helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA · WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

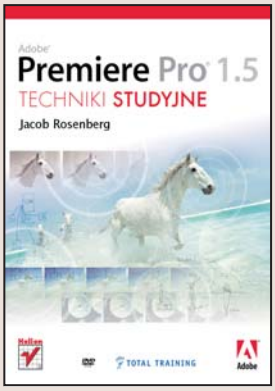
KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

# Adobe Premiere Pro 1.5. Techniki studyjne




Autor: Jacob Rosenberg
Tłumaczenie: Łukasz Nowakowski (wprowadzenie, rozdz. 1–13), Arkadiusz Romanek (rozdz. 14–27)
ISBN: 83-7361-897-X
Tytuł oryginału: Adobe Premiere Pro 1.5 Studio Techniques
Format: B5, stron: 448

**Poznaj ogromne możliwości Adobe Premiere Pro i wykorzystaj je, tworząc swoje arcydzieło**

- Poznaj nowe funkcje Adobe Premiere Pro 1.5
- Zaimportuj klipy i zmontuj z nich materiał
- Dodaj efekty specjalne i ścieżkę dźwiękową
- Wykorzystaj zaawansowane narzędzia i techniki edycyjne

Adobe Premiere Pro to potężne narzędzie do komputerowego montażu wideo. Jego możliwości pozwalają na stworzenie niemal każdego rodzaju projektu — od prostego klipu na stronę WWW do kilkugodzinnego filmu fabularnego. Zmontowany materiał można wyeksportować do pliku, zapisać na płycie DVD lub CD, opublikować w internecie oraz nagrać na nośnik magnetyczny lub klasyczną taśmę filmową. Podstawową zaletą Premiere Pro — poza ogromną paletą narzędzi, filtrów i efektów — jest prosta i intuicyjna obsługa. Jednakże sprawne posługiwanie się tą aplikacją wymaga poznania jej funkcji oraz technik wykorzystywanych podczas procesu edycyjnego.

„Adobe Premiere Pro 1.5. Techniki studyjne" to doskonały podręcznik dla wszystkich, którzy chcą opanować sztukę montażu wideo za pomocą Adobe Premiere Pro. Autor — współtwórca wielu rozwiązań zaimplementowanych w Adobe Premiere, a jednocześnie doświadczony montażysta filmowy i użytkownik tej aplikacji — opisuje wszystkie elementy procesu edycyjnego i sposób ich realizacji w Adobe Premiere Pro 1.5. Poza informacjami dotyczącymi narzędzi oferowanych przez tę aplikację znajdziesz tu także bezcenne porady profesjonalisty dotyczące technik edycyjnych, rozwiązań „na skróty" oraz tworzenia efektów niedostępnych standardowo w Adobe Premiere. Nauczysz się planować projekt, importować jego składniki, przeprowadzać wstępny montaż i udźwiękowienie, dodawać do materiału filtry i efekty oraz zapisywać gotowy film na różnych nośnikach.

- Przechwytywanie klipów z kamery cyfrowej
- Organizacja projektu
- Praca w oknach Timeline i Monitor
- Montaż klipów wideo
- Przejścia i efekty
- Udźwiękowienie materiału
- Tworzenie plansz tytułowych i napisów
- Zaawansowane techniki edycji obrazu i ścieżki dźwiękowej
- Korekcja kolorów, maski i kluczowanie

Kompletny przewodnik po najnowszej wersji doskonałego narzędzia do edycji wideo

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl

# Spis treści


**Wprowadzenie** ..... **15**
Kto powinien sięgnąć do tej książki? ..... 16
Co znajdziesz w tej książce? ..... 16
Co znajdziemy na dysku DVD? ..... 17
Gdzie mogę znaleźć więcej źródeł informacji? ..... 17

**Część I** **Podstawy Premiere Pro** ..... **19**

**Rozdział 1.** **Przechwytywanie obrazu** ..... **21**
Dyski robocze i sterowanie urządzeniami ..... 21
Nowe możliwości modułu Capture ..... 23
Odpowiednia organizacja pracy ..... 32
Przechwytywanie ręczne, brak sterowania urządzeniami zewnętrznymi ..... 37
Przechwytywanie w tle ..... 38
O czym należy pamiętać ..... 38

**Rozdział 2.** **Praca w oknie Project** ..... **39**
Importowanie plików ..... 40
Widok projektu ..... 47
Przeglądanie i modyfikowanie ..... 51
Tworzenie nowych elementów projektu ..... 56
Wskazówki organizacyjne ..... 57
O czym należy pamiętać ..... 58

**Rozdział 3.** **Odtwarzanie i przeglądanie mediów** ..... **59**
Monitor źródłowy ..... 59
Monitor programowy ..... 69
O czym należy pamiętać ..... 74

**Rozdział 4.** **Okno Timeline** ..... **75**
Sekwencje a układ okna ..... 75
Narzędzia do nawigacji w sekwencji ..... 77
Obszar nagłówka ścieżki ..... 80

Obszar zawartości ścieżki ... 87
Menu boczne ... 93
O czym należy pamiętać ... 93

**Rozdział 5. Przebieg montażu ... 95**
Podstawy montażu ... 95
Montaż w oknie monitora źródłowego ... 96
Montaż na listwie czasowej ... 104
Montaż na monitorze programowym ... 107
Przycinanie na listwie czasowej ... 111
Paleta narzędziowa ... 114
O czym należy pamiętać ... 116

**Rozdział 6. Przejścia — wprowadzenie ... 117**
Podstawy przejść jednościeżkowych ... 117
Okno Effects ... 118
Przeciąganie i upuszczanie przejść ... 125
Okno Effect Controls ... 128
Modyfikacje na listwie czasowej ... 132
O czym należy pamiętać ... 133

**Rozdział 7. Efekty — wprowadzenie ... 135**
Efekty standardowe i stałe ... 135
Okno Effect Controls ... 140
Operowanie klatkami kluczowymi ... 143
Przeglądanie klatek kluczowych w oknie Timeline ... 146
O czym należy pamiętać ... 148

**Rozdział 8. Jak kontrolować dźwięk w Adobe Premiere Pro? ... 151**
Importowanie dźwięku i dostosowane pliki audio ... 152
Idea poziomów głośności ... 153
Ścieżki audio ... 159
Dodawanie efektów do klipów i ścieżek ... 160
O czym należy pamiętać ... 164

**Rozdział 9. Adobe Title Designer ... 165**
Wygląd okna Adobe Title Designer ... 165
Tworzenie obiektu ... 171
Styl obiektów ... 173
Tworzenie tekstu ... 176

Przenoszenie i zmiana tekstu i obiektów ... 180
Korzystanie z szablonów ... 182
O czym należy pamiętać ... 183

**Część II Zaawansowana grafika i edycja napisów ... 185**

**Rozdział 10. Obróbka plików z Photoshopa i zagnieżdżanie sekwencji ... 187**
Zagnieżdżanie sekwencji ... 187
Wstawianie efektów do sekwencji zagnieżdżonych ... 192
O czym należy pamiętać ... 197

**Rozdział 11. Obróbka obrazów statycznych ... 199**
Importowanie, rozmiar obrazów i autoskalowanie ... 199
Funkcja Automate to Sequence ... 203
Panoramowanie i tworzenie zestawów ustawień dla efektów ... 207
O czym należy pamiętać ... 213

**Rozdział 12. Zaawansowane tworzenie napisów: Style ... 215**
Tworzenie stylu obiektu ... 215
Tworzenie stylu tekstu ... 220
O czym należy pamiętać ... 225

**Rozdział 13. Zaawansowane techniki korzystania z szablonów napisów ... 227**
Tworzenie szablonu użytkownika ... 227
Dodawanie logo i modyfikacja przygotowanych szablonów ... 229
Tworzenie szablonu napisów przewijanych ... 234
O czym należy pamiętać ... 237

**Część III Edycja dźwięku — techniki zaawansowane ... 239**

**Rozdział 14. Urządzenia do rejestrowania i przetwarzania dźwięku ... 241**
Interfejsy dźwiękowe ... 241
Dobór ustawień przetwarzania dźwięku ... 243
Ustawienia urządzeń dźwiękowych w programie Premiere ... 247
Rejestrowanie dźwięku — mikrofony ... 249
Nagrywanie na żywo ... 251
Odtwarzanie dźwięku — głośniki i słuchawki ... 253
O czym należy pamiętać ... 254

**Rozdział 15. Nagrywanie dialogów ..... 255**
Dwie szkoły nagrywania ścieżki dialogowej ..... 255
Przygotowania do nagrania głosu narratora ..... 256
Nagrywanie głosu narratora ..... 259
O czym należy pamiętać ..... 263

**Rozdział 16. Edycja ścieżki dialogowej ..... 265**
Montaż ścieżki dialogowej ..... 265
Zmiana tempa odtwarzania i tonacji dźwięku ..... 269
Usuwanie niechcianych dźwięków ..... 269
O czym należy pamiętać ..... 274

**Rozdział 17. Dźwiękowe efekty specjalne w klipach i na ścieżkach ..... 275**
Efekty przypisywane do klipów ..... 275
Eksport i konsolidacja ścieżki dialogowej ..... 283
Efekty przypisywane do ścieżek ..... 283
O czym należy pamiętać ..... 288

**Rozdział 18. Miksowanie nagrań dźwiękowych ..... 289**
Miksowanie statyczne ..... 289
Miksowanie dynamiczne ..... 296
O czym należy pamiętać ..... 301

## Część IV Zaawansowane techniki edycyjne ..... 303

**Rozdział 19. Edycja w oknie Timeline — techniki zaawansowane ..... 305**
Przygotowania do montażu ..... 305
Przycinanie i końcowa korekta sekwencji ..... 310
O czym należy pamiętać ..... 318

**Rozdział 20. Montaż materiału filmowanego za pomocą kilku kamer ..... 319**
Synchronizowanie kamer ..... 319
Montaż ujęć sfilmowanych oddzielnymi kamerami ..... 320
Zagnieżdżanie sekwencji ..... 326
O czym należy pamiętać ..... 330

