helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

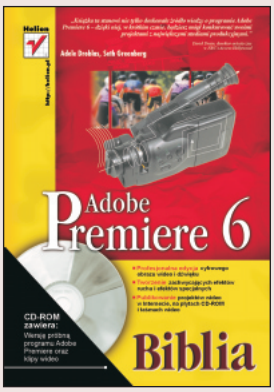
KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Adobe Premiere 6.
Biblia



Autorzy: Adele Droblas, Seth Greenberg
Tłumaczenie: Bogdan Czogalik, Łukasz Oberlan
ISBN: 83-7197-543-0
Tytuł oryginału: Adobe Premiere 6 Bible
Format: B5, stron: 568
oprawa twarda
Zawiera CD-ROM

Adobe Premiere 6. Biblia to książka dla producentów multimediów, projektantów witryn internetowych, projektantów grafiki, artystów, filmowców oraz użytkowników kamer wideo – dla wszystkich, którzy, korzystając z komputera, chcą tworzyć filmy wideo i umieszczać je na taśmie wideo, płytach CD-ROM lub w Internecie. Czytając książkę Adobe Premiere 6. Biblia, szybko się przekonasz, że jest ona czymś więcej niż tylko źródłem informacji opisującym w zasadzie wszystkie funkcje programu Adobe Premiere. Omawiane w książce koncepcje i możliwości programu Premiere są wyjaśniane za pomocą wielu krótkich ćwiczeń. Książka jest niezastąpionym źródłem informacji zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych użytkowników. Nie zwlekaj. Zacznij czytać i dowiedz się, jak zrealizować swoje pomysły.

Czytając wszystkie rozdziały książki „Adobe Premiere 6. Biblia" po kolei, stopniowo staniesz się ekspertem programu Adobe Premiere. Sądzimy jednak, że większość Czytelników będzie czytać jedynie wybrane rozdziały zawierające potrzebne lub interesujące w danej chwili tematy. W książce umieściliśmy wiele instrukcji szczegółowo wyjaśniających tworzenie sekwencji wideo za pomocą narzędzi programu Adobe Premiere. Na płycie CD-ROM znajdziesz wiele klipów, dzięki którym szybko stworzysz krótkie przykłady ilustrujące zagadnienia poruszane w poszczególnych rozdziałach.

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

Rzut oka na książkę

O Autorach 17
Przedmowa 19
Wprowadzenie 23

Część I Premiere — pierwsze kroki 27
Rozdział 1. Premiere — szybki start 29
Rozdział 2. Premiere — wiadomości podstawowe 47
Rozdział 3. Ustawienia projektu 65
Rozdział 4. Przesyłanie materiału wideo na dysk twardy 77

Część II Montaż 97
Rozdział 5. Podstawowe techniki montażu 99
Rozdział 6. Montaż dźwięku 119
Rozdział 7. Tworzenie przejść 149

Część III Tekst i grafika 185
Rozdział 8. Tworzenie napisów i obiektów graficznych w oknie Title 187
Rozdział 9. Tworzenie tekstu i efektów graficznych 215

Część IV Zaawansowane techniki i efekty specjalne 237
Rozdział 10. Zaawansowane techniki montażu 239
Rozdział 11. Stosowanie efektów specjalnych 263
Rozdział 12. Nakładanie obrazu klipów 299
Rozdział 13. Posługiwanie się maskami koloru oraz maskami tła 321
Rozdział 14. Tworzenie efektów ruchu 339
Rozdział 15. Poprawianie jakości obrazu 363

Część V Eksport cyfrowych filmów wideo 387
Rozdział 16. Eksportowanie filmów QucikTime i AVI 389
Rozdział 17. Przygotowanie klipów wideo do publikacji w sieciach Internet i intranet 401
Rozdział 18. Publikowanie klipów wideo w sieci 419
Rozdział 19. Przenoszenie projektów na taśmę wideo 429
Rozdział 20. Przenoszenie projektów na płytę CD-ROM i współpraca z programem Macromedia Director 441

Część VI Współpraca programu Premiere z innymi programami 457
Rozdział 21. Trymowanie klipów filmowych w programie After Effects 459
Rozdział 22. Współpraca z Photoshopem 469
Rozdział 23. Współpraca z Illustratorem 483
Rozdział 24. Edycja z wykorzystaniem masek w programie After Effects 503
Rozdział 25. Dodawanie efektów specjalnych w programie After Effects 515
Rozdział 26. Dodatkowe programy do tworzenia efektów specjalnych 533

Dodatki 541
Dodatek A Zawartość płyty CD 543
Dodatek B Witryny internetowe, które warto odwiedzić 545
Dodatek C Jak zdobyć licencję na program QuickTime 551
Dodatek D Studio cyfrowych nagrań wideo 553
Skorowidz 561

Spis treści

O Autorach **17**

Przedmowa **19**

Wprowadzenie **23**

Część I Premiere — pierwsze kroki **27**

Rozdział 1. **Premiere — szybki start** **29**

Możliwości programu Adobe Premiere 29
Jak działa Premiere 30
Twój pierwszy film wideo 32
Tworzenie projektu w programie Premiere 32
Importowanie materiału filmowego 33
Oglądanie klipów w oknie Project 35
Okno Storyboard 36
Tworzenie projektu 37
Modyfikacja opcji Time Zoom Level 38
Podgląd klipu w oknie Monitor 39
Przycinanie klipów w oknie Timeline 39
Edycja klipu Flag 41
Tworzenie przejścia 41
Podgląd przejścia 42
Montaż klipu w oknie Timeline 43
Dodanie efektu przenikania 43
Dodanie jeszcze jednego obrazu i przejścia 43
Efekt stopniowego pojawiania się napisu 43
Podgląd efektu stopniowego pojawiania się napisu 44
Dodanie klipu dźwiękowego oraz stworzenie efektu stopniowego narastania głośności 45
Eksport filmu wideo 45
Umieszczanie cyfrowego filmu wideo na serwerze WWW 46

Rozdział 2. **Premiere — wiadomości podstawowe** **47**

Okna programu Premiere 47
Manipulowanie oknami programu Premiere 48
Okno Project 48
Okno Timeline 49
Okno Monitor 50
Okno Audio Mixer 51
Palety programu Premiere 52
Paleta Navigator 52
Paleta History 53

Paleta Commands ... 53
Paleta Info ... 54
Paleta Effect Controls ... 55
Palety Video i Audio ... 55
Paleta Transitions ... 56
Menu programu Premiere ... 57
Menu File ... 57
Menu Edit ... 59
Menu Project ... 60
Menu Clip ... 61
Menu Timeline ... 62
Menu Window ... 62
Menu Help ... 62

Rozdział 3. **Ustawienia projektu ... 65**
Co to jest cyfrowe wideo? ... 65
Montaż liniowy a montaż nieliniowy ... 66
Cyfrowe wideo — wiadomości podstawowe ... 67
Prędkość odtwarzania klatek wideo ... 67
Rozmiar klatki ... 67
Kolor RGB i głębia bitowa koloru ... 68
Kompresja ... 68
Ustawienia projektu ... 70
Ustawienia ogólne ... 71
Ustawienia wideo ... 72
Ustawienia Keyframe and Rendering ... 74

Rozdział 4. **Przesyłanie materiału wideo na dysk twardy ... 77**
Pierwsze kroki ... 78
Właściwe podłączenie ... 79
Rozpoczęcie przechwytywania materiału wideo ... 79
Ustawianie dysku roboczego ... 80
Przechwytywanie analogowego materiału wideo ... 80
Zmiana ustawień wideo ... 82
Zmiana ustawień dźwięku ... 84
Przygotowanie do przechwytywania cyfrowego materiału wideo ... 85
Przechwytywanie materiału wideo za pomocą okna przechwytywania ... 87
Przechwytywanie za pomocą funkcji sterowania urządzeniem ... 88
Automatyzacja przechwytywania za pomocą przechwytywania wsadowego ... 89
Dodanie kodu czasowego do klipu ... 91
Przechwytywanie klipów z użyciem techniki stop motion ... 92
Przechwytywanie dźwięku ... 94
Ustawienia nagrywania dźwięku ... 95
Przechwytywanie analogowego dźwięku (użytkownicy Windows) ... 95
Przechwytywanie analogowego dźwięku (użytkownicy komputerów Macintosh) ... 95

Część II Montaż ... 97

Rozdział 5. **Podstawowe techniki montażu ... 99**
Montaż podstawowy — koncepcje i narzędzia ... 99
Okno Storyboard ... 100
Środowisko robocze ... 101

Okno Timeline 103
Okno Timeline z bliska 103
Typ środowiska roboczego a wygląd okna Timeline 105
Poruszanie się w oknie Timeline 105
Ścieżki z opcją Shy oraz ścieżki z opcją Exclude 106
Wybieranie i przesuwanie klipów w oknie Timeline 106
Zmiana wyglądu okna Timeline 109
Ustawianie punktów początkowych i końcowych w oknie Timeline 110
Montaż za pomocą narzędzia Selection 110
Ustawianie punktu początkowego i końcowego za pomocą znaczników okna Timeline 110
Przycinanie klipu w oknie Clip 112
Montaż w oknie Monitor 113
Dodawanie klipów do okna Timeline za pomocą okna Monitor 115

