby utworzyć klatkę kluczową bez definiowania w niej nowych wartości, należy kliknąć pole nawigatora klatek kluczowych. Bez względu na metodę tworzenia klatki w klipie pojawi się romboidalna ikona



**Rysunek 11.47.** Za pomocą przycisków nawigatora można przesunąć linię edycyjną w wyselekcjonowanym klipie do następnej lub poprzedniej klatki kluczowej. Gdy linia edycyjna znajduje się w klatce kluczowej, w polu nawigatora pomiędzy przyciskami skoków widoczny jest znacznik

## Modyfikowanie klatek kluczowych efektów

Po utworzeniu klatek kluczowych można modyfikować ich wartości, a także przemieszczać je w czasie. Aby móc poddać regulacjom ustawienia klatki, należy umieścić w niej linię edycyjną.

### Aby przewinąć program do klatek kluczowych

1. Wyselekcjonuj klip, na który nałożone zostały efekty i ustaw linię edycyjną w jego obrębie.

Jeśli w klipie znajdują się klatki kluczowe efektu, obok nazwy ścieżki pojawi się nawigator klatek kluczowych.

2. Kliknij jeden z przycisków nawigatora (patrz rysunek 11.47):

▶ — aby przesunąć linię edycyjną do następnej klatki kluczowej w wybranym klipie,

◀ — aby cofnąć linię edycyjną do poprzedniej klatki kluczowej w wybranym klipie.

Gdy linia edycyjna zostanie ustawiona w klatce kluczowej, w polu nawigatora pojawi się znacznik. Regulacje ustawień efektu są zapisywane w tej klatce kluczowej, w której umieszczona została linia edycyjna.

## Rozdział 11.

### Aby zmodyfikować wartości w klatce kluczowej

1. Aby przesunąć linię edycyjną do klatki kluczowej, wykonaj jedną z następujących czynności:

- ▲ Kliknij przycisk skoku nawigatora do następnej lub poprzedniej klatki kluczowej.

lub

- ▲ Kliknij ikonę klatki kluczowej w klipie.

Linia edycyjna zostanie ustawiona w klatce kluczowej, a w polu nawigatora pojawi się znacznik.

2. Zmień wartości parametrów efektu w bieżącej klatce kluczowej za pomocą kontroltek, które zawiera paleta *Effect Controls* (patrz rysunek 11.48).

Zajrzyj do wcześniejszego podrozdziału „Regulowanie ustawień efektów”. Bieżąca klatka kluczowa przyjmie zdefiniowane wartości ustawień.

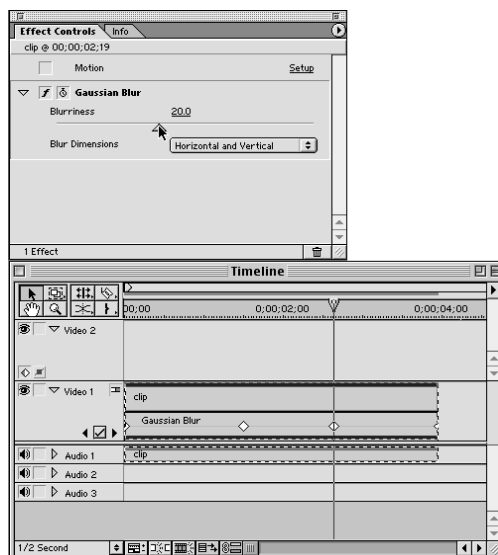
### Aby przesunąć klatkę kluczową w czasie

1. W klipie, na który nałożono efekt, przeciągnij ikonę klatki kluczowej w lewo lub w prawo, co spowoduje zmianę jej położenia w czasie (patrz rysunek 11.49).

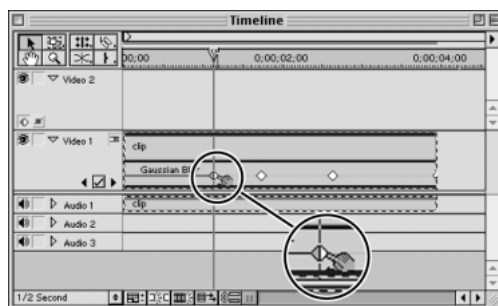
Linia edycyjna „powędruje” wraz z klatką kluczową. Bieżącą klatkę można obejrzeć w panelu widoku programu w oknie *Monitor*.

### Wskazówka

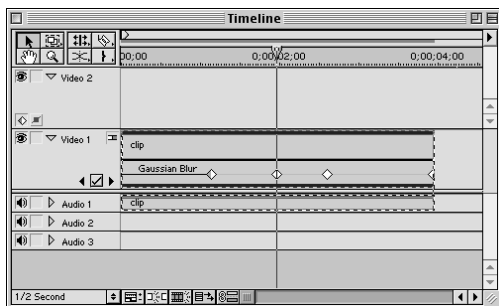
- Klatek kluczowych, początkowej ani końcowej, nie można usuwać, ale można je przemieszczać. Klatki znajdujące się przed początkową klatką kluczową i za końcową klatką kluczową są wyświetlane, jakby nie był na nie nałożony żaden efekt. Klip wygląda więc tak, jakbyśmy efekt zastosowali tylko w pewnej jego części.