**Rozdział 21. Montaż wideoklipów muzycznych ..... 331**
Synchronizowanie ścieżek metodą wzrokową ..... 331
Korzystanie z inteligentnych klapsów ..... 337
O czym należy pamiętać ..... 341

**Rozdział 22. Eksportowanie list edycyjnych i zarządzanie projektem ..... 343**
Zarządzanie projektem w oknie Project Manager ..... 344
Eksportowanie plików EDL i AAF ..... 348
O czym należy pamiętać ..... 354

**Część V Zaawansowane techniki edycyjne z wykorzystaniem efektów ..... 355**

**Rozdział 23. Efekt Color Corrector ..... 357**
Ustawianie balansu bieli ..... 359
Zmiana kolorystyki obrazu ..... 365
O czym należy pamiętać ..... 371

**Rozdział 24. Color Match i inne efekty kolorystyczne ..... 373**
Dopasowywanie kolorów w praktyce ..... 373
Nowe narzędzia do automatycznej korekty kolorów, kontrastu i poziomów ..... 379
Efekt Shadow/Highlight ..... 381
O czym należy pamiętać ..... 385

**Rozdział 25. Maski ..... 387**
Tworzenie statycznej maski ..... 387
Wzbogacanie maski dodatkowymi efektami ..... 393
Maski z efektami ruchu ..... 397
O czym należy pamiętać ..... 398

**Rozdział 26. Kluczowanie i współpraca z programem After Effects ..... 401**
Filmowanie na tle zielonego (lub niebieskiego) ekranu ..... 401
Kluczowanie w programie Premiere Pro ..... 404
Kluczowanie w programie After Effects ..... 411
O czym należy pamiętać ..... 415

**Rozdział 27. Tworzenie efektów obrazu w obrazie ..... 417**
Tworzenie ramki ..... 417
Zagnieżdżanie klipów z efektem PIP ..... 420
Posługiwanie się szablonami efektu obrazu w obrazie ..... 424
O czym należy pamiętać ..... 427

**Dodatki ..... 429**

**Skorowidz ..... 431**

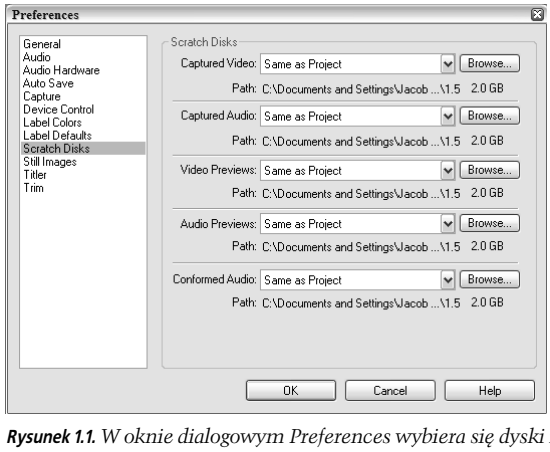
# 1 Przechwytywanie obrazu

Sercem programu Premiere Pro jest moduł przechwytywania materiału z kamery wideo — program na niewiele się zda, dopóki nie będziemy dysponować żadnym zapisem. Do zdobycia klipów możliwie wysokiej jakości, jakie chcielibyśmy wykorzystać w projekcie, konieczne jest zapoznanie się z oknem *Capture* (przechwytywanie), a także podstawowymi zasadami przechwytywania, takimi jak logowanie (opisywanie) taśmy czy dzielenie na odcinki według kodu czasowego. Rozdział ten przedstawia nowości i pokazuje najistotniejsze elementy aplikacji, analizując na przykład, w jaki sposób w Premiere Pro okno *Capture* zostało ściślej zintegrowane z projektami. W międzyczasie poznamy zalecaną kolejność czynności, która ułatwi nam zarządzanie materiałem i umożliwi powrót do projektu w przyszłości.

## Dyski robocze i sterowanie urządzeniami

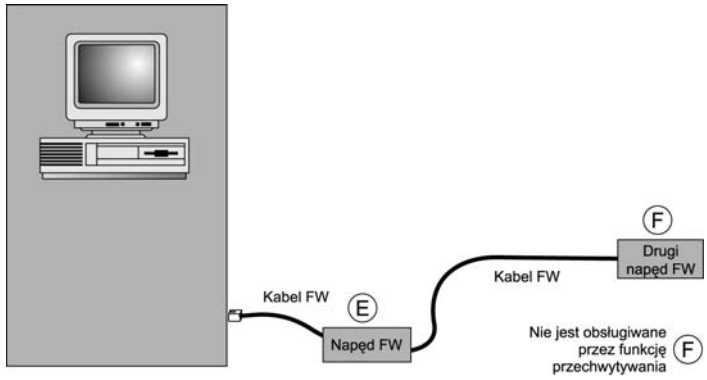
Zanim jednak zajmiemy się oknem *Capture*, musimy sprawdzić, czy w ustawieniach *Scratch Disks* (dyski robocze) i *Device Control* (sterowanie urządzeniami) określono właściwe parametry. Dzięki nim uda nam się ustalić, gdzie zapisane zostały przechwycone ujęcia oraz jaką metodę wykorzystuje Premiere Pro do komunikowania się z urządzeniem wideo (kamerą lub odtwarzaczem).

Nie polecam wykorzystywania głównego dysku lokalnego (*C:*) jako podstawowego dysku roboczego (ang. *scratch disk*) do przechwytywania filmów. Zamiast tego lepiej utworzyć nowy katalog, do którego kierowane będą przechwycone pliki na dysku roboczym. Aby wyznaczyć dyski robocze, wybierz *Edit/Preferences/Scratch Disks* i określ wybrane dyski (patrz rysunek 1.1). Jeśli przechwycone sygnały z osobnych projektów mają być zapisywane w osobnych podkatalogach, należy te podkatalogi utworzyć i odpowiednio wyznaczyć, oddzielnie dla każdego zadania i jeszcze przed rozpoczęciem przechwytywania. Przed każdą pojedynczą operacją przechwytywania można jeszcze zmienić dyski robocze, a robi się to łatwo w oknie *Capture*.




***Rysunek 1.1.*** *W oknie dialogowym Preferences wybiera się dyski robocze*

W celu przechwycenia materiału wideo sprawdź, czy dyski mają odpowiednią prędkość obrotową (7200 obr/min), a jeśli przechwytujesz ujęcia na zewnętrzne napędy FireWire, upewnij się, że nie są one połączone ze sobą łańcuchowo[1] (patrz rysunek 1.2).




***Rysunek 1.2.*** *Napęd E: FireWire jest podłączony do komputera kablem FireWire; wówczas napęd F: jest połączony łańcuchowo kablem FireWire z napędem E:. Urządzenie DV nie obsługuje wtedy napędu F: pod względem przechwytywania i odtwarzania materiału*

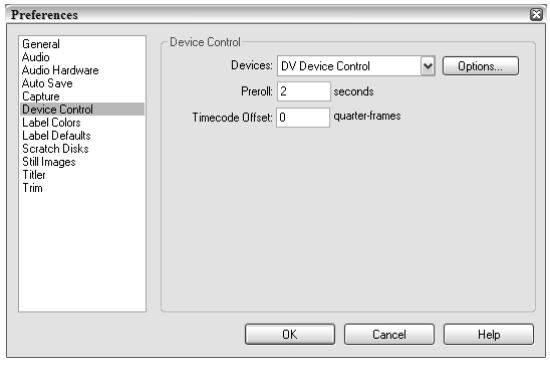



*Łączenie łańcuchowe (szeregowe) jest łączeniem ze sobą zewnętrznych napędów. Zwykle napędy FireWire wyposażone są w dwa porty wejścia/wyjścia. Jeśli komputer ma tylko jeden wolny port FireWire, napędy będzie łączyć się łańcuchowo, tak by wszystkie mogły być rozpoznawane przez komputer. Pierwszy napęd (E:) będzie podłączony do komputera przez FireWire, a drugi (F:), za pomocą dodatkowego portu FireWire w pierwszym napędzie, podłączony zostanie do stacji E: i będzie rozpoznawany przez system jako napęd dodatkowy. Chociaż jest to dobry sposób konfigurowania napędów, specyfikacje DV nie obsługują go podczas przechwytywania ujęć z cyfrowych urządzeń wideo.*

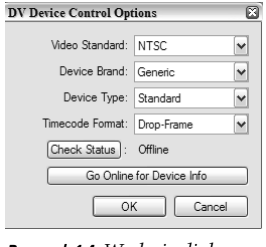
Aby móc kontrolować urządzenie wideo, wybierz *Edit/Preferences/Device Control*. W części *Device Control* (sterowanie urządzeniami) okna dialogowego *Preferences* (właściwości) (patrz rysunek 1.3) wybierz metodę sterowania urządzeniem zewnętrznym z rozwijanego menu *Devices* (urządzenia), następnie ręcznie dostosuj kontrolki, klikając przycisk *Options* (opcje) i wprowadzając informacje odpowiednie dla urządzenia, na jakim pracujesz (patrz rysunek 1.4). Każda kamera lub odtwarzacz posiada swój własny, typowy dla siebie protokół i metodę komunikowania się za pomocą sterowania urządzeniem, i dlatego tak ważne jest, by ustawić opcje zanim rozpocznie się przechwytywanie materiału.

Z przyzwyczajenia, już od pierwszego mojego kontaktu z aplikacją Premiere, zawsze najpierw włączam kamerę i podłączam kabel FireWire, a dopiero potem uruchamiam Premiere Pro. Nie jest błędem założenie, że nawiązanie łączności z urządzeniem przebiega szybciej, kiedy aplikacja jest już otwarta; niemniej jednak nie jest to jedyna metoda. Ponieważ w systemie Windows XP istnieje możliwość podłączania urządzeń zewnętrznych podczas pracy programu, tzw. *hot plugging* (ładuje on sterowniki i aktywuje urządzenia bez potrzeby restartowania systemu), kamerę można podłączyć w dowolnym momencie sesji Premiere. Nie zalecam włączania i wyłączania kamery podczas pracy, ale jeśli jej bateria się wyczerpie, lub gdy chcemy ją zwyczajnie wyłączyć, nie widzę ku temu przeciwwskazań. Aplikacji to na pewno nie zaszkodzi. Jeśli już włączamy kamerę w środku sesji, możliwe, że będziemy musieli poczekać 10 do 20 sekund na załadowanie się sterowników oraz nawiązanie łączności i transmisji.