Rozdział 6. **Montaż dźwięku 119**

Rola dźwięku w filmie wideo 120
Odtwarzanie klipu dźwiękowego 120
Regulacja poziomu głośności dźwięku 122
Regulacja poziomu głośności za pomocą polecenia Audio Gain 123
Regulacja poziomu głośności za pomocą linii głośności dźwięku 123
Balans głośności dźwięku 127
Panorama dźwięku 128
Balans dźwięku stereo 129
Narzędzie Cross Fade 130
Obróbka dźwięku w oknie Audio Mixer 132
Automatyzacja 132
Opcja Mute oraz opcja Solo 132
Balans 133
Głośność 133
Odtwarzanie 133
Opcje okna Audio Mixer 134
Zapisywanie zmian za pomocą okna Audio Mixer 135
Efekty dźwiękowe 135
Paleta Audio 136
Stosowanie efektów dźwiękowych 136
Sterowanie efektem dźwiękowym w czasie 137
Przegląd efektów dźwiękowych 138
Zapisywanie dźwięku w formacie AIFF 146

Rozdział 7. **Tworzenie przejść 149**

Rzut oka na paletę Transitions 149
Korzystanie z menu palety Transitions 150
Edycja A/B oraz edycja jednościeżkowa 151
Tworzenie przejść z wykorzystaniem ścieżek A/B 152
Korzystanie z przejść w trybie edycji jednościeżkowej 154
Edycja ustawień efektu przejścia 157
Tworzenie domyślnego efektu przejścia 158
Stosowanie domyślnego efektu przejścia 159
Zastępowanie i usuwanie efektów przejść 159

Przegląd efektów przejść 160
Przejścia z grupy 3D Motion 160
Przejścia z grupy Dissolve 162
Przejścia z grupy Iris 164
Przejścia z grupy Map 165
Przejścia z grupy QuickTime 166
Przejścia z grupy Slides 167
Przejścia z grupy Special Effects 168
Przejścia z grupy Page Peel 170
Przejścia z grupy Stretch 171
Przejścia z grupy Wipe 172
Przejścia z grupy Zoom 175
Galeria efektów przejść programu Premiere 176

Część III Tekst i grafika 185

Rozdział 8. **Tworzenie napisów i obiektów graficznych w oknie Title 187**

Okno Title 188
Narzędzia okna Title 189
Zmiana opcji okna Title 189
Rozmiar rysownicy 189
Proporcje klatki 191
Obszar bezpieczny dla akcji i napisów 191
Kolory bezpieczne dla standardu NTSC 191
Kolor tła 191
Menu Title 192
Klatka klipu wideo w roli tła 192
Narzędzia okna Title 193
Narzędzie Type 194
Przesuwanie tekstu za pomocą narzędzia Selection 195
Zmiana atrybutów tekstu 195
Zapisywanie atrybutów i koloru tekstu 197
Narzędzie Rolling Title 197
Zmiana kierunku i prędkości 198
Podgląd ruchomego tekstu 199
Tworzenie obiektów graficznych w oknie Title 199
Tworzenie wielokątów 200
Przekształcanie wielokątów w linie krzywe 200
Modyfikowanie kształtów 201
Przesuwanie i zmiana rozmiaru kształtu 201
Zmiana grubości linii 201
Zmiana atrybutów związanych z wypełnieniem kształtu 201
Tworzenie cieni 202
Typy cieni 203
Stosowanie koloru w napisach 203
Okno Color Picker 203
Kolory RGB 205
Kolor tekstu i obiektów graficznych 205
Tworzenie gradientów 206
Zmiana krycia 207

Zapisywanie, zamykanie i wczytywanie napisu 208
Dodawanie napisu do projektu 209
Tworzenie napisu powitalnego w oknie Title 210
Tworzenie znaku firmowego 211

Rozdział 9. **Tworzenie tekstu i efektów graficznych 215**
Tworzenie i importowanie grafik z programu Adobe Photoshop 215
Tworzenie filmu za pomocą programów Adobe Photoshop oraz Adobe ImageReady 216
Tworzenie sekwencji zniekształcenia tekstu w programach Photoshop i ImageReady 219
Projekt „Time Flies” 220
Tworzenie półprzezroczystego tekstu 223
Tworzenie tekstu z efektem fazy w Photoshopie 224
Przygotowanie projektu „Zoo” 225
Animowanie tekstu i grafik utworzonych w programie Illustrator za pomocą efektów wideo 227
Tworzenie zakrzywionego tekstu w programie Adobe Illustrator 227
Tworzenie grafiki w programie Adobe Illustrator 228
Projekt Hurricane Season 229
Animacja napisów na tle grafiki z wykorzystaniem efektu ruchu i odwróconego kanału alfa 231

Część IV Zaawansowane techniki i efekty specjalne 237

Rozdział 10. **Zaawansowane techniki montażu 239**
Narzędzia do montażu 240
Paleta History 240
Wycinanie i wklejanie klipów 241
Usuwanie luk z okna Timeline 244
Oddzielanie i łączenie części wideo i części dźwiękowej klipu 244
Edycja klipów za pomocą narzędzi okna Timeline 245
Technika montażu Rolling 246
Technika montażu Ripple 246
Technika montażu Slip 247
Technika montażu Slide 248
Montaż trzy- i czteropunktowy 249
Montaż trzypunktowy 249
Montaż czteropunktowy 251
Technika montażu Lift oraz technika montażu Extract 252
Precyzyjny montaż w trybie wyświetlania Trim okna Monitor 253
Kopie klipów i klipy wirtualne 254
Tworzenie klipów wirtualnych 255
Edycja klipu za pomocą poleceń menu Clip 257
Polecenie Motion 257
Polecenia Duration i Speed 258
Polecenie Frame Hold 259
Polecenia Maintain Aspect Ratio i Aspect Fill Color 260

Rozdział 11. **Stosowanie efektów specjalnych 263**
Paleta Video Effects programu Premiere 264
Podręczne menu palety Video Effects 265
Paleta Effect Controls 266
Podręczne menu palety Effect Controls 266
Stosowanie efektów specjalnych 267

Stosowanie efektów z wykorzystaniem ujęć kluczowych....268
Ścieżka ujęć kluczowych....269
Stosowanie efektów na różnych obszarach obrazu za pomocą maski obrazu....272
Efekty programu Premiere....273
Folder Adjust....274
Folder Blur....276
Folder Channel....277
Folder Distort....278
Folder Image Control....284
Folder Perspective....287
Folder Pixelate....287
Folder QuickTime....289
Folder Render....289
Folder Sharpen....289
Folder Stylize....290
Folder Time....294
Folder Transform....295
Folder Video....297

Rozdział 12. **Nakładanie obrazu klipów....299**
Cyfrowe wideo a przezroczystość....300
Efekt stopniowego pojawiania się lub zanikania obrazu....300
Tworzenie efektu stopniowego pojawiania się lub zanikania obrazu za pomocą narzędzi Fade Adjustment oraz Fade Scissors....303
Nakładanie obrazu klipów za pomocą okna dialogowego Transparency Settings....306
Okno dialogowe Transparency Settings....307
Klucz Chroma....308
Klucz RGB Difference....309
Klucze Blue Screen i Green Screen....309
Klucz Non-Red....312
Klucz Luminance....313
Klucz Alpha Channel....314
Klucze Black Alpha Matte oraz White Alpha Matte....316
Klucz Image Matte....316
Klucz Difference Matte....317
Klucz Track Matte....318
Klucze Multiply i Screen....318
Tworzenie efektu podzielonego ekranu za pomocą okna dialogowego Transparency Settings....318
Tworzenie makiety eliminującej niepożądany obiekt....318

Rozdział 13. **Posługiwanie się maskami koloru oraz maskami tła....321**
Tworzenie maski koloru....321
Tworzenie maski koloru w oknie projektu....322
Edycja maski koloru....323
Tworzenie maski tła w oparciu o statyczne ujęcie....323
Tworzenie masek w Photoshopie....324
Tworzenie prostego tła za pomocą narzędzia Gradient....324
Tworzenie obrazów tła za pomocą polecenia Pattern Fill....329
Tworzenie masek w Illustratorze....330
Tworzenie plików tła i filmów QuickTime w programie Painter....335

Rozdział 14. **Tworzenie efektów ruchu** **339**
Okno dialogowe Motion Settings 339
Okienko podglądu 341
Modyfikowanie ścieżki ruchu 342
Oś czasu — dodawanie ujęć kluczowych 344
Zmiana prędkości 344
Tworzenie zbliżeń, przerw, zniekształceń i obrotów 344
Opcja Fill Color 347
Zapisywanie, wczytywanie, przywracanie i usuwanie ustawień efektu ruchu 348
Edycja ustawień efektu ruchu 348
Kanały alfa 349
Ruchome makiety 351
Tworzenie projektów wykorzystujących efekt ruchu 353
Prezentacja obrazująca sprzedaż kawy 353
Animowana okładka książki 358

Rozdział 15. **Poprawianie jakości obrazu** **363**
Model koloru RGB 364
Korekcja jasności i kontrastu 366
Balans kolorów 366
Równoważenie poziomów 367
Pozostałe efekty z grupy Adjust 369
Efekty z grupy Image Control 369
Efekty z grupy Video 370
Retusz i korekcja kolorów w Photoshopie 372
Wczytywanie klipu wideo w oknie programu Photoshop 373
Tworzenie selekcji w programie Photoshop 375
Zaznaczanie zakresu kolorów 375
Zapisywanie zaznaczenia w kanale alfa 376
Polecenia dopasowania programu Photoshop 377
Posługiwanie się paletą Info 377
Korekcja jasności i kontrastu 378
Korekcja poziomów 378
Korekcja krzywych 379
Korekcja barwy i nasycenia 381
Korekcja balansu kolorów 382
Dodawanie i usuwanie postaci ludzkich w obrazie klipu wideo za pomocą narzędzi programu Photoshop 382