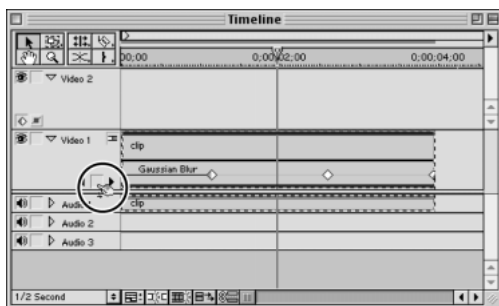
**Rysunek 11.48.** Po ustawieniu linii edycyjnej w klatce kluczowej należy zmienić ustawienia efektu za pomocą kontroltek widniejących na palecie *Effect Controls*



**Rysunek 11.49.** Aby przesunąć klatkę kluczową w czasie, wystarczy ją przeciągnąć w lewo lub w prawo



**Rysunek 11.50.** Należy ustawić linię edycyjną w klatce kluczowej



**Rysunek 11.51.** Należy kliknąć w polu nawigatora i usunąć z niego znacznik, a jednocześnie klatkę kluczową z klipu

## Usuwanie klatek kluczowych

Możliwe jest usuwanie pojedynczych klatek kluczowych efektu, a także likwidowanie ich wraz z animacją. Gdy usuniemy animację, klatki kluczowe efektu znikną, a nałożony efekt pozostanie z ustawieniami, jakie obowiązywały w pierwszej klatce kluczowej.

### Aby usunąć klatkę kluczową

1. Aby ustawić linię edycyjną w klatce kluczowej, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- ▲ Kliknij przycisk skoku nawigatora do następnej lub poprzedniej klatki kluczowej.

lub

- ▲ Kliknij klatkę kluczową w klipie.

Linia edycyjna zostanie ustawiona w klatce kluczowej, zaś w polu nawigatora pojawi się znacznik (patrz rysunek 11.50).

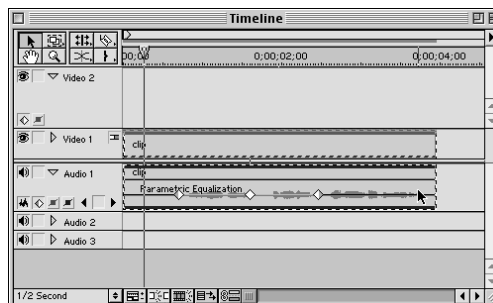
2. Kliknij w polu nawigatora i usuń z niego znacznik, a wraz z nim klatkę kluczową (patrz rysunek 11.51).

Po usunięciu jednej z klatek kluczowych ustawienia efektu zostaną przeliczone na podstawie wartości z pozostałych klatek.

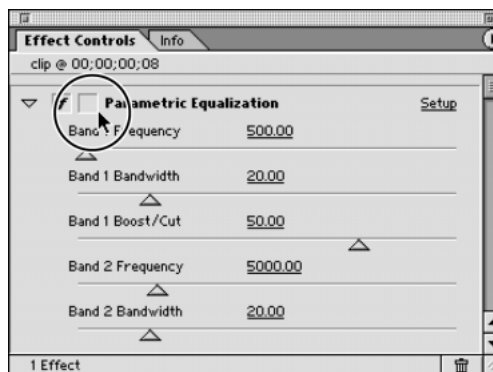
## Aby usunąć animację

1. Zaznacz klip, na który nałożony został animowany efekt (patrz rysunek 11.52).
2. Na palecie *Effect Controls* kliknij ikonę stopera i zdezaktywuj ją (patrz rysunek 11.53).

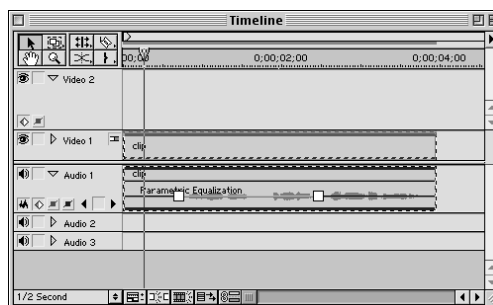
Po zniknięciu ikony efekt zostanie ustawiony według wartości parametrów z pierwszej klatki kluczowej (patrz rysunek 11.54).