[1] Lub po prostu: szeregowo — *przyp. tłum.*




***Rysunek 1.3.*** *Ustawienia funkcji sterowania urządzeniem można wprowadzić również w oknie dialogowym Preferences*



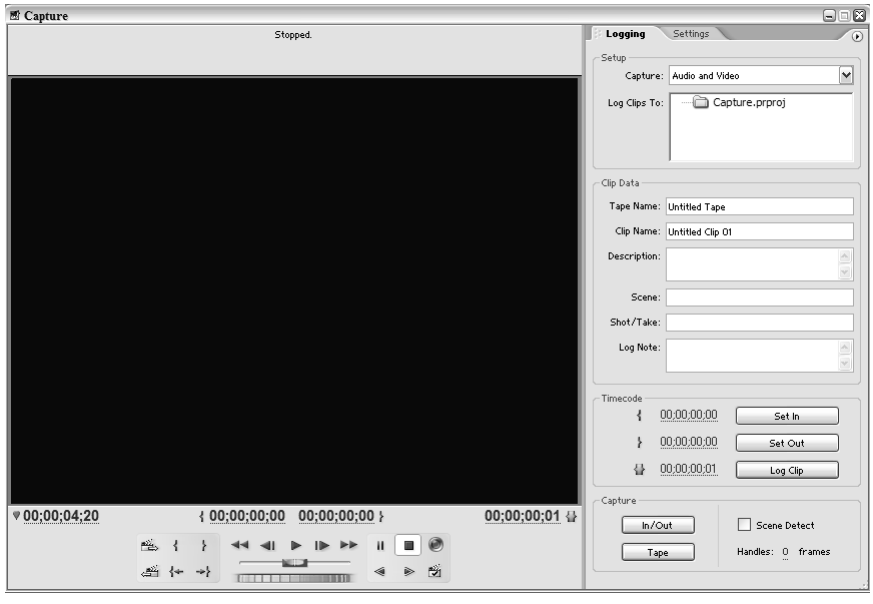

***Rysunek 1.4.*** *W oknie dialogowym Device Controls Options określa się standard, markę i typ urządzenia wideo. Kliknij przycisk Check Status, żeby sprawdzić, czy urządzenie komunikuje się z Premiere Pro. Online i Offline oznaczają odpowiednio, że komunikacja została nawiązana, lub jej brak*

# Nowe możliwości modułu Capture

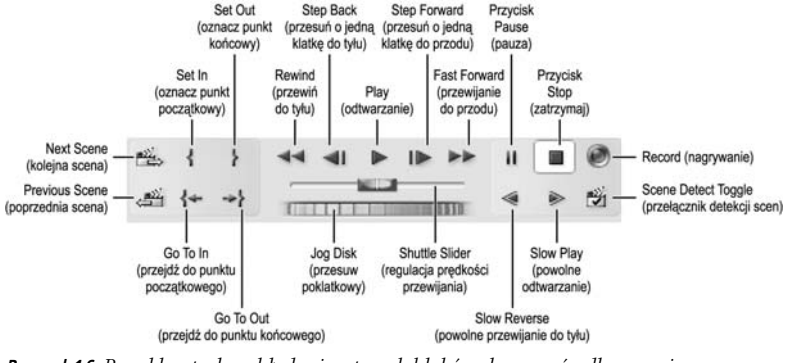
Po wprowadzeniu ustawień dotyczących urządzenia zewnętrznego i włączeniu kamery, możemy przejść do okna *Capture*. Aby je otworzyć, wybierz *File/Capture* (plik/przechwytywanie) lub naciśnij *F5* (patrz rysunek 1.5). Po lewej stronie okna znajduje się obszar podglądu, na którym pojawi się sygnał transmitowany do okna *Capture*. Górna belka zawsze przedstawia informację nazywającą czynność wykonywaną w oknie *Capture* — przewijanie wstecz, odtwarzanie wstecz, przechwytywanie seryjne klipów itp. Pod obszarem podglądu znajduje się pole kodu czasowego (ang. *timecode*), które przedstawia (począwszy od lewej strony) bieżący kod czasowy, położenie punktów początkowego i końcowego oraz długość ujęcia oznaczonego punktami. Pod licznikami znajduje się panel kontrolny, który podzielony został na trzy bloki (patrz rysunek 1.6).




*Jeśli cyfrowa kamera wideo jest już włączona i podłączona do komputera, ale transmisja i komunikacja jest niemożliwa, należy najpierw sprawdzić status urządzenia w oknie DV Device Control Options (opcje sterowania urządzeniem DV). Jeśli urządzenie oznaczone jest jako Online, ale nadal nie można transmitować, należy wyłączyć urządzenie i ponownie je włączyć. Kiedy będzie się wyłączało, zabrzmi dźwięk, którym Windows sygnalizuje wyłączenie urządzenia, a kiedy kamera ponownie się włączy, usłyszysz dźwięk sygnalizujący wykrycie nowego urządzenia. Ja osobiście zwykle sprawdzam wszystkie połączenia FireWire i wyciągam, po czym ponownie wkładam kabel. Pamiętajmy też, że mogliśmy o czymś zapomnieć, i dlatego sprawdźmy, czy czasem nie włączamy kamery w trybie nagrywania, zamiast w trybie odtwarzania.*




***Rysunek 1.5.*** *Nowe okno Capture, które pojawia się w Premiere Pro, oddaje użytkownikowi do dyspozycji pełne sterowanie odtwarzaczem, zaawansowaną funkcję logowania oraz detekcji scen*




***Rysunek 1.6.*** *Panel kontrolny składa się z trzech bloków: lewego, środkowego i prawego*

# Panel sterowania

Lewy blok panelu sterowania rozpoczyna się od przycisków u góry *Next Scene* (kolejna scena) i na dole *Previous Scene* (poprzednia scena). Od tego, ile razy klikniemy te przyciski, zależy, o ile scen przesuniemy się do przodu lub do tyłu: dwa kliknięcia przesuwają nas o dwie sceny. Na ekranie pojawia się wiadomość, która wyświetla się w trakcie trwania określonego zadania. Jeśli kliknie się dwukrotnie na przykład przycisk *Previous Scene*, wówczas na ekranie pojawia się tekst `Searching 2 Scenes Back`, czyli szukanie 2 scen wstecz. Kolejne przyciski są dość oczywiste i nader często spotykane w większości paneli sterowania w pozostałych oknach *Monitor*. W górnym rzędzie mieści się *Set In Point* i *Set Out Point* do oznaczania odpowiednio początku i końca ujęcia, podczas gdy w dolnym rzędzie znajdziemy *Go To In Point* i *Go To Out Point*, dzięki którym możemy przewinąć taśmę odpowiednio do punktu początkowego lub końcowego. Jeśli mamy zaznaczony punkt początkowy lub końcowy, wówczas klikając przyciski w kategorii *Go To*, przesuniemy taśmę do określonego punktu.

W górnym rzędzie bloku środkowego znajdziemy znajome kontrolki typowe dla sterowania taśmą: *Rewind* (przewijanie do tyłu), *Step Back* (przesunięcie do tyłu o jedną klatkę), *Play* (odtwarzanie), *Step Forward* (przesunięcie do przodu o jedną klatkę) oraz *Fast Forward* (przewijanie do przodu). Poniżej znajduje się suwak, który w dynamiczny sposób zmienia prędkość odtwarzania klipu do przodu lub wstecz. Przeciągnięcie suwaka w prawo zmieni prędkość odtwarzania do przodu, w lewo — do tyłu. Im dalej od środka, tym szybciej materiał będzie odtwarzany. Przeciągnięcie suwaka najbardziej w prawo jest odpowiednikiem przewijania do przodu, podczas gdy przesunięcie go jedynie odrobinę przyspiesza odtwarzanie tylko nieznacznie. Na samym dole bloku środkowego znajduje się przesuw poklatkowy (ang. *jog disk*), który umożliwia przechodzenie klatka po klatce. Wystarczy przejechać myszką po przesuwie poklatkowym, aby zaczął się przemieszczać. Z jego strony miłe jest to, że kiedy już zaczniemy przeciągać go myszą, to kursor nie ucieka z ekranu. Mysz pozostaje na kółku, a więc możemy się przeciągać do woli, aż dojdziemy do sedna sprawy.

Prawy blok zawiera przyciski *Pause*, *Stop* i *Record* (nagrywanie) w górnym rzędzie. Z kolei przyciski *Slow Reverse* (odtwarzanie do tyłu w zwolnionym tempie) i *Slow Play* (odtwarzanie w zwolnionym tempie), oraz przełącznik *Scene Detect* (detekcja scen) znajdują się w rzędzie dolnym.

Chociaż wszystkie te przyciski stworzono, abyśmy mogli w nie klikać myszą, ja uważam, że podczas przechwytywania wydajniejsze jest posługiwanie się klawiaturą.

## J, K i L to więcej niż tylko trzy litery

J, K i L są najważniejszymi klawiszami służącymi do odtwarzania w oknie *Monitor* lub oknie *Capture*. Oto jak wykorzystywać te skróty klawiaturowe:

- **J** odtwarza wstecz z normalną prędkością, naciśnięty ponownie odtwarza dwa razy szybciej, jeszcze raz — cztery razy szybciej.
- **K** zatrzymuje taśmę.
- **Spacja** przełącza pomiędzy odtwarzaniem a pauzą.
- **L** odtwarza do przodu z normalną prędkością, naciśnięty ponownie odtwarza dwa razy szybciej, jeszcze raz — cztery razy szybciej.
- **R** przewija do tyłu.
- **F** przewija do przodu.
- **G** przechwytuje materiał.