Część V Eksport cyfrowych filmów wideo **387**

Rozdział 16. **Eksportowanie filmów QucikTime i AVI** **389**
Rozpoczynanie procesu eksportu pliku 390
Dobieranie ustawień parametrów eksportu 391
Dobieranie ustawień parametrów wideo 392
Wybór metody kompresji dla formatu QuickTime 392
Wybór metody kompresji dla formatu Video for Windows 394
Zmiana głębi bitowej koloru 394
Wybór jakości materiału 394
Wybór prędkości przetwarzania danych 395
Wybór parametrów dekompresji 395
Zmiana rozmiaru ramki obrazu i prędkości odtwarzania 396
Określanie ujęć kluczowych 396

Dobieranie ustawień parametrów audio 397
Kodeki audio formatu QuickTime 398
Pozostałe opcje audio 398
Kodeki audio formatu Video for Windows 399

Rozdział 17. **Przygotowanie klipów wideo do publikacji w sieciach Internet i intranet 401**
Formaty plików spotykane w sieci Internet 402
HTML 402
W jaki sposób film jest wczytywany na stronę WWW 403
Ustawienia filmów QuickTime eksportowanych na strony WWW 405
Dołączanie filmu QuickTime do strony WWW w programie Adobe GoLive 406
Wykorzystanie ścieżek filmu QuickTime na stronie WWW 408
Tworzenie hiperłączy w programie Premiere 409
Tworzenie ukrytych ścieżek QuickTime w programie Adobe GoLive 410
Zmiana położenia i tworzenie prostych behawiorów 415

Rozdział 18. **Publikowanie klipów wideo w sieci 419**
Eksportowanie klipów wideo na potrzeby sieci za pomocą plug-inu RealNetworks Advanced RealMedia 420
Eksportowanie z programu Premiere 420
Eksportowanie klipów wideo na potrzeby sieci za pomocą programu Cleaner EZ 425
Pobieranie typu QuickTime Progressive 426
Pobieranie typu QuickTime Streaming 426
Format Windows Media — Video 427
Wykorzystanie plug-inu Advanced Windows Media 428

Rozdział 19. **Przenoszenie projektów na taśmę wideo 429**
Przygotowanie materiału do przeniesienia na taśmę wideo 430
Sprawdzanie ustawień właściwości projektu 430
Podgląd obrazu przy wyjściowej prędkości odtwarzania 431
Sprawdzanie ustawień opcji dysku magazynującego oraz funkcji kontroli urządzeń zewnętrznych 431
Ustawianie opcji odtwarzania 432
Przenoszenie projektów na taśmę z użyciem funkcji kontroli urządzeń zewnętrznych 434
Przenoszenie projektów na taśmę z użyciem funkcji kontroli urządzeń zewnętrznych klasy DV 434
Przenoszenie projektów na taśmę z użyciem funkcji kontroli analogowych urządzeń zewnętrznych 435
Przenoszenie projektów na taśmę bez użycia funkcji kontroli urządzeń zewnętrznych 435
Tworzenie listy edycyjnej 436
Tworzenie listy edycyjnej 436
Dołączanie do listy edycyjnej informacji o przejściach 439

Rozdział 20. **Przenoszenie projektów na płytę CD-ROM i współpraca z programem Macromedia Director 441**
Przenoszenie klipów wideo na płytę CD-ROM 442
Ustawianie właściwości projektu 442
Przenoszenie projektu na płytę CD-ROM za pomocą programu Cleaner EZ 444
Współpraca z programem Macromedia Director 448
Krótka charakterystyka programu Director 448

Importowanie klipów wideo w programie Director 448
Zmiana właściwości filmu....449
Umieszczanie filmu na scenie 450
Korzystanie z Lingo 451
Tworzenie behawiorów 451
Tworzenie własnych skryptów Lingo 452
Odtwarzanie fragmentu cyfrowego filmu wideo....454

Część VI Współpraca programu Premiere z innymi programami ... 457

Rozdział 21. **Trymowanie klipów filmowych w programie After Effects 459**
Trymowanie klipów wideo w After Effects — o co tu chodzi?....460
Trymowanie klipów wideo w oknie Time Layout 460
Trymowanie klipów wideo w oknie warstwy....462
Eksportowanie plików edytowanych w programie Adobe After Effects 463
Importowanie plików programu After Effects do programu Premiere 467

Rozdział 22. **Współpraca z Photoshopem 469**
Eksportowanie pojedynczych klatek filmowych do Photoshopa 469
Importowanie w programie Photoshop pojedynczej klatki projektu Premiere 473
Eksportowanie pojedynczej klatki filmowej z programu After Effects do Photoshopa....473
Wykorzystanie warstw i kanałów w Photoshopie 474
Tworzenie pliku z warstwy i powielanie warstwy w Photoshopie 475
Tworzenie pliku Photoshopa zawierającego kanał alfa 477
Importowanie kanałów alfa i warstw Photoshopa do programu Premiere....479
Wprowadzanie zawartości kanału alfa i warstw Photoshopa do ścieżek wideo 480

Rozdział 23. **Współpraca z Illustratorem 483**
Tworzenie elementów tekstowych w Illustratorze 484
Konwersja tekstu na krzywe....487
Edycja tekstu przekształconego na krzywe 489
Tworzenie masek w programie Illustrator....490
Importowanie plików Illustratora do programu Premiere 495

Rozdział 24. **Edycja z wykorzystaniem masek w programie After Effects ...503**
Maski w programie After Effects — krótki przegląd....504
Tworzenie masek owalnych i prostokątnych....504
Edycja masek owalnych i prostokątnych w oknie Layer i za pomocą menu Layer 506
Tworzenie masek w oparciu o krzywe Beziéra 508
Edycja maski w oknie Time Layout 510
Importowanie masek z Photoshopa i Illustratora 511
Tworzenie maski na podstawie ścieżki utworzonej w programie Illustrator 513

Rozdział 25. **Dodawanie efektów specjalnych w programie After Effects...515**
Idea funkcjonowania programu After Effects 516
Importowanie projektów programu Premiere do programu After Effects 516
Importowanie i animowanie obrazków Photoshopa w programie After Effects....517
Importowanie i animowanie obrazków Illustratora w programie After Effects....520
Tworzenie i animacja elementów tekstowych w programie After Effects....523
Wykorzystanie ścieżek ruchu 527
Tworzenie złożonego klipu wideo....530

Rozdział 26. **Dodatkowe programy do tworzenia efektów specjalnych.....533**
Plug-iny — oprogramowanie uzupełniające 533
Instalacja plug-inów 534
Jak używać plug-inów? 534
SpiceMaster 535
Boris FX Pro 535
Boris Graffiti 537
SFX Machine 538

Dodatki 541

Dodatek A **Zawartość płyty CD 543**

Dodatek B **Witryny internetowe, które warto odwiedzić.....545**

Dodatek C **Jak zdobyć licencję na program QuickTime.....551**

Dodatek D **Studio cyfrowych nagrań wideo 553**

Skorowidz.....561

Rozdział 10.
Zaawansowane techniki montażu

Zagadnienia omawiane w tym rozdziale:

- Narzędzia do montażu filmu
- Narzędzia *Razor* i *Multiple Razor*
- Polecenia umożliwiające wklejanie materiału filmowego
- Techniki montażu *Rolling* oraz *Ripple*
- Narzędzia *Slip* i *Slide*
- Montaż trzy- i czteropunktowy
- Usuwanie klatek techniką *Extract* oraz techniką *Lift*
- Klipy wirtualne
- Menu *Clip*

Chociaż do edycji krótkich filmów wystarczy narzędzie *Selection*, w przypadku montażu precyzyjnego, gdzie liczy się każda klatka, należy stosować zaawansowane techniki dostępne w programie Premiere 6.

Na przykład w trybie wyświetlania *Trim* okna *Monitor* można usuwać pojedyncze klatki zaczynając od punktu początkowego lub końcowego klipu — wystarczy klikać przyciskiem myszy. Jeden z paneli okna *Monitor* wyświetla materiał znajdujący się na lewo od linii edycji; drugi — materiał znajdujący się na prawo od linii edycji. Premiere 6 umożliwia również wykonywanie wyrafinowanego montażu trzypunktowego, polegającego na ustawieniu punktu początkowego lub końcowego w klipie źródłowym oraz punktu początkowego i końcowego w programie. Technika ta ma tę zaletę, że Premiere 6 precyzyjnie oblicza fragment klipu źródłowego, który ma zostać dodany do materiału programu.

Niniejszy rozdział jest przewodnikiem po średnio zaawansowanych i zaawansowanych technikach montażu. Najpierw przedstawimy podstawowe narzędzia edycyjne, takie jak *Razor* i *Multiple Razor*, a następnie omówimy narzędzia *Ripple Edit*, *Rolling Edit*, *Slip* oraz *Slide*. Opiszemy również, jak wykonać montaż trzy- i czteropunktowy oraz jak

przycinać materiał filmowy w trybie wyświetlania *Trim* okna *Monitor*. Rozdział ten porusza wiele różnych tematów, dzięki czemu będziesz mógł poznać funkcje edycyjne programu Premiere i od razu wykorzystać je w praktyce.