**Rysunek 11.52.** Należy zaznaczyć klip, na który był nałożony efekt animowany

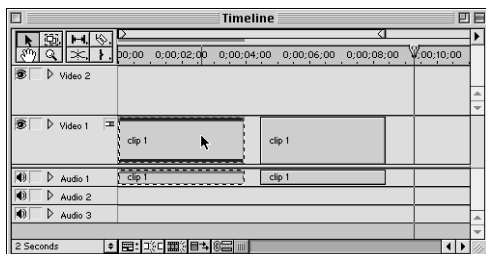


**Rysunek 11.53.** Należy kliknąć ikonę stopera widoczną na palecie *Effect Controls* i wyłączyć ją

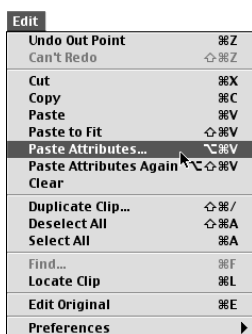


**Rysunek 11.54.** Animacja zostaje usunięta, a klip powraca do ustawień parametrów z pierwszej klatki kluczowej





**Rysunek 11.55.** Należy zaznaczyć klip, na który były nałożone efekty (lub zdefiniowana obwódnicia poziomu dźwięku, ustawienia przezroczystości bądź ruchu) i nacisnąć klawisze **Ctrl+C** (Windows) lub **Cmd+C** (MacOS)



**Rysunek 11.56.** Należy zaznaczyć klip, do którego chce się wkleić skopiowane efekty, po czym wybrać polecenie **Edit/Paste Attributes**

## Kopiowanie i wklejanie efektów

Gdy spędzimy mnóstwo czasu na doszlifowywaniu efektu, perspektywa powtarzania całego procesu w kolejnym klipie albo, co gorsza, w kilku, może napawać niechęcią. Na szczęście, możliwe jest duplikowanie efektów, nawet bardzo złożonych, poprzez ich kopiowanie z jednego klipu i wklejanie w inne. Polecenie *Paste Attributes* (Wklej atrybuty) działa nie tylko w stosunku do efektów, ale również wszelkich kombinacji kontrolki poziomu dźwięku, ustawień przezroczystości i ustawień ruchu.

### Aby skopiować efekt z jednego klipu do innego

1. Zaznacz na liście czasowej klip, na który nałożony został efekt i który zamierzasz skopiować (patrz rysunek 11.55).

Możesz skopiować dowolną kombinację klatek kluczowych kontrolki poziomu dźwięku, ustawień przezroczystości, a także ruchu.

2. Wybierz polecenie *Copy* (Kopiuj) z menu *Edit* (Edycja) albo naciśnij klawisze **Ctrl+C** (Windows) lub **Cmd+C** (MacOS).
3. Zaznacz klip, do którego chcesz wkleić skopiowane efekty.
4. Wybierz polecenie *Edit/Paste Attributes* (patrz rysunek 11.56).

Pojawi się okno dialogowe *Paste Attributes*.

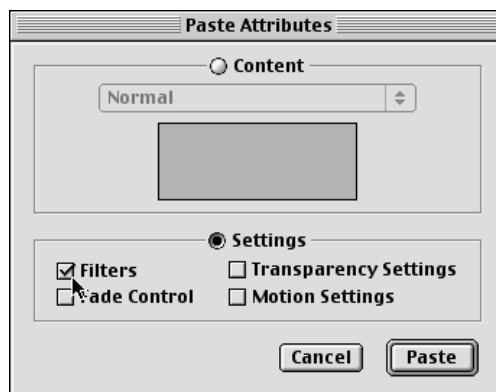
## Rozdział 11.

5. Kliknij przełącznik opcji *Settings*, a następnie zaznacz pole wyboru opcji odpowiadającej skopiowanym atrybutom, które chcesz wkleić do zaznaczonego klipu (patrz rysunek 11.57).

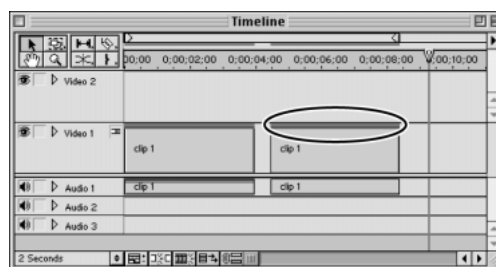
Aby wkleić efekty, zaznacz pole wyboru opcji *Filters* (Filtry).

6. Kliknij *OK* — zamkniesz okno dialogowe i wkleisz atrybuty.

Wyselekcjonowany klip przyjmie wklejone ustawienia efektów. Ponad nim pojawi się potwierdzająca to niebieska linia (patrz rysunek 11.58).



**Rysunek 11.57.** W oknie dialogowym *Paste Attributes* należy zaznaczyć przełącznik opcji *Settings*, a następnie pola wyboru skopiowanych atrybutów, które mają być wklejone do zaznaczonego klipu



**Rysunek 11.58.** Nad klipem pojawi się niebieska linia, sygnalizująca nałożenie efektów na klip