Powiedzmy, że przeglądamy taśmę, przechwytując materiał (lub logując). Naciskamy *L*, żeby rozpocząć odtwarzanie, a jeśli chcemy przewijać do przodu możliwie szybko i równocześnie widzieć film, to naciskamy *F*, żeby uzyskać szybkie odtwarzanie z podglądem. Kiedy zobaczymy jakiś interesujący materiał, naciskamy spację, żeby włączyć pauzę. Potem naciskamy może dwukrotnie *J*, żeby cofnąć. Następnie naciskamy *L*, żeby odtworzyć ponownie, aż w końcu *G*, żeby przechwycić dany fragment. Kiedy przechwycony materiał nas zadowala, ponownie naciskamy *G* (lub *Esc* albo spację), żeby zakończyć przechwytywanie. Potem już tylko nazywamy plik i kontynuujemy pracę. Aby przesunąć do przodu z maksymalną prędkością kamery, należy nacisnąć klawisz *K*, żeby zatrzymać urządzenie, a następnie *F*, żeby znowu rozpocząć przewijanie do przodu, podczas gdy kamera znajduje się w trybie *Stop*. Dokładnie tak samo postępujemy w przypadku klawisza *R* (przewijanie do tyłu). Tak więc zachęcam do poruszania się po ujęciach za pomocą klawiszy *J*, *K*, *L*, *F* i *R*. Kiedy zobaczysz ujęcie, które warto by przechwycić, naciśnij pauzę (spacja). Jeśli chcesz przesuwać się klatka po klatce, posługuj się z kolei strzałkami w lewo i prawo, aby przesuwać się do przodu lub do tyłu (odpowiednio strzałka w prawo i w lewo); jedno naciśnięcie przesuwa o jedną klatkę, dwa

o dwie klatki, itd. *Shift* + strzałka pozwala na przeskakiwanie co 5 klatek. Kiedy skończysz pracę z taśmą, naciśnij klawisz *K*, żeby ją zatrzymać, a następnie *E*, żeby ją wyjąć z kamery. Włóż nową taśmę i kontynuuj pracę.



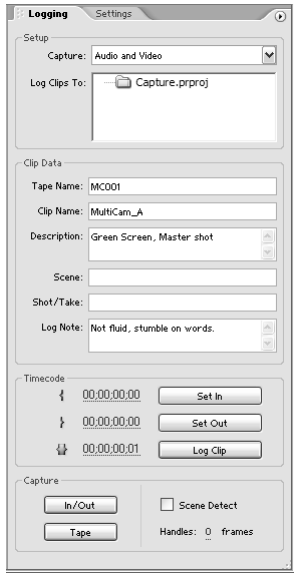

*Kiedy zatrzymujemy taśmę w jakimś miejscu za pomocą pauzy, w momencie naciśnięcia przycisku Capture kamera zaczyna odtwarzać film i równocześnie przechwytuje.*

## Logowanie i zakładka Logging

Mając do dyspozycji dużo czasu, zanim zacznie się edytować taśmy wideo, warto je wcześniej zalogować. W ten sposób można zaoszczędzić sobie zamieszania w kolejnych krokach.

Na logowanie taśmy składa się przeglądanie jej, zapisywanie kodów czasowych punktów początkowego i końcowego konkretnych fragmentów, następnie przypisywanie tym fragmentom niepowtarzalnej nazwy i różnych opisów. Logowanie taśmy jest korzystne, ponieważ dostarcza bieżących opisów z dokładnym kodem czasowym dla każdego ujęcia na taśmie.

Taśmy loguje się za pomocą zakładki *Logging* (patrz rysunek 1.7), która otwiera się domyślnie po prawej stronie okna *Capture*. Aby móc sprawnie operować zgranym materiałem, musimy koniecznie poznać pola tej zakładki.

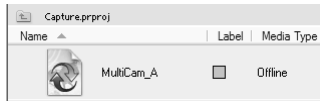



***Rysunek 1.7.*** *Całe bogactwo informacji wprowadzonych ręcznie do zakładki Logging w oknie Capture zostanie dołączone do pliku offline lub przechwyconego klipu*

Logując klipy, definiuje się parametry sygnału. Ponieważ możliwe jest zdefiniowanie kilku określonych wartości, aplikacja Premiere Pro w bardzo prosty sposób może utworzyć *plik offline*, który bierze pod uwagę wszystkie te parametry.




*Plik offline jest terminem stosowanym do materiałów, które nie mogą zostać wykryte przez system, chociaż ich parametry istnieją ciągle w oknie Project. Jeśli plik zostanie przypadkowo usunięty z systemu, jego ikona i informacja pozostaną jeszcze w projekcie (patrz rysunek 1.8), ale będą figurować jako offline. Ponadto, jeśli klip został zalogowany do okna Project, ale jeszcze nie jest przechwycony, klip ten pozostanie plikiem offline tak długo, aż go nie przechwycimy i zapiszemy w komputerze.*




***Rysunek 1.8.*** *Kiedy klip zostanie zalogowany bezpośrednio do okna Project, pojawia się on jako plik offline. Plik offline symuluje istnienie klipów ze wszystkimi ich właściwościami, ale nie zawiera ani sygnału wideo, ani audio*

Przykładowo, przy logowaniu klipu z sygnałem wideo i audio o nazwie *Clip01*, trwającego dziesięć sekund od punktu początkowego do punktu końcowego, program Premiere Pro tworzy plik offline w oknie *Project* o takich samych parametrach i nazwie pliku. W rzeczywistości powstanie konkretny dziesięciosekundowy plik offline, edytowalny na osi czasu.

Jeśli dany materiał jest wyłącznie logowany, wówczas żaden sygnał nie zostanie dołączony do tego zalogowanego klipu. Nazwa pliku, nazwa taśmy, punkty *In* i *Out* kodu czasowego (punkty początkowy i końcowy), opisy itp. będą wszystkie dołączone do pliku. Aby klipowi nadać status online, wystarczy wybrać *File/Batch Capture* (plik/przechwytywanie seryjne). Ponieważ wszystkie parametry zostały zapisane, Premiere Pro dokładnie wie, z której taśmy pochodzi dany klip, w którym jej miejscu się znajduje, i jak ma się nazywać. Jeśli nie zdecydujemy się na przechwycenie seryjne tego klipu, będziemy mogli nadal go używać w ramach projektu, ale Premiere Pro zamiast go odtworzyć, wyświetli komunikat `Media Offline`.

Ogromną zaletą tej funkcji jest możliwość edytowania materiału od razu po zalogowaniu go, również wtedy, gdy nie został on jeszcze przechwycony. Nawet jeśli stracimy cały materiał i zostanie nam jedynie plik, to pod warunkiem, że nasze zdjęcia zostały odpowiednio zdigitalizowane i zalogowane, wystarczy przechwycić seryjnie stracone klipy, żeby naszemu projektowi przywrócony został wcześniejszy kształt. Czytelne oznaczanie taśm może uratować nasze plany od katastrofy.

## Setup

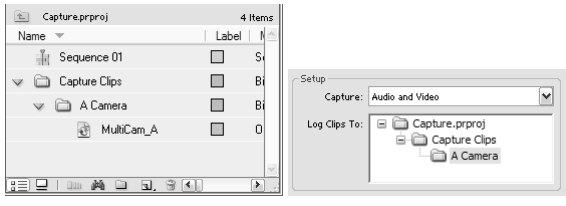
W polu *Setup* mamy dwa parametry:

- **Capture**. Definiuje właściwości ujęcia, które chcemy logować. Z rozwijanego menu wybierz *Video*, *Audio* lub *Audio and Video*.
- **Log Clips To**. Określa miejsce, do którego klipy będą logowane. Ponieważ loguje się bezpośrednio do okna *Project*, można wybrać konkretną grupę (ang. *bin*), do której klipy mają trafiać.




*W pierwotnym wydaniu Premiere Pro, jeśli logujemy klip jako Video, nie możemy później otworzyć tego pliku i zmienić go na Audio and Video. Nie można ponownie załadować zalogowanego fragmentu z powrotem w oknie Capture. Pewne parametry można uaktualnić, ale właściwości przechwytywania (audio and video, tylko audio lub tylko video) zostają zablokowane po zalogowaniu pliku.*

Cała struktura grupy wyświetli się w polu *Log Clips To* (klipy zaloguj w) (patrz rysunek 1.9). Ja osobiście zawsze tworzę katalog o nazwie *Logged Clips*, w którym rejestruję klipy. Po zgraniu plików kopiuję je lub przesuwam do nowego, odpowiedniego folderu.




***Rysunek 1.9.*** *Struktura grupy w oknie Project (po lewej) jest identyczna jak w polu Log Clips To w oknie Setup (po prawej). Grupa wybrana w polu Log Clips To jest koszem, do którego będą dodawane zalogowane lub przechwycone klipy*

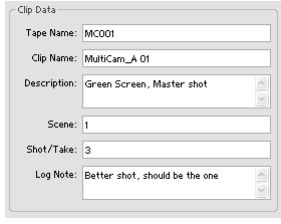
## Informacje o klipie

Ach! Najważniejsze pola — zawierające informacje o klipie — znajdują się tutaj w części *Clip Data* (informacje o klipie) (patrz rysunek 1.10). Jeśli taśmy zostały czytelnie oznakowane, żadne problemy nie powinny się pojawić. Mamy tu następujące parametry:

- **Tape Name**. Jest to nazwa taśmy w danej chwili znajdującej się w kamerze. Zmiany w tym polu dokonuje się wyłącznie, gdy wkłada się nową taśmę i rozpoczyna logowanie z tej nowej taśmy.
- **Clip Name**. Jest to nazwa, jaką nadaje się logowanemu klipowi. Premiere Pro automatycznie nadaje nazwy klipom zmieniając ich numer o wartość `+01`. I tak, kiedy nazwiemy pierwszy klip na przykład `Przyjęcie_Taty` i naciskamy *Log Clip*, wówczas Premiere loguje ten klip i w oknie *Capture* wyświetla nazwę `Przyjęcie_Taty01`. Funkcja ta jest pomocna, ale nie zawsze. Na całe szczęście wszystkie zalogowane dane poddawane są weryfikacji, zanim zalogowany klip zostanie fizycznie utworzony w oknie *Project*.
- **Description**. Są to szczegóły (opis), jakie chcemy pamiętać o danym pliku. Ja zawsze nazywam moje pliki w prosty sposób, a szczegółowe spostrzeżenia zachowuję sobie na pola *Description* i *Log Notes*. W przypadku *Przyjęcia_Taty*, w polu *Description* możemy dodać taki wpis: „Jassica przychodzi z Joshem, wcześnie".
- **Scene** i **Shot/Take**. Jest to odpowiednio numer sceny i numer ujęcia oraz dubla. Zalecam wypełnianie tych pól, gdy istnieje ku temu zdecydowana potrzeba.
- **Log Note**. Są to szczegóły dotyczące pliku, które zostaną wpisane właśnie w ten przechwycony plik. *Description*, *Scene* i *Shot/Take* są z nimi związane tylko w naszym projekcie. Jeśli chcielibyśmy otworzyć plik w innym programie edycyjnym, nie wiedzielibyśmy, że jest to scena 3., ujęcie 2., widoczna byłaby tylko nazwa taśmy, pliku i właśnie uwaga o logowaniu. Jeśli wiadomo, że przechwycone klipy będą używane w różnych projektach, wtedy należy użyć pola *Log Notes* do skopiowania informacji z pól *Description*, *Scene* i *Shot/Take*. Dla ujęcia w przykładzie *Przyjęcie_Taty* warto by wpisać: „Ciemne i nieostre, kiedy Jessica mówi do Josha. Do wykorzystania tylko na końcu". Taki byłby mój opis myśli, jakie towarzyszyły mi podczas logowania, i sugestie dla edytora (mnie samego lub kogoś innego).