Narzędzia do montażu

Zdarzają się sytuacje, że chcemy po prostu skopiować fragment klipu i wkleić go w nowym miejscu lub oddzielić dźwięk od obrazu klipu wideo. W tym podrozdziale omówimy kilka poleceń ułatwiających montaż filmu. Zaczniemy od omówienia palety *History* umożliwiającej szybkie cofanie wykonanych operacji.

Paleta History

Nawet najlepsi montażyści zmieniają zdanie i popełniają błędy. Profesjonalne systemy do montażu filmów umożliwiają podgląd zmontowanego materiału filmowego przed zapisaniem go na taśmie programu. Jednak żaden z nich nie umożliwia cofania tylu operacji, co paleta *History* programu Premiere 6 (rysunek 10.1).

Rysunek 10.1.
Paleta History



Jak wspomnieliśmy w rozdziale 2., paleta *History* może zarejestrować do 99 operacji wykonanych w programie Premiere 6. Każdą operację reprezentuje oddzielny element w palecie *History*. Aby powrócić do danego stanu, kliknij reprezentujący go element. Jeżeli po cofnięciu operacji wykonasz nowe czynności, operacje zarejestrowane po tej, do której wróciłeś, zostaną usunięte z palety *History*.



Standardowo paleta *History* rejestruje 15 ostatnich operacji. Aby zwiększyć liczbę rejestrowanych operacji, wybierz *Edit/Preferences/Auto Save and Undo*. W ramce *History/Undo Levels* ustaw żądaną liczbę rejestrowanych operacji. Im większa liczba rejestrowanych operacji, tym więcej pamięci operacyjnej potrzeba do sprawnego działania programu Premiere.

Jeżeli jeszcze nie wypróbowałeś działania palety *History*, otwórz ją, wybierając *Window/Show History*. Mając otwarty nowy lub już przygotowany projekt, przeciągnij kilka klipów do okna *Timeline*. Podczas przeciągania obserwuj, jak Premiere 6 rejestruje wykonywane operacje w palecie *History*. Następnie wybierz jeden z klipów w oknie *Timeline* i usuń go, naciskając klawisz *Delete*. Usuń następny klip. Zwróć uwagę, jak każda operacja jest rejestrowana w palecie *History*.

Załóżmy teraz, że chcesz przywrócić projekt do stanu, w jakim się znajdował przed usunięciem klipów. W tym celu kliknij margines na lewo od pierwszego elementu *Delete* zarejestrowanego w palecie *History*. Projekt powraca do stanu, w jakim się znajdował, zanim wykonałeś operacje usunięcia klipów. Za pomocą narzędzia *Selection* przesuń jeden

z klipów umieszczonych w oknie *Timeline*. Gdy tylko przesuniesz klip, paleta *History* zarejestruje nową operację (nowy stan projektu), usuwając z palety drugą operację *Delete*. Kiedy przywrócisz stan projektu zarejestrowany w palecie *History*, a następnie wykonasz nowe operacje w programie Premiere 6, nie będziesz mógł wrócić do operacji zarejestrowanych po tej, do której wróciłeś.

Wycinanie i wklejanie klipów

Jeżeli korzystasz z edytora tekstu, wiesz, jak można łatwo kopiować i wklejać fragmenty tekstu. Premiere 6 umożliwia kopiowanie i wklejanie lub wycinanie i wklejanie klipów. Premiere 6 posiada trzy polecenia związane z wklejaniem: *Paste*, *Paste to Fit* oraz *Paste Attributes*. Zanim skopiujesz klip, możesz podzielić go na dwie części i wkleić tylko jedną z nich.

Dzielenie klipu za pomocą narzędzia Razor oraz narzędzia Multiple Razor

Zanim skopiujesz i wkleisz klip lub zanim przesuniesz klip, możesz go w łatwy sposób podzielić na dwie części za pomocą narzędzia *Razor*. Jedno kliknięcie tego narzędzia wystarczy, aby podzielić klip na dwa segmenty. Oto jak używać narzędzia *Razor* oraz narzędzia *Multiple Razor*.

1. Aby podzielić na dwie części klip umieszczony na jednej niezablokowanej ścieżce, wybierz narzędzie *Razor* (rysunek 10.2). Aby podzielić na dwie części klipy umieszczone na wszystkich niezablokowanych ścieżkach, wybierz narzędzie *Multiple Razor* (rysunek 10.3).

Rysunek 10.2.
Narzędzie Razor



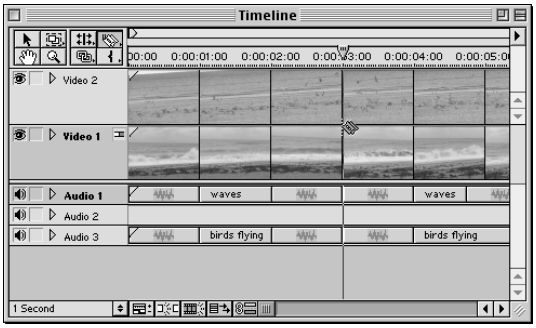
Rysunek 10.3.
Narzędzie Multiple Razor





Aby wybrać narzędzie *Razor* lub narzędzie *Multiple Razor*, naciśnij klawisz *C*. Ponieważ oba narzędzia znajdują się w tym samym miejscu przybornika (pierwszy wiersz, czwarta kolumna), klawisz *C* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp do żądanego narzędzia.

2. Umieść linię edycji okna *Timeline* nad klatką, którą chcesz podzielić.
3. Kliknij klip, aby podzielić go za pomocą narzędzia *Razor* lub za pomocą narzędzia *Multiple Razor* (rysunek 10.4). Po użyciu narzędzia *Razor* lub narzędzia *Multiple Razor* odcięty fragment klipu możesz przesuwać niezależnie od reszty klipu (rysunek 10.4). Możesz również edytować odcięty fragment klipu niezależnie od reszty klipu.



Rysunek 10.4.
Narzędzia Razor i Multiple Razor dzielą klip na dwie części

Wklejanie klipów

Po podzieleniu klipu można go skopiować i wkleić lub wyciąć i wkleić do innego miejsca w oknie *Timeline*. Aby skopiować lub wyciąć klip i wkleić go w pustym miejscu w oknie *Timeline*, wskaż klip lub klipy, a następnie wybierz *Edit/Copy* lub *Edit/Cut*. Kliknij w miejscu, w którym chcesz umieścić klip, i wybierz *Edit/Paste*. Jeżeli miejsce, do którego chcesz wkleić klip, zawiera już inne klipy, możesz użyć poleceń *Paste to Fit* lub *Paste Attributes*.

Polecenie Paste to Fit

Dzięki poleceniu *Paste to Fit* można wklejać klipy do luk znajdujących się między klipami umieszczonymi w oknie *Timeline* oraz określić, w jaki sposób Premiere 6 ma dostosować wstawiane klipy do reszty filmu. Oto jak używać polecenia *Paste to Fit*.

1. Wybierz klip lub klipy, które chcesz skopiować lub wyciąć.
2. Wybierz *Edit/Copy* lub *Edit/Cut*.
3. Kliknij miejsce, do którego chcesz wkleić klipy. Załóżmy, że chcesz wkleić klip w dwusekundowej luce znajdującej się między dwoma innymi klipami. W takiej sytuacji kliknij tę lukę, aby ją wybrać.
4. Wybierz *Edit/Paste to Fit*.
5. W odpowiedzi pojawi się okno dialogowe *Fit Clip* (rysunek 10.5). W oknie tym kliknij *Change Speed* lub *Trim Source*. Jeżeli klikniesz *Change Speed*, Premiere 6 zwiększy lub zmniejszy prędkość klipu w taki sposób, aby odpowiadała ona prędkości reszty filmu. Jeżeli klikniesz *Trim Source*, Premiere 6 przytnie punkt końcowy wstawianego klipu w taki sposób, aby czas trwania tego klipu odpowiadał czasowi trwania luki.

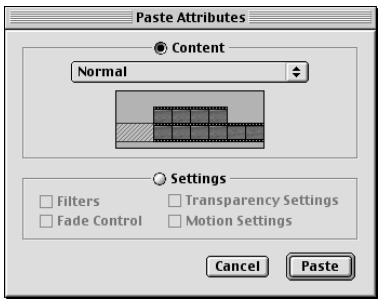


Rysunek 10.5.
Okno dialogowe Fit Clip umożliwia zmianę prędkości lub przycięcie materiału źródłowego

Polecenie Paste Attributes

Za pomocą polecenia *Paste Attributes* klipy można wkleiać nad innymi klipami lub w lukach znajdujących się między klipami umieszczonymi w oknie *Timeline*. Oto jak używać polecenia *Paste Attributes*:

1. Wybierz klip lub klipy, które chcesz skopiować lub wyciąć.
2. Wybierz *Edit/Copy* lub *Edit/Cut*.
3. Kliknij w miejscu okna *Timeline*, w którym chcesz wkleić klipy.
4. Wybierz *Edit/Paste Attributes*.
5. W oknie dialogowym *Paste Attributes* (rysunek 10.6) wybierz opcję *Content*.