*Muszę obowiązkowo zwrócić uwagę na bezwzględną konieczność odpowiedniego logowania co najmniej nazwy taśmy.*




***Rysunek 1.10.*** *W polach Clip Data wstawia się szczegóły dotyczące klipu już zalogowanego lub przeznaczonego do przechwycenia*

Wypełnienie pól nie zmienia się, to znaczy, że po wpisaniu informacji na przykład w pole *Description*, wpis ten będzie się tam znajdował także dla następnego zalogowanego klipu. Oczywiście zanim potwierdzi się logowanie dowolnego klipu, można wyczyścić pole. Jedynym polem, w którym wpisana informacja automatycznie się zmienia (zwiększa się numer w nazwie), jest *Clip Name*.

## Kod czasowy

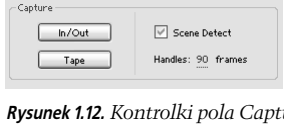
Przez pola kodu czasowego przechodzi się dość gładko. Jest to kolejne miejsce, w którym wystarczy kliknąć przycisk, żeby ustawić kod czasowy punktów początkowego i końcowego. Modyfikowanie pól jest proste także dzięki temu, że są one podświetlane (patrz rysunek 1.11). Zamiast ustawiać źle usytuowane punkty od samego początku, wystarczy kliknąć i przeciągnąć wyświetlony kod czasowy w lewo lub prawo, żeby odjąć lub dodać do wskazywanego czasu. Po uzyskaniu pożądanych wartości kliknij przycisk *Set In* (lub *Set Out*). Po zdefiniowaniu punktów początkowego i końcowego ujęcia, pokazuje się jego długość. Na prawo od długości ujęcia jest przycisk *Log Clip*, który przenosi wszystkie dane z całej zakładki *Log* do okna dialogowego, w którym możemy je zweryfikować. Kliknij *OK*, żeby dodać nowy klip jako plik offline do wybranego wcześniej katalogu docelowego.




***Rysunek 1.11.*** *Wartości kodu czasowego można łatwo zmienić, klikając na nie i przeciągając w lewo lub prawo*

## Przechwytywanie i detekcja scen

Aby przechwycić klip, który właśnie zalogowaliśmy, należy przejść do zakładki *Logging* okna *Capture* i kliknąć przycisk *In/Out* (patrz rysunek 1.12). Program dowie się w ten sposób, że ma przechwycić ujęcie od bieżącego punktu początkowego do bieżącego punktu końcowego obecnych w oknie *Capture*.




***Rysunek 1.12.*** *Kontrolki pola Capture w zakładce Logging pozwalają na przechwytywanie ujęcia pomiędzy bieżącymi punktami In i Out lub na uruchomienie przechwytywania całej taśmy z detekcją scen (Scene Detect), rozpoczynając od bieżącego położenia. Pola Handles używamy do definiowania, ile dodatkowych klatek przed i po wybranym ujęciu ma zostać przechwyconych wraz z nim*

Jeśli jednak zajdzie potrzeba przechwycenia całej taśmy, nie można zapomnieć o nowej funkcji Premiere Pro o nazwie *Scene Detect* (detekcja scen). Jako że kamera powoduje nagranie danych na taśmie, zapisuje znaczniki czasu i daty każdej taśmy za każdym razem, gdy zaczynasz nagrywać.

Przeglądając dane na taśmie, można znaleźć każde najmniejsze ujęcie, właśnie dzięki zmianom w znacznikach czasu i daty. Dodatkowo, posługując się detekcją scen, można przesuwać się do przodu lub tyłu w określonych odstępach. Funkcji *Scene Detect* używa się łącznie z przyciskiem *Tape*.

Zaznaczenie okienka *Scene Detect* włącza przechwytywanie na tryb z detekcją scen. Nie wpływa to na logowanie. Kiedy jednak kliknie się przycisk *Tape* (taśma) przy zaznaczonym okienku *Scene Detect*, Premiere Pro rozpoczyna przechwytywanie taśmy od bieżącego miejsca aż do jej końca, prowadząc detekcję scen. Premiere Pro przechodzi przez taśmę jeden raz, traktując każdy fragment pomiędzy znacznikami czasu/daty jako indywidualny klip. Chociaż wydaje się, że Premiere Pro nagrywa jeden długi klip, to zgrany materiał jest podzielony na poszczególne, określone znacznikami klipy. W przypadkach, gdy nie mam czasu na logowanie taśmy lub nie mam pewności, które odcinki będą mi potrzebne, przechwytuję całą taśmę korzystając z funkcji *Scene Detect* i *Tape*, wrzucam wszystkie klipy na listwę czasową i po prostu wyrzucam te fragmenty, które mi się nie podobają.

W trybie *Scene Detect* Premiere Pro korzysta z pola *Tape Name* w części z danymi o klipach, a następnie dzięki aktywnemu polu *Clip Name* nazywa kolejne klipy automatycznie zwiększając numer w nazwie klipu. Niemożliwe jest nadawanie każdemu plikowi innej nazwy podczas nagrywania; można je za to modyfikować później w oknie *Project*.

Ostatnim ustawieniem w oknie *Capture* jest funkcja *Handles* (uchwyty). Uchwyty te to dodatkowe klatki na początku i końcu przechwyconego ujęcia. Przy punkcie początkowym o kodzie 1;01;20, punkcie końcowym o kodzie 1;05;10 i wartości *Handles* ustawionej na 20 klatek, przechwycony klip będzie rozpoczynał się w punkcie 1;01;00 i kończył w punkcie 1;06;00. Po otwarciu tego klipu w projekcie, jego punkty początkowy i końcowy będą nadal znajdować się odpowiednio w czasie 1;01;20 i 1;05;10, ale będziemy mieć 20 dodatkowych klatek. Zawsze ustawiam wartość *Handles* pomiędzy 15 i 30 klatek, żebym nie był zmuszony do ponownego przechwytywania danego materiału, kiedy okaże się, że zgrany klip jest za krótki. Funkcja *Handles* jest dostępna jedynie w przypadku przechwytywania seryjnego i z detekcją scen. Przy przechwytywaniu bezpośrednim (ang. *free record*) nie można wstawić uchwytów.




*Bezpośrednie, a nie seryjne, nagrywanie ujęcia nie jest uzależnione od kodu czasowego punktów początkowego i końcowego. Przechwytywany jest wtedy ten materiał, który jest w danej chwili odtwarzany, czyli od momentu, gdy klikniemy Record, do zatrzymania nagrywania lub odtwarzania. Przechwytywanie bezpośrednie korzysta z pól Tape Name, File Name, kodu czasowego, Description i innych pól opisujących klip, które uaktywniają się po włączeniu nagrywania. Po zakończeniu przechwytywania można dodatkowo poprawić lub dostosować treść pól i dopiero potem zapisać przechwycony plik.*

# Zakładka Settings

Zakładka *Settings* (ustawienia) w oknie *Capture* (patrz rysunek 1.13) daje dostęp do kilku zwykle ukrytych ustawień i właściwości związanych z ustawieniami przechwytywania, lokalizacją przechwyconego materiału i sterowaniem urządzeniami zewnętrznymi.

## Capture Settings

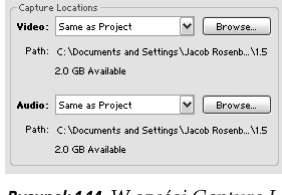
Część *Capture Settings* (ustawienia dla przechwytywania) zakładki *Settings* zawiera *Capture Format* (format przechwytywania) (tutaj nazwany *Recorder*), jaki określiliśmy dla naszego projektu. Aby go zmienić, należy kliknąć przycisk *Edit*. Otworzy się okno *Capture* okna dialogowego *Project Settings*; klikamy na rozwijaną listę *Capture Format*, żeby wybrać moduł przechwytywania. Dla wszystkich wcześniejszych ustawień DV, moduł ten to *DV/IEEE1394 Capture*. Jeśli mamy zainstalowaną kartę przechwytującą innego producenta, wybieramy z listy spośród innych opcji.




***Rysunek 1.13.*** *Zakładka Settings to szybki dostęp do opcji Capture Settings, Capture Locations (dyski robocze) i Device Control. Nie trzeba otwierać właściwości, wystarczy aktywować zakładkę Settings*

## Capture Locations

Obszar *Capture Locations* (patrz rysunek 1.14) zawiera właściwości dysków roboczych (*Scratch Disks Preferences*), które wybiera się na miejsce docelowe dla przechwyconego obrazu i dźwięku. Podczas przechwytywania w polu tym uaktualnia się także ilość wolnego miejsca na wyznaczonych dyskach roboczych. W trakcie procesu można wyznaczać inne dyski. Wtedy kliknij na odpowiedni przycisk *Browse* (przeglądaj) (*Video* lub *Audio*) i przejdź do pożądanego katalogu, następnie z rozwijanego menu wybierz *Custom* (własne). Aby znaleźć skrót do domyślnego dla Premiere Pro katalogu z dokumentami, wybierz *My Documents* z listy lub wybierz *Same as Project* (takie same jak projekt), aby umieścić przechwycone pliki w katalogu określonym w oknie *Scratch Disks*. Jeśli nasz projekt wymaga, by materiał z różnych taśm był nagrany w różnych katalogach, wówczas warto przechwycić najpierw jedną taśmę, zmienić ustawienia *Capture Locations* (położenie przechwyconego materiału) i przejść do przechwytywania kolejnej taśmy.




***Rysunek 1.14.*** *W części Capture Locations można wyznaczyć dyski robocze, które są miejscami docelowymi, gdzie automatycznie zapisze się przechwycony obraz i dźwięk*

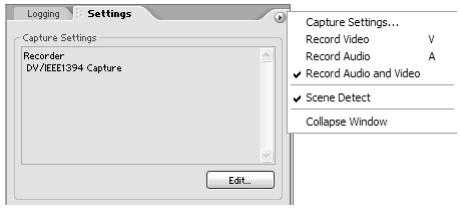
## Device Control

Część *Device Control* to skrót do właściwości sterowania urządzeniami zewnętrznymi (*Device Control Preferences*). Można je zmieniać tak samo, jak gdybyśmy weszli do nich wybierając *Edit/Preferences/Device Control*. Tutaj nasz typ urządzenia (jeśli je określiliśmy) wyświetli się w polu *Current Device* (bieżące urządzenie). Jeśli nasza kamera nie odpowiada, przechodzimy do zakładki

*Settings*, klikamy *Options* w części *Device Control* i sprawdzamy ustawienia w *DV Device Control Options*. Jeśli kamera przejdzie w stan offline, wiadomość o tym pojawi się w oknie *Capture* nad obszarem podglądu.

## Menu boczne Capture

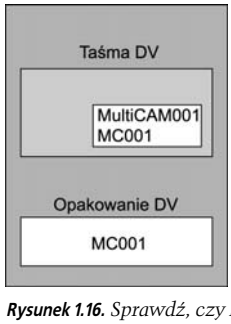
Każde okno w Premiere Pro ma swoje menu boczne (patrz rysunek 1.15). Menu to jest skrótem do określonych cech i trybów. Ponieważ Premiere Pro pozwala na skonfigurowanie własnych skrótów klawiaturowych, umieszczenie różnych funkcji w tego typu menu pozwala na mapowanie ich na klawiaturę. Z takiego menu można łatwo przejść do ustawień przechwytywania, ustawić tryb przechwytywania, włączyć lub wyłączyć detekcję scen czy minimalizować okno *Capture*.




***Rysunek 1.15.*** *Menu boczne zapewnia dostęp do kilku skrótów. Ponieważ wszystkie te skróty znajdują się w menu, można im przypisać skróty klawiaturowe*

# Odpowiednia organizacja pracy

Znajomość tego, czym są i jak działają parametry i kontrolki przechwytywania, to tylko połowa sekretu. Kluczowa jest także odpowiednia organizacja pracy. Dlatego pierwszym zadaniem powinno być oklejenie etykietami kaset z taśmami i nadawanie im odpowiednich nazw (patrz rysunek 1.16).



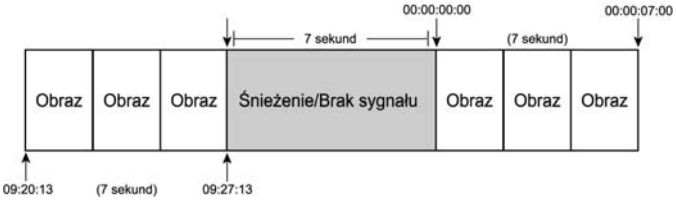

***Rysunek 1.16.*** *Sprawdź, czy kaseta i jej opakowanie otrzymały tę samą nazwę. Może się to wydawać nieco dziecinne, ale niesamowicie wpływa na poprawę organizacji biblioteki zdjęć. Taśma na rysunku nosi nazwę opisową i skrótową, wykorzystywaną podczas logowania i przechwytywania (MC001)*

## Kod czasowy i dzielenie taśmy na odcinki

Posługując się Premiere Pro w środowisku cyfrowego wideo nie można nie docenić korzyści płynącej z dzielenia taśm MiniDV na odcinki. Format kodu czasowego dla tego typu taśm charakteryzuje się tym, że jeśli kamera wykryje pusty fragment taśmy (statyczny), a my zaczniemy nagrywać, kod czasowy będzie zawsze rozpoczynał się od 00;00;00;00. I to może być źródłem ogromnych kłopotów.

Powiedzmy, że nagrywamy przez dziesięć minut i pokazuje się ostatnie ujęcie. Staramy się nacisnąć *Stop* dokładnie na końcu ujęcia, ale ciągle trafiamy w puste miejsce zaraz za nim. Kiedy następnym razem naciskamy *Record*, kod czasowy zaczyna liczyć wszystko od nowa, od 00;00;00;00. Nagrywamy przez kolejne 50 minut i kończy się taśma. Od strony technicznej uzyskaliśmy dwie identyczne wartości kodu czasowego dla różnych fragmentów taśmy — co uczyni koszmar z logowania i przechwytywania seryjnego takiej taśmy.

Możemy też, przeglądając taśmę i nanosząc punkty początkowe (*In*) i końcowe (*Out*), przeoczyć krótki pusty fragment. Przy przechwytywaniu seryjnym, Premiere Pro automatycznie przechwyci wszystkie zalogowane klipy. A ponieważ na taśmie mamy pierwszy wyznaczony fragment trwający 10 minut, który kończy się pustymi klatkami, program przechwytując seryjnie, kiedy dotrze do tego miejsca, zacznie szukać przez trzy sekundy nowego kodu czasowego. Jeśli w tym czasie nie znajdzie żadnego nowego kodu, uzna, że dotarł do końca taśmy i zakończy operację. A w przypadku taśmy MiniDV może to przecież wcale nie być jeszcze koniec taśmy (patrz rysunek 1.17).




***Rysunek 1.17.*** *Rysunek przedstawia 21 sekund taśmy DV z oznaczonymi wartościami kodu czasowego dla odpowiednich klatek filmu. Ponieważ na odcinku oznaczonym jako śnieżenie/brak sygnału nie ma żadnego zapisu, czas zaczyna liczyć się od nowa od 00;00;00;00, gdy rozpoczynamy nagrywanie nowego materiału*

Aby odpowiednio przygotować taśmę MiniDV i wydajniej nad nią pracować, zalecam podjęcie dwóch czynności, zanim przystąpi się do robienia zdjęć:

1. Podzielenie taśmy na odcinki poprzez ciągłe nagranie materiału na całej jej długości, aby otrzymać nieprzerwany bieg kodu czasowego i danych na taśmie od jej początku do końca. Nie zaszkodzi to taśmie ani nie wpłynie na nagrywanie na niej w przyszłości.
2. Czytelne oznaczenie taśmy nazwą literowo-cyfrową, taką jak *Bleach001* (NazwaProjektu+WartośćNumeryczna). Jeśli taśma zostanie wcześniej oznaczona, łatwiej będzie później znaleźć określoną taśmę, gdy będzie potrzebna do logowania. Opis taśmy można dodać także po dokonaniu nagrania.

# Pożyteczne nawyki przydatne podczas przechwytywania

Kiedy film wideo został nagrany, można przystąpić do przechwytywania. Włóż kasetę z taśmą do kamery, włącz kamerę w trybie odtwarzania i naciśnij klawisz *F5*, żeby otworzyć okno *Capture*. Zwykle zanim zacznę przechwytywać materiał, lubię najpierw go odtworzyć (naciśnij *Play* lub *L*), żeby sprawdzić kod czasowy i to, czy obraz jest poprawny. Podstawowe kroki podczas przechwytywania są następujące:

1. Nastaw taśmę, a następnie określ parametry materiału, który będziesz logować. Ja zwykle tworzę nowy katalog w oknie *Project* i nazywam go *Logged Clips* (zalogowane klipy), a następnie wybieram go z pola *Log Clip To*.
2. Wpisz nazwę taśmy w polu *Tape Name*. Jeśli potrafisz przewidzieć, jakie nazwy powinny nosić pliki, wpisz je w polu *Clip Name*. W moim przykładzie wykorzystam *Bleach_ZK* (Bleach to tytuł mojego krótkiego filmu, a ZK oznacza komentarz „Za Kulisami").

3. Naciśnij *L*, żeby rozpocząć odtwarzanie.
4. Kiedy znajdziesz pierwszy punkt początkowy (*In point*), naciśnij *I*, żeby go zaznaczyć.
5. Możesz odtwarzać materiał, jeśli jest wystarczająco długi, i w międzyczasie wpisać jego opis. Jeśli jednak klika się pole tekstowe podczas odtwarzania, nie można posługiwać się skrótami klawiaturowymi (z powodu konfliktu tekstowego), dopóki nie kliknie się w dowolnym miejscu poza polem.
6. Wprowadź wszelkie dodatkowe informacje o klipie, zaznacz punkt końcowy (*Out point*), a następnie kliknij *Log Clip*. Wszystkie wprowadzone dane wyświetlą się w oknie dialogowym, które będzie można modyfikować.
7. Kliknij *OK*, a Premiere doda nowy plik offline do wybranej grupy. W moim przypadku jest to grupa *Logged Clips*.

W dalszych krokach możesz albo dalej logować tę samą taśmę, albo przejść do innych. Ponieważ Premiere Pro obsługuje pliki offline, nie ma potrzeby przechwycenia materiałów bezpośrednio po ich zalogowaniu. W dowolnym momencie można wybrać poszczególne pliki offline lub całe ich grupy i przeprowadzić przechwytywanie seryjne, uzyskując tym samym dostęp online do tych materiałów.