Rysunek 10.6. *Okno dialogowe Paste Attributes umożliwia wybór opcji określających miejsce i sposób wyklejania skopiowanego klipu*

Z listy rozwijanej *Content* okna dialogowego *Paste Attributes* można wybrać jedną z następujących opcji:

- *Normal*
- *Move Source In Point*
- *Move Source Out Point*
- *Move Destination In Point*
- *Move Destination Out Point*
- *Change Speed*
- *Shift Linked Tracks*
- *Shift All Tracks*

W przypadku opcji *Normal*, jeżeli wklejany klip jest krótszy niż luka, Premiere 6 wklei go do okna *Timeline*. Jeżeli wklejany klip jest dłuższy niż luka, Premiere 6 przytnie go, dostosowując go do długości luki. W przypadku opcji *Normal* i wszystkich innych, w oknie dialogowym *Paste Attributes* Premiere 6 wyświetla animowaną sekwencję, ilustrującą rezultat dokonanego wyboru. Po wybraniu opcji z listy rozwijanej *Content*, w oknie dialogowym *Paste Attributes* kliknij *Paste*, aby wykonać polecenie *Paste Attributes*.

Usuwanie luk z okna Timeline

Montując materiał filmowy, możesz celowo lub przypadkiem pozostawić w oknie *Timeline* luki. Czasem luk tych nawet nie widać z powodu poziomu zoomu ustawionego za pomocą menu *Time Zoom Level*. Aby usunąć wszystkie luki z okna *Timeline* i w ten sposób dociągnąć klipy do siebie, wybierz *Timeline/Ripple Delete*.

Oddzielanie i łączenie części wideo i części dźwiękowej klipu

Podczas edycji materiału wideo dźwięk danego klipu wideo można wykorzystać do stworzenia efektu stopniowego narastania lub zanikania głośności dźwięku obejmującego również inny klip wideo. Aby uzyskać taki efekt, należy oddzielić dźwięk od obrazu klipu wideo. W poniższych podrozdziałach omawiamy narzędzia i techniki, dzięki którym jest to możliwe.

Oddzielanie i łączenie części wideo i części dźwiękowej klipu

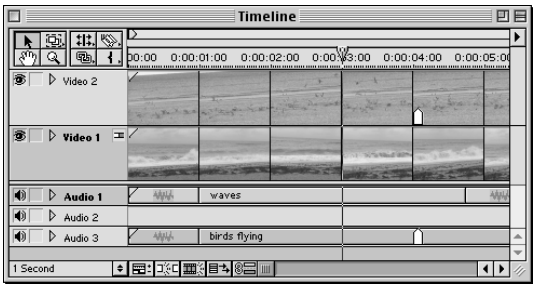
Kiedy przechwytujesz materiał wideo za pomocą polecenia *Capture* (menu *File*), program Premiere 6 łączy obraz wideo z dźwiękiem. Łatwo to zauważyć w czasie obróbki materiału filmowego. Kiedy przeciągniesz klip do okna *Timeline*, związany z tym klipem dźwięk automatycznie pojawi się na ścieżce Audio. Kiedy przesuniesz materiał wideo, związany z nim klip dźwiękowy również się przesunie. Jeżeli usuniesz materiał wideo ze ścieżki wideo, związany z nim klip dźwiękowy zostanie usunięty ze ścieżki Audio. Możesz jednak oddzielić obraz wideo od dźwięku w celu tworzenia efektów lub zastąpienia oryginalnego dźwięku innym.



Jeżeli próbujesz zsynchronizować dźwięk z obrazem wideo, pomocny może się okazać wyświetlany na ścieżce dźwiękowej przebieg dźwięku. Aby zobaczyć przebieg dźwięku, rozwiń ścieżkę dźwiękową, klikając trójkąt umieszczony przed jej nazwą.

Aby oddzielić obraz wideo od dźwięku, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz ścieżkę dźwiękową, którą chcesz oddzielić.
2. Wybierz *Clip/Unlink Audio and Video*.
3. Po wykonaniu polecenia *Unlink Audio and Video*, obok każdego klipu pojawi się biały znacznik (rysunek 10.7) pomagający w nadaniu tym klipom nowego położenia. W tej chwili dźwięk i obraz wideo możesz przesuwać niezależnie od siebie i po nadaniu im żądanego położenia ponownie połączyć. Możesz również usunąć część wideo lub część dźwiękową klipu.
4. Aby połączyć dźwięk i obraz wideo, wybierz narzędzie *Link/Unlink* (rysunek 10.8).
5. Naciśnij klawisz *U*, aby wybrać narzędzie *Link/Unlink*. Ponieważ narzędzie *Link/Unlink* znajduje się w tym samym miejscu przybornika co kilka innych narzędzi (drugi wiersz, trzecia kolumna), klawisz *U* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp do żądanego narzędzia.



Rysunek 10.7. *Pod odłączeniu obrazu wideo od dźwięku klipu, na ścieżce wideo oraz na ścieżce dźwiękowej tego klipu pojawia się biały znacznik*



Rysunek 10.8. *Narzędzie Link/Unlink*

6. Wybierz pierwszy klip (na przykład klip wideo), który chcesz połączyć.
7. Kliknij drugi klip (na przykład klip dźwiękowy), który chcesz połączyć.



Aby po połączeniu klipu dźwiękowego z klipem wideo ponownie je oddzielić, wybierz narzędzie *Link* i kliknij jeden z klipów. Jeżeli po połączeniu część dźwiękowa klipu nie jest zsynchronizowana z częścią wideo klipu, Premiere 6 oznaczy klip dźwiękowy oraz klip wideo za pomocą czerwonych trójkątów umieszczonych w oknie *Timeline*.

Zastosowanie trybu synchronizacji okna Timeline do łączenia i oddzielania części wideo od części dźwiękowej klipu

Premiere 6 oferuje szybki sposób oddzielania i łączenia wszystkich klipów umieszczonych w oknie *Timeline*. Jeżeli w oknie *Timeline* wyłączysz synchronizację, klikając ikonę *Toggle Sync Mode* (rysunek 10.9), klipy wideo można przesuwać niezależnie od związanych z nimi klipów dźwiękowych. Aby włączyć synchronizację, ponownie kliknij ikonę *Toggle Sync Mode*.



Rysunek 10.9. *Ikona Toggle Sync Mode*

Edycja klipów za pomocą narzędzi okna Timeline

Po wykonaniu montażu dwóch klipów w oknie *Timeline*, możesz dopracować materiał filmowy, zmieniając punkt końcowy pierwszego klipu. Chociaż do precyzyjnej zmiany punktu edycji możesz wykorzystać okno *Monitor*, równie dobre rezultaty uzyskasz używając narzędzi *Rolling Edit* oraz *Ripple Edit* dostępnych w oknie *Timeline*. Oba narzędzia umożliwiają szybką edycję punktu końcowego klipu w przypadku przyległych klipów.

Jeżeli montujesz trzy klipy razem, narzędzia *Slip* i *Slide* umożliwiają szybką edycję punktu początkowego lub punktu końcowego środkowego klipu. W poniższych podrozdziałach wyjaśniamy, jak za pomocą narzędzi *Rolling Edit* i *Ripple Edit* edytować przyległe klipy oraz jak za pomocą narzędzi *Slip* i *Slide* edytować klip umieszczony między dwoma innymi klipami.

Rysunek 10.10 przedstawia narzędzia *Rolling Edit*, *Ripple Edit*, *Slip* oraz *Slide*.

Rysunek 10.10.
Narzędzia Rolling Edit, Ripple Edit, Slip oraz Slide



Technika montażu Rolling

Kiedy edytujesz klip techniką *Rolling*, Premiere 6 automatycznie zmienia punkt początkowy lub końcowy następnego klipu. Jeżeli klikniesz i przeciągniesz krawędź danego klipu, Premiere 6 automatycznie zmieni czas trwania następnego klipu, aby zrekompensować zmianę w edytowanym klipie. Na przykład, jeżeli dodasz pięć klatek do pierwszego klipu, pięć klatek zostanie odjętych od następnego klipu. Zatem w wyniku zastosowania techniki *Rolling* czas trwania całego edytowanego programu nie ulega zmianie.

Oto, w jaki sposób stosować technikę *Rolling*. Przed wykonaniem tego ćwiczenia otwórz projekt, który zawiera co najmniej dwa przylegające do siebie klipy na ścieżce wideo w oknie *Timeline*.

1. Aby wybrać narzędzie *Rolling Edit*, w przyborniku okna *Timeline* kliknij ikonę *Rolling Edit* lub naciśnij klawisz *P*. Ponieważ ikona reprezentująca narzędzie *Rolling Edit* znajduje się w tym samym miejscu przybornika co ikony reprezentujące kilka innych narzędzi (pierwszy wiersz, trzecia kolumna), klawisz *P* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp do żądanego narzędzia.
2. Po wybraniu narzędzia *Rolling Edit*, umieść wskaźnik myszy na styku dwóch przyległych klipów.
3. Kliknij i przeciągnij wskaźnik myszy w lewo lub w prawo, aby zmienić długość klipów. Jeżeli przeciągniesz w prawo, zwiększysz punkt końcowy pierwszego klipu i zmniejszysz punkt początkowy przyległego klipu. Jeżeli przeciągniesz w lewo, zmniejszysz punkt końcowy pierwszego klipu i zwiększysz punkt początkowy następnego klipu. Rysunek 10.11 przedstawia wykonywanie montażu techniką *Rolling*.