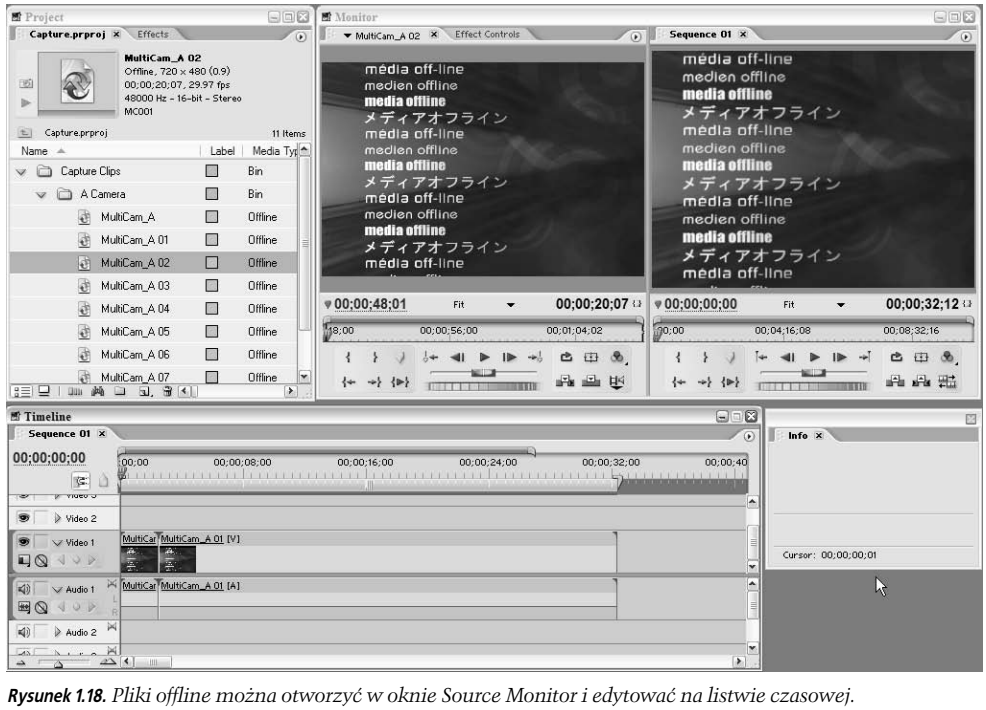
## Pliki offline

Po zalogowaniu klipów do okna *Project* nie ma potrzeby natychmiastowego ich przechwycenia, aby można je było wykorzystać w projekcie. Klipy, do których nie podłączyliśmy sygnału, będą wyświetlane jako pliki offline. Przewijając kolumny w oknie *Project*, można zobaczyć wszystkie dane związane z zalogowanymi przez nas plikami. Pliki offline poddają się edycji i mogą zostać użyte w projekcie tak samo, jak gdyby były to pliki z sygnałem (patrz rysunek 1.18). Nie pokazują one jednak żadnych sygnałów, które byłyby z nimi związane. Pliki offline można edytować, przycinać i korygować. Kiedy już przeprowadzimy przechwytywanie seryjne lub podłączymy do nich sygnały, sygnały te będą dokładnie takie, jak je wyedytowaliśmy.

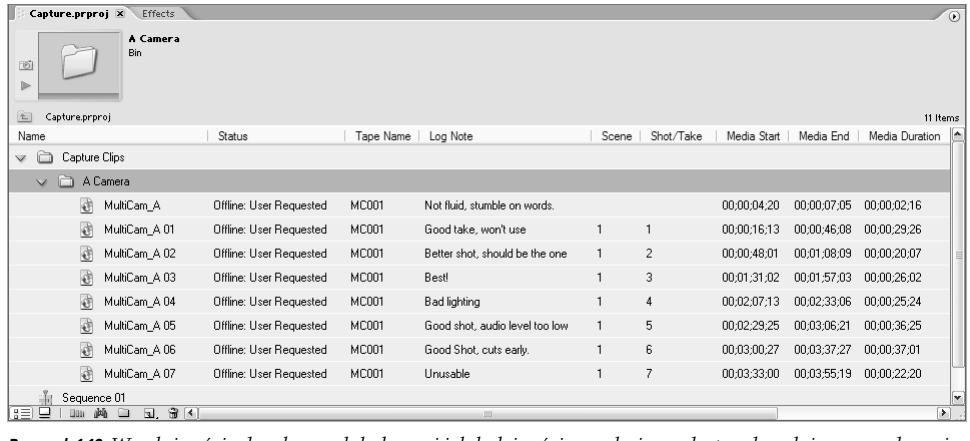
## Przechwytywanie seryjne

Premiere Pro wykorzystuje funkcję przechwytywania seryjnego (wsadowego) identyczną, jak we wcześniejszych wersjach programu. Teraz jednak nie tylko można utworzyć i importować tradycyjne listy tekstowe serii materiałów, ale także wykorzystać własny projekt jako wzorcowe listy seryjne, co pozwala na logowanie klipów (przechwyconych lub nie) bezpośrednio do otwartego projektu (do określonej przez nas grupy). W Premiere Pro nie tracimy nic z funkcjonalności list seryjnych. Nadal można importować i eksportować poszczególne listy seryjne jako spisy plików oddzielonych przecinkami. Dodano także doskonale intuicyjną metodę, która podnosi jeszcze wyżej wartość i znaczenie tzw. pliku projektu (ang. *project file*). Logowanie klipu bezpośrednio w oknie *Project* sprawia, że dane dotyczące tego klipu są zapisywane w pliku projektu (patrz rysunek 1.19). Dopóki z okna *Project* nie usunie się punktu odniesienia klipu, zawsze będzie istniała możliwość przechwycenia materiału na podstawie oryginalnie zalogowanych parametrów.

Mając wszystkie zalogowane klipy i całą grupę plików offline, możemy na kilka sposobów wybrać elementy przeznaczone do przechwycenia. Jeśli wybierzemy *File/Batch Capture*, mając zaznaczoną grupę *Log Clips* z widoku *Master Project* (projekt wzorcowy), wówczas przechwycone zostaną wszystkie pliki offline w tym katalogu posiadające odpowiednią informację o taśmie, nazwie, kodzie czasowym punktów początkowego i końcowego. Jeśli zaznaczy się tylko jeden plik, Premiere Pro przechwyci tylko ten jeden plik.




***Rysunek 1.18.*** *Pliki offline można otworzyć w oknie Source Monitor i edytować na listwie czasowej. We wszystkich tych oknach przedstawione są właściwości kodu czasowego oraz atrybuty audio/wideo i otwarty jest graficzny znacznik, który informuje użytkownika, że pliki są offline*




***Rysunek 1.19.*** *W zależności od wybranych kolumn i ich kolejności, uzyskujemy dostęp do całej wprowadzonej przez nas charakterystyki zalogowanych klipów. Dodatkowo można przejrzeć kilka innych szczegółów i dodać komentarze do pól domyślnych*

Jeśli potrzebne jest kilka klipów, wciśnij *Ctrl* i klikając myszą, zaznaczaj pliki w ramach danego katalogu, a Premiere Pro przechwyci seryjnie wszystkie zaznaczone pliki i tylko te. Najpierw program poprosi o włożenie do kamery pierwszej taśmy, z której sygnał ma pochodzić, następnie uruchamia odtwarzanie zapisu sygnału i przechwytuje wszystkie wskazane klipy znajdujące się na tej właśnie taśmie. Kiedy program skończy ten proces, wysuwa kasetę z taśmą i prosi o włożenie kolejnej taśmy. Wkładamy taśmę i klikamy *OK*, żeby kontynuować przechwytywanie seryjne.

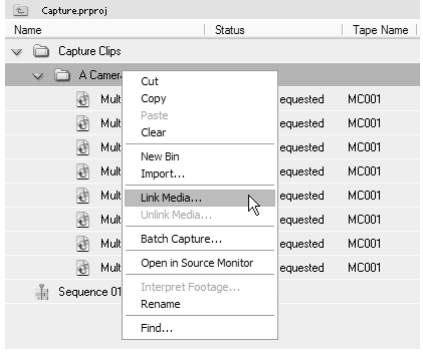



*Nie wszystkie urządzenia DV automatycznie wysuwają kasety po zakończeniu przechwytywania. Odtwarzacze DV będą raczej zawsze je wysuwały, podczas gdy kamery DV nie zawsze tę funkcję posiadają. Kiedy zakończy się przechwytywanie z taśmy i pojawi okno dialogowe z informacją, by włożyć nową taśmę, wówczas można bezpiecznie ręcznie otworzyć kieszeń urządzenia i wymienić kasety.*

Aby uzyskać informacje o niepowodzeniach, polecam włączenie funkcji *Generate Batch Log File Only on Unsuccessful Completion* (generuj plik o logowaniu seryjnym tylko gdy zakończone niepowodzeniem). Wówczas, jeśli pojawią się błędy w przechwyceniu seryjnym klipów, w tym samym miejscu co pliki offline będzie czekał na nas plik z listą takich zarejestrowanych błędów.

## Podłączanie sygnału

Ponieważ plik projektu mieści w sobie całą charakterystykę dotyczącą każdego przechwyconego klipu, można rozłączyć i usunąć sygnały, które są w danej chwili połączone (związane) z naszymi klipami. Kiedy rozłączamy plik, przerywamy połączenie z plikami na dysku lub przełączamy połączenie i usuwamy plik z sygnałem umieszczony na dysku. W obu przypadkach zachowane zostanie odniesienie klipu w oknie *Project*. Chcąc na przykład zwolnić trochę miejsca na dysku, można przerwać połączenie i usunąć wszystkie pliki nieużywane w projekcie. Pliki te pozostaną widoczne, ale będą w trybie offline. Jeśli w którymś momencie zdecydujemy, że pliki te są nam jednak potrzebne, wtedy zaznaczamy je i wybieramy funkcję *Batch Capture* (przechwytywanie seryjne), żeby przywrócić je do trybu online (patrz rysunek 1.20).