Jeżeli opcja *Toggle Edge Viewing* (u dołu okna *Timeline*) jest włączona, dwa przyległe klipy można zobaczyć w oknie *Monitor*.

Technika montażu Ripple

Dzięki narzędziu *Ripple Edit* można edytować klip bez naruszania przyległego klipu. Technika *Ripple* działa odwrotnie niż technika *Rolling*. Jeżeli klikniesz i przeciągniesz punkt końcowy klipu, aby go wydłużyć, Premiere 6 przesunie następny klip w prawo, aby nie doszło do zmiany jego punktu początkowego. Jeżeli klikniesz i przeciągniesz w lewo punkt końcowy klipu, aby go zmniejszyć, Premiere 6 nie zmieni punktów początkowych następnych klipów. Oto, w jaki sposób edytować materiał filmowy techniką



Rysunek 10.11. *Wykonywanie montażu techniką Rolling*

Ripple za pomocą narzędzia *Ripple Edit*. Przed wykonaniem tego ćwiczenia otwórz projekt, który zawiera co najmniej dwa przylegające do siebie klipy na ścieżce wideo w oknie *Timeline*.

1. Aby wybrać narzędzie *Ripple Edit*, w przyborniku okna *Timeline* kliknij ikonę *Ripple Edit* lub naciśnij klawisz *P*. Ponieważ narzędzie *Ripple Edit* znajduje się w tym samym miejscu przybornika co kilka innych narzędzi (pierwszy wiersz, trzecia kolumna), klawisz *P* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp do żądanego narzędzia.
2. Po wybraniu narzędzia *Ripple Edit*, wskaźnik myszy umieść nad punktem końcowym klipu, który chcesz przyciąć.
3. Kliknij i przeciągnij w prawo, aby zwiększyć długość klipu. Czas trwania następnego klipu nie zmieni się.
4. Kliknij i przeciągnij w lewo, aby zmniejszyć długość klipu. Czas trwania następnego klipu nie zmieni się. Rysunek 10.12 przedstawia wykonywanie montażu techniką *Ripple*.



Jeżeli opcja *Toggle Edge Viewing* (u dołu okna *Timeline*) jest włączona, w oknie *Monitor* możesz oglądać zmiany zachodzące w edytowanym klipie.

Technika montażu Slip

Za pomocą narzędzia *Slip* możesz zmienić punkt początkowy i końcowy klipu umieszczonego między dwoma innymi, zachowując oryginalny czas trwania środkowego klipu. Kiedy klikniesz i przeciągniesz środkowy klip, przylegające do niego klipy z lewej



Rysunek 10.12. *Wykonywanie montażu techniką Ripple*

i z prawej strony nie zmienią się, a co za tym idzie, nie zmieni się czas trwania projektu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt, który zawiera co najmniej trzy przylegające do siebie klipy na ścieżce wideo w oknie *Timeline*.

1. Wybierz narzędzie *Slip*, klikając ikonę *Slip* lub naciskając klawisz *P*. Ponieważ narzędzie *Slip* znajduje się w tym samym miejscu przybornika co kilka innych narzędzi (pierwszy wiersz, trzecia kolumna), klawisz *P* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp do żądanego narzędzia.
2. Po wybraniu narzędzia *Slip*, kliknij klip umieszczony między dwoma innymi klipami.
3. Aby zmienić punkt początkowy i końcowy klipu bez zmiany czasu trwania projektu, kliknij i przeciągnij żądany punkt w lewo lub w prawo. Rysunek 10.13 przedstawia wykonywanie montażu techniką *Slip*.



Chociaż narzędzie *Slip* służy zwykle do edycji klipu umieszczonego między dwoma innymi klipami, za jego pomocą można również edytować punkt początkowy i końcowy klipu, który nie został umieszczony między innymi klipami.

Technika montażu Slide

W przypadku techniki *Slide*, Premiere 6 zachowuje punkt początkowy i końcowy edytowanego klipu, zmieniając czas trwania sąsiednich klipów. W ten sposób czas trwania edytowanego klipu i całego edytowanego programu nie zmienia się. Oto w jaki sposób stosować technikę *Slide* za pomocą narzędzia *Slide*.

Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt, który zawiera co najmniej trzy przylegające do siebie klipy na ścieżce wideo w oknie *Timeline*.



Rysunek 10.13. *Wykonywanie montażu techniką Slip*

1. Wybierz narzędzie *Slide*, klikając ikonę *Slide* lub naciskając klawisz *P*. Ponieważ narzędzie *Slide* znajduje się w tym samym miejscu przybornika co kilka innych narzędzi (pierwszy wiersz, trzecia kolumna), klawisz *P* trzeba czasem nacisnąć kilka razy, aby uzyskać dostęp do żądanego narzędzia.
2. Po wybraniu narzędzia *Slide* kliknij i przeciągnij klip umieszczony między dwoma innymi klipami.
3. Jeżeli przeciągniesz w lewo, skrócisz pierwszy klip i wydłużysz ostatni.
4. Jeżeli przeciągniesz w prawo, wydłużysz pierwszy klip i skrócisz ostatni. Rysunek 10.14 przedstawia montaż wykonywany techniką *Slide*.

Montaż trzy- i czteropunktowy

Montaż trzy- i czteropunktowy jest powszechnie stosowany w profesjonalnych studiach filmowych, gdzie wykorzystuje się układ monitorów podobny do trybu wyświetlania *Dual* okna *Monitor*. W trybie *Dual* panel *Source* wyświetla klip, który nie został jeszcze dodany do okna *Timeline*, natomiast panel *Program* wyświetla klip, który znajduje się już w oknie *Timeline*.

Montaż trzypunktowy

Zwykle trzypunktowy montaż stosujemy, aby na część klipu programu nałożyć część klipu źródłowego lub część klipu programu zastąpić częścią klipu źródłowego. Przed wykonaniem montażu należy określić trzy kluczowe punkty:



Rysunek 10.14. *Montaż wykonywany techniką Slide*

1. Punkt początkowy klipu źródłowego.
2. Punkt początkowy w klipie programu — tutaj będzie miał swój początek klip źródłowy.
3. Punkt końcowy w klipie programu — tutaj będzie miał swój koniec klip źródłowy.

W czasie wykonywania montażu Premiere 6 automatycznie oblicza dokładną część klipu źródłowego potrzebną do zastąpienia części klipu programu wskazanej za pomocą punktu początkowego i końcowego.

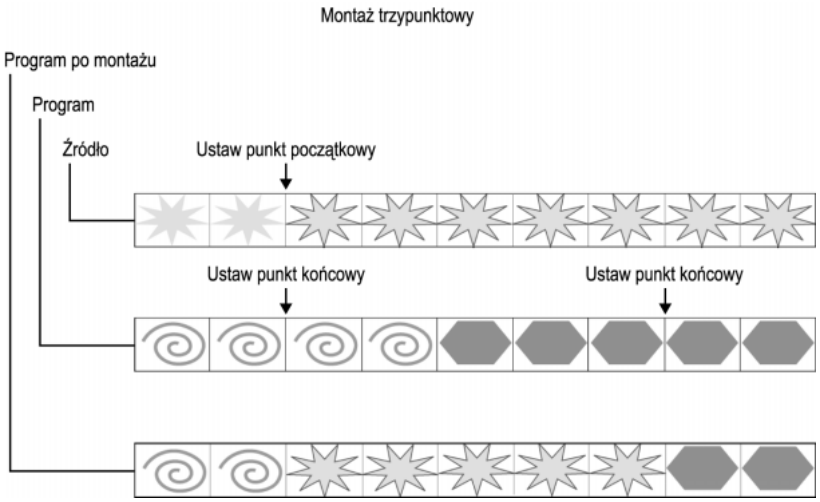
Montaż trzypunktowy można wykonać w następującej sytuacji. Załóżmy, że w oknie *Timeline* znajduje się klip przedstawiający żaglówkę. Załóżmy dalej, że dwie sekundy tego klipu chcesz zastąpić klipem przedstawiającym wzburzone fale. Aby wykonać to zadanie, w panelu *Source* okna *Monitor* należy umieścić klip *Fale*. Następnie należy ustawić punkt początkowy klipu *Fale* w panelu *Source* oraz punkt początkowy i końcowy klipu *Żaglówka* w panelu *Program* okna *Monitor*. W wyniku wykonania montażu trzypunktowego klip *Fale* pojawi się w klipie *Żaglówka* w miejscu wskazanym przez punkt początkowy i końcowy klipu *Żaglówka*.

Oto w jaki sposób wykonać montaż trzypunktowy. Przed wykonaniem tego ćwiczenia, w oknie *Timeline* musi się znajdować co najmniej jeden klip.

1. Jeżeli okno *Monitor* nie jest otwarte, otwórz je, wybierając *Window/Monitor*.
2. Ustaw tryb wyświetlania *Dual* okna *Monitor*, wybierając *Dual View* z menu okna *Monitor*.
3. Umieść klip w panelu *Source* okna *Monitor*. Jeżeli klip, który chcesz umieścić w panelu *Source* okna *Monitor*, znajduje się w oknie *Project*, kliknij ten klip dwa razy. W odpowiedzi Premiere otworzy klip w oknie *Clip*. Przeciągnij klip z okna *Clip* do panelu *Source* okna *Monitor*.

4. W panelu *Source* znajdź miejsce, w którym chcesz ustawić punkt początkowy klipu źródłowego. Będzie się tu znajdować pierwsza klatka części klipu źródłowego, którą chcesz wstawić do klipu programu. Kliknij ikonę *Mark In*. Aby przejść do żądanej klatki, kliknij i przeciągnij pasek szukania panelu *Source*, a następnie użyj ikon *Frame forward* i *Frame Reverse* do wyświetlania żądanej klatki.
5. W panelu *Program* okna *Monitor* przejdź do pierwszej klatki części klipu programu, którą ma zastąpić klip źródłowy. Aby przejść do tej klatki, kliknij i przeciągnij pasek szukania panelu *Program*, a następnie użyj ikon *Frame forward* i *Frame Reverse* do wyświetlania żądanej klatki. Ustaw punkt początkowy, klikając ikonę *Mark In*.
6. W panelu *Program* znajdź ostatnią klatkę części klipu programu, którą ma zastąpić klip źródłowy. Kliknij ikonę *Mark Out*.
7. Aby wykonać edycję, kliknij ikonę *Overlay*. Rysunek 10.15 przedstawia montaż trzypunktowy.

Rysunek 10.15.
Montaż trzypunktowy



Montaż czteropunktowy

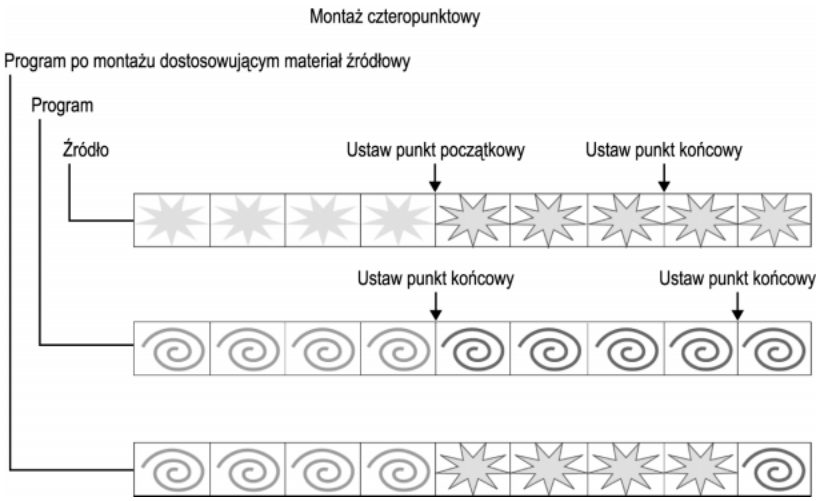
Montaż trzypunktowy jest wykonywany częściej niż montaż czteropunktowy, ponieważ wymaga ustawienia tylko trzech punktów. W przypadku montażu czteropunktowego należy ustawić punkt początkowy i końcowy klipu źródłowego oraz punkt początkowy i końcowy klipu programu.

Zanim przystąpisz do montażu, upewnij się, że wybrałeś ścieżkę docelową. Jeżeli nie, wybierz ścieżkę okna *Timeline*, na której chcesz umieścić klip, klikając menu *Target*.

Co do reszty, montaż czteropunktowy (rysunek 10.16) jest podobny do montażu trzypunktowego, z tym wyjątkiem, że w panelu *Source* okna *Monitor* należy ustawić zarówno punkt początkowy, jak i punkt końcowy. Co się stanie, jeżeli czas trwania klipu źródłowego (a dokładnie, czas trwania części klipu źródłowego znajdującej się między punktem początkowym a punktem końcowym) nie będzie odpowiadał czasowi trwania

części klipu programu znajdującej się między punktem początkowym a punktem końcowym? Premiere 6 otworzy okno dialogowe umożliwiające przycięcie lub zmianę prędkości klipu źródłowego.

Rysunek 10.16.
Montaż czteropunktowy



Technika montażu Lift oraz technika montażu Extract

Okno *Monitor* oferuje dwa narzędzia do szybkiego usuwania fragmentów materiału filmowego umieszczonego w oknie *Timeline*.

- *Lift* — narzędzie to usuwa klatki z okna *Timeline* bez zamykania luki utworzonej przez usunięte klatki.
- *Extract* — narzędzie to usuwa klatki z okna *Timeline* i zamyka lukę utworzoną przez usunięte klatki. W wyniku tej operacji zmienia się czas trwania programu.

Zanim wykonasz montaż techniką *Lift*, stwórz projekt zawierający co najmniej jeden klip w oknie *Timeline* i otwórz okno *Monitor* w trybie wyświetlania *Single* lub *Dual*. Oto jak wykonać montaż techniką *Lift*:

1. Za pomocą narzędzi panelu *Program* okna *Monitor* znajdź pierwszą klatkę, którą chcesz usunąć z okna *Timeline*. Kliknij ikonę *Mark In*.
2. Przejdź do ostatniej klatki, którą chcesz usunąć z okna *Timeline*. Kliknij ikonę *Mark Out*.
3. Aby wykonać montaż techniką *Lift*, kliknij ikonę *Lift* (rysunek 10.17) w panelu *Program* okna *Monitor*. Żądane klatki zostaną usunięte z okna *Timeline*, a w ich miejscu pozostanie luka.

Rysunek 10.17.
Ikona Lift



Zanim wykonasz montaż techniką *Extract*, stwórz projekt zawierający co najmniej jeden klip w oknie *Timeline* i otwórz okno *Monitor* w trybie wyświetlania *Single* lub *Dual*. Oto jak wykonać montaż techniką *Extract*:

1. Za pomocą narzędzi panelu *Program* okna *Monitor* znajdź pierwszą klatkę, którą chcesz usunąć z okna *Timeline*. Kliknij ikonę *Mark In*.
2. Przejdź do ostatniej klatki, którą chcesz usunąć z okna *Timeline*. Kliknij ikonę *Mark Out*.
3. Aby wykonać montaż techniką *Extract*, kliknij ikonę *Extract* (rysunek 10.18) w panelu *Program* okna *Monitor*. Żądane klatki zostaną usunięte z okna *Timeline*, a luka po nich zamknięta poprzez przesunięcie przyległych do niej klipów.

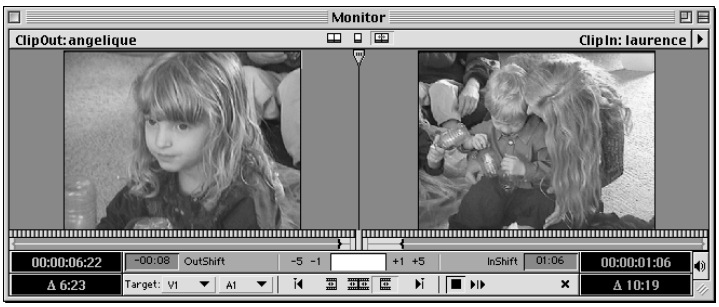
Rysunek 10.18.
Ikona Extract



Precyzyjny montaż w trybie wyświetlania Trim okna Monitor

Tryb wyświetlania *Trim* okna *Monitor* umożliwia precyzyjną zmianę punktów przycięcia klipów znajdujących się w oknie *Timeline*. Gdy jesteś w trybie *Trim* (rysunek 10.19), wystarczy kliknąć, aby przejść od jednego punktu edycyjnego do następnego, a następnie usunąć lub dodać klatki do materiału filmowego znajdującego na lewo lub na prawo od linii edycji. Tryb wyświetlania *Trim* umożliwia montaż materiału filmowego z użyciem technik *Ripple* i *Rolling*. Jeżeli stosujesz technikę *Ripple*, czas trwania projektu wzrasta lub maleje w zależności od tego, czy dodajesz, czy też odejmujesz klatki od edytowanego materiału. Jeżeli stosujesz technikę *Rolling*, czas trwania projektu nie ulega zmianie. Aby to osiągnąć, Premiere 6 dodaje klatki do materiału znajdującego się na lewo od linii edycji, odejmując je od materiału filmowego znajdującego się na prawo od linii edycji lub przeciwnie.

Rysunek 10.19.
Tryb wyświetlania Trim okna Monitor



Oto sposób przycinania edytowanego materiału w trybie wyświetlania *Trim* okna *Monitor*. Zanim wykonasz poniższe ćwiczenie, w oknie *Timeline* umieść dwa przylegające do siebie klipy i otwórz okno *Monitor*.

1. Linię edycji okna *Timeline* przesuń do miejsca, które chcesz poddać precyzyjnej obróbce, lub użyj narzędzi okna *Monitor*, aby przejść do tego miejsca.