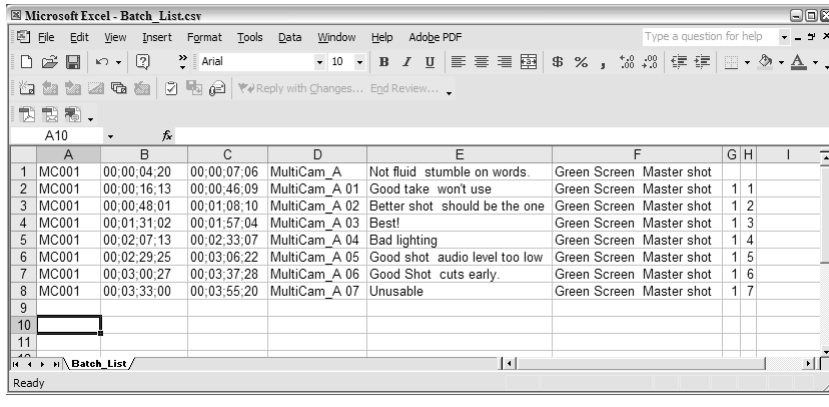

***Rysunek 1.20.*** *Jeśli grupa jest zapełniona plikami offline, klikamy prawym przyciskiem myszy na grupę i wybieramy polecenie Link Media z menu, żeby ponownie połączyć wszystkie pliki. Jeśli wybierzemy Batch Capture, wówczas Premiere wykona przechwytywanie seryjne wszystkich plików offline umieszczonych w tej grupie*

Przedstawione powyżej funkcje jeszcze bardziej podnoszą wagę i znaczenie posługiwania się systematycznym nazewnictwem dla taśm i plików. W ten sposób ponowne łączenie i przechwytywanie plików jest dość łatwe, co z kolei sprawia, że projekt jest bardziej elastyczny i łatwiej poddaje się montażowi. Jeśli z kolei chcemy go przekazać innej osobie, powinniśmy przesłać taśmy wraz z plikiem projektu (który kompresuje się do bardzo małych rozmiarów). Kiedy projekt zostanie otwarty, wszystkie pliki pojawią się w trybie offline. Wtedy wystarczy, że ta druga osoba uruchomi *Batch Capture* i włoży odpowiednie taśmy do kamery.

Jeśli przesunęliśmy plik i Premiere Pro nie może go znaleźć, wtedy trzeba zaznaczyć plik offline i wybrać *Clip/Link Audio and Video* (klip/połącz audio i wideo) (przy założeniu, że potrzebne będą oba rodzaje nośnika). Dowolny materiał wówczas podłączony będzie powiązany z plikiem w naszym projekcie.

## Eksportowanie i importowanie list seryjnych

Do sprawdzania, czy pliki zalogowane z taśm naprawdę istnieją w formacie pozwalającym na dowolne ich przenoszenie, mamy do dyspozycji funkcję tworzenia i eksportowania list seryjnych lub importowania już wcześniej istniejących list seryjnych. Aby wyeksportować tekstową listę seryjną, zaznacz katalog, klip lub klipy, z których chcesz utworzyć listę seryjną, a następnie wybierz *Project/Export Batch List* (eksportuj listę seryjną). Premiere Pro utworzy dokument tekstowy zawierający dane związane z klipami (patrz rysunek 1.21).




| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | MC001 | 00;00;04;20 | 00;00;07;06 | MultiCam_A | Not fluid stumble on words. | Green Screen Master shot | | | |
| 2 | MC001 | 00;00;16;13 | 00;00;46;09 | MultiCam_A 01 | Good take won't use | Green Screen Master shot | 1 | 1 | |
| 3 | MC001 | 00;00;48;01 | 00;01;08;10 | MultiCam_A 02 | Better shot should be the one | Green Screen Master shot | 1 | 2 | |
| 4 | MC001 | 00;01;31;02 | 00;01;57;04 | MultiCam_A 03 | Best! | Green Screen Master shot | 1 | 3 | |
| 5 | MC001 | 00;02;07;13 | 00;02;33;07 | MultiCam_A 04 | Bad lighting | Green Screen Master shot | 1 | 4 | |
| 6 | MC001 | 00;02;29;25 | 00;03;06;22 | MultiCam_A 05 | Good shot audio level too low | Green Screen Master shot | 1 | 5 | |
| 7 | MC001 | 00;03;00;27 | 00;03;37;28 | MultiCam_A 06 | Good Shot cuts early. | Green Screen Master shot | 1 | 6 | |
| 8 | MC001 | 00;03;33;00 | 00;03;55;20 | MultiCam_A 07 | Unusable | Green Screen Master shot | 1 | 7 | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | |

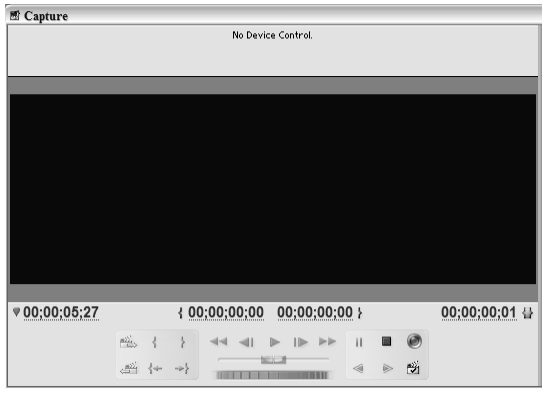
***Rysunek 1.21.*** *W tym pliku z listą seryjną widać, jak każde z pól odnosi się do pól z Premiere Pro. A to nazwa taśmy, B to punkt początkowy, C to punkt końcowy, D to nazwa klipu, E to komentarz odnośnie do logowania, F to opis, G to info o scenie, a H to info o ujęciu*

Importowanie list seryjnych jest dość łatwe. Wybiera się polecenie *Project/Import Batch List* (importuj listę seryjną), wyznacza listę seryjną, którą chcemy importować, i klika *OK*. Premiere Pro utworzy nowy katalog dla projektu, który będzie nosił tę samą nazwę co lista seryjna. W katalogu znajdą się wszystkie elementy listy seryjnej w formie klipów offline. Plik tekstowy, który staje się fizycznie istniejącymi fragmentami klipów — oto jak Premiere Pro wkracza w nowe tysiąclecie.

# Przechwytywanie ręczne, brak sterowania urządzeniami zewnętrznymi

Jeśli podłączona kamera nie obsługuje funkcji sterowania urządzeniami zewnętrznymi lub posługujemy się konwerterem *RCA-DV*, który pobiera sygnał analogowy i konwertuje go do postaci cyfrowej, wówczas należy wyłączyć *DV Device Control*. W zakładce *Settings* okna *Capture* wybierz *None* (żadne) z listy *Device*. Nadal będzie wykorzystywane *DV Capture Recorder*, ponieważ uzyskamy sygnał w porcie FireWire, choć nie będziemy mogli nim sterować (patrz rysunek 1.22).

Jeśli podłączymy odtwarzacz na przykład za pomocą konwertera DV, wtedy szukając odpowiednich fragmentów do przechwycenia posługujemy się przyciskami *Play*, *Pause*, *Fast Forward* i *Rewind* odtwarzacza. Aby rozpocząć przechwytywanie, naciśnij klawisz *G* na klawiaturze (lub kliknij *Record* w oknie *Capture*), a następnie naciśnij *G* lub *Esc* (albo kliknij przycisk *Stop*), żeby przerwać przechwytywanie. W części *Clip Data* okna *Capture* można wpisać nazwę taśmy i pliku, a także inne informacje, jakimi chcemy opisać przechwycony klip. Kiedy klikniemy *OK*, żeby potwierdzić dane wprowadzone do tych pól, Premiere doda przed chwilą przechwycony klip do naszego projektu.




***Rysunek 1.22.*** *Bez dostępu do funkcji sterowania urządzeniem nie ma możliwości korzystania z panelu sterowania*

Klipy przechwycone przez FireWire korzystający z konwertera otrzymują dla pierwszej klatki kod czasowy o wartościach rozpoczynających się od 00;00;00;00. Ponieważ port FireWire nie potrafi wykryć informacji o kodzie czasowym przez kabel, musi rozpoczynać kod czasowy od zera.

Jeśli przechwytujemy klipy nie korzystając z funkcji sterowania urządzeniami zewnętrznymi i tym samym robimy to bez kodu czasowego, należy się poważnie zastanowić, zanim usuniemy połączenia z sygnałami i uzyskamy w ten sposób pliki offline. Ponieważ nie ma niezawodnej metody gwarantującej, że przechwytując ponownie określone pliki uzyskamy dokładnie takie same punkty początkowe i końcowe, to zmontowany materiał może się różnić.

# Przechwytywanie w tle

Nową funkcją Premiere Pro wersja 1.5 jest możliwość przechwytywania w tle. Najpierw rozpoczyna się przechwytywanie, potem minimalizuje Premiere. Program będzie nadal przechwytywał klipy, podczas gdy my możemy robić inne rzeczy na komputerze. Instruktaż wideo pod tytułem „Przechwytywanie w tle" dotyczący tej funkcji znajduje się na DVD w części „Podstawy".

# O czym należy pamiętać

Oklejenie i podpisanie taśm jest zasadniczo najważniejszą częścią procesu przechwytywania. Daje to gwarancję, że w miarę potrzeb materiał będzie można w przyszłości względnie łatwo znaleźć. Dodatkowo można też zabezpieczyć listę seryjną wszystkich klipów projektu. Lista ta posłuży jako punkt odniesienia lub będzie mogła zostać importowana do innego projektu.

Tradycyjnie kłopotliwe kwestie przy przechwytywaniu wiążą się z taśmami, takimi jak przerywany kod czasowy lub złe oznaczenie. Mając dobrze zrealizowany kod czasowy i odpowiednią konwencję nazywania taśm i plików, pozostaje nam zwracać uwagę na zwyczaje kamery, temperament urządzeń DV i ich zachowanie w systemie. Informacje w tym rozdziale powinny stanowić fundament, dzięki któremu wiadomo będzie, w którym kierunku się zwrócić i co zrobić, żeby poprawnie przechwytywać do Premiere Pro i w nim logować.

Kolejny rozdział, w którym poruszona zostanie tematyka podglądu i funkcje okna *Project*, ma sprawić, że praca z przechwyconymi klipami stanie się bardziej efektywna.