2. Włącz tryb wyświetlania *Trim* okna *Monitor*, klikając ikonę *Trim Mode* lub wybierając *Trim Mode* z menu okna *Monitor*.
3. Za pomocą menu *Select Video Target* oraz *Select Audio Target* ustaw docelową ścieżkę wideo i docelową ścieżkę dźwiękową.
4. Kliknij ikony *Next Edit* lub *Previous Edit*, aby przejść do miejsca, które chcesz dopracować.
5. Panel *ClipOut* okna *Monitor* wyświetla materiał znajdujący się na lewo od linii edycji. Panel *ClipIn* okna *Monitor* wyświetla materiał znajdujący się na prawo od linii edycji.
6. Aby wykonać montaż techniką *Ripple Edit*, kliknij ikonę *Set Focus Left* lub *Set Focus Right* w zależności od tego, czy chcesz edytować materiał znajdujący się na lewo, czy na prawo od linii edycji. Pamiętaj, że montaż wykonany techniką *Ripple Edit* zmienia czas trwania programu. Aby wykonać montaż techniką *Rolling Edit*, kliknij ikonę *Set Focus Both*. Pamiętaj, że montaż wykonany techniką *Rolling Edit* nie zmienia czasu trwania programu.
7. Kliknij ikonę *–5* lub *–1*, aby odjąć pięć klatek lub jedną klatkę od materiału znajdującego się na wybranej stronie linii edycji. Kliknij ikonę *+5* lub *+1*, aby dodać pięć klatek lub jedną klatkę do materiału znajdującego się na wybranej stronie linii edycji. Zwróć uwagę, że Premiere 6 wyświetla informację o zmianie czasu trwania programu (lub o braku zmiany w przypadku montażu *Rolling Edit*) obok wyświetlacza czasu zawierającego symbol delta.



Liczbę klatek dodawanych i odejmowanych w trybie wyświetlania *Trim* można ustawić w oknie dialogowym *Monitor Window Options*. Możesz również zmienić ustawienia w taki sposób, aby okno *Monitor* wyświetlało wiele klatek. Aby wywołać okno dialogowe *Monitor Window Options*, z menu okna *Monitor* wybierz *Monitor Window Options*.

8. Jeżeli ustawisz fokus na lewo od linii edycji i odejmiesz jedną klatkę, jedna klatka zostanie odjęta od projektu (technika *Ripple Edit*). Jeżeli ustawisz fokus na obu stronach linii edycji, kiedy odejmiesz klatkę od materiału znajdującego się na lewo od linii edycji, jedna klatka zostanie dodana do materiału znajdującego się na prawo od linii edycji (technika *Rolling Edit*).
9. Aby odtworzyć edytowany materiał filmowy, kliknij przycisk *Odtwórz* (*Play*).
10. Aby anulować montaż, kliknij ikonę *Cancel*.



Aby wstawić klip wideo do okna *Timeline* i jednocześnie stworzyć nową ścieżkę wideo w tym oknie, kliknij klip w oknie *Project*, a następnie przeciągnij go i upuść na oś okna *Timeline* lub na pusty obszar na samym dole tego okna.

Kopie klipów i klipy wirtualne

Montując materiał filmowy, większość użytkowników programu Premiere 6 po prostu przeciąga klipy z okna *Project* do okna *Timeline*. Taki system pracy jest wygodny w przypadku krótkich projektów. Kiedy jednak pracujesz nad długim projektem wymagającym złożonego montażu, możesz wykorzystać narzędzia programu Premiere 6 do wykonywania kopii klipów w oknie *Project*, tworzenia podklipów lub tworzenia *klipów wirtualnych*. Aby

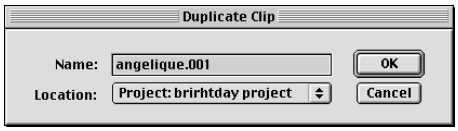
zrozumieć różnicę między kopią klipu a klipem wirtualnym, należy zapoznać się z typami klipów rozróżnianymi przez program Premiere 6.

- *Klip bazowy*. Po zaimportowaniu pliku do programu Premiere 6, w oknie *Project* pojawia się klip bazowy tego pliku. Klip bazowy reprezentuje na ekranie cyfrowy materiał filmowy przechowywany na dysku twardym.
- *Instancja*. Po przeciągnięciu klipu do okna *Timeline*, w oknie tym powstaje instancja klipu bazowego. W oknie *Timeline* można stworzyć wiele instancji klipu bazowego. Jeżeli z okna *Project* usuniesz klip bazowy, Premiere 6 usunie wszystkie instancje tego klipu.
- *Kopia klipu*. Chociaż używanie instancji klipów jest bardzo wydajne, rozwiązanie to ma jedną wadę. Trudno zarządzać wszystkimi instancjami klipu bazowego w oknie *Timeline*. Aby rozwiązać ten problem, można stworzyć kopię o nowej nazwie (przed skopiowaniem klipu możesz go nawet przyciąć). Za każdym razem, kiedy chcesz użyć klipu w oknie *Timeline*, tworzysz nową kopię tego klipu i przeciągasz ją do okna *Timeline*. Każda kopia klipu jest reprezentowana oddzielnie w oknie *Project*.

Oto, jak stworzyć kopię klipu:

1. Wybierz klip bazowy w oknie *Timeline*.
2. Aby stworzyć kopię klipu o punkcie początkowym i końcowym różnym od punktu początkowego i końcowego klipu bazowego, dwukrotnie kliknij klip bazowy w oknie *Project*. W oknie *Clip* edytuj punkt początkowy i końcowy klipu.
3. Aby stworzyć kopię, wybierz *Edit/Duplicate Clip*. W oknie dialogowym *Duplicate Clip* (rysunek 10.20) wpisz nazwę dla kopii klipu. W razie potrzeby wybierz lokalizację z listy rozwijanej *Location*, która zawiera nazwy folderów okna *Project*.

Rysunek 10.20.
Okno dialogowe Duplicate Clip





Aby stworzyć nową nazwę klipu, wybierz go w oknie *Project*, a następnie wybierz *Clip/Set Clip Name Alias*.

Tworzenie klipów wirtualnych

Jeżeli zamierzasz wielokrotnie używać jakiejś sekwencji złożonej z materiału dźwiękowego, materiału wideo i efektów w różnych miejscach filmu, możesz stworzyć klip wirtualny obejmujący tę sekwencję. Klip wirtualny to wizualna reprezentacja części materiału filmowego umieszczonego w oknie *Timeline*, której możesz używać wielokrotnie.

Klipy wirtualne mają kilka ważnych zalet:

- *Klip wirtualny jest klipem wielokrotnego użycia*. Klip wirtualny można przeciągać do okna *Timeline* wielokrotnie — sekwencję (klip wirtualny) wystarczy stworzyć tylko raz. Do każdej instancji klipu wirtualnego możesz zastosować inne efekty.

- *Automatyczna aktualizacja*. Wszystkie instancje klipu wirtualnego są aktualizowane w momencie aktualizacji materiału filmowego, na podstawie którego powstał klip wirtualny.
- *Efekty specjalne*. Załóżmy, że chcesz stworzyć specjalny rodzaj przejścia: ma się ono składać zarówno z efektu przenikania, jak i z efektu otwierającej się kurtyny. W normalnych warunkach nie można zastosować dwóch efektów przejść do tego samego materiału filmowego umieszczonego w oknie *Timeline*. Można natomiast stworzyć klip wirtualny z efektem przenikania, a następnie stworzyć drugi klip wirtualny i zastosować przejście otwierającej się kurtyny między tymi dwoma klipami wirtualnymi.
- *Zagnieżdżenie*. Klip wirtualny można stworzyć w obrębie innego klipu wirtualnego.

Tworząc klip wirtualny, powinieneś pamiętać, że oryginalny materiał filmowy, w oparciu o który tworzysz klip wirtualny, musi znajdować się gdzieś w oknie *Timeline*, zwykle z dala od właściwego materiału filmowego. Klip wirtualny najlepiej stworzyć na początku okna *Timeline*. W ten sposób nie będzie on przeszkadzał w montażu i nie będzie modyfikowany przez nowy materiał filmowy. Jeżeli niechcący zmienisz położenie składnika klipu wirtualnego, zmiana ta zostanie odzwierciedlona we wszystkich instancjach tego klipu. Klip wirtualny można również stworzyć na nieużywanych ścieżkach, aby nie przeszkadzał on w edycji projektu. Oto jak stworzyć klip wirtualny:

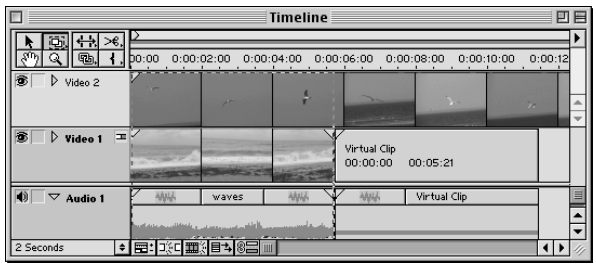
1. Wszystkie klipy, które mają się znaleźć w klipie wirtualnym, przeciągnij do okna *Timeline*.
2. Stwórz wszystkie efekty i przejścia, które mają znaleźć się w klipie wirtualnym. Przed jego stworzeniem, musisz wybrać ścieżkę za pomocą narzędzia *Block Select* (rysunek 10.21).

Rysunek 10.21.
Narzędzie Block Select



3. Wybierz narzędzie *Block Select* klikając jego ikonę w przyborniku okna *Timeline*. Kliknij i narysuj prostokąt nad wszystkimi klipami i ścieżkami, które mają się znaleźć w klipie wirtualnym.
4. Przesuń narzędzie *Block Select* na środek wybranego materiału. Wskaźnik myszy przyjmie wówczas postać ikony reprezentującej klip wirtualny. Kliknij i przeciągnij obszar klipu wirtualnego na inną ścieżkę lub do innego miejsca okna *Timeline*. Po zwolnieniu przycisku myszy, Premiere 6 stworzy i nazwie klip wirtualny. Rysunek 10.22 przedstawia klip wirtualny.

Rysunek 10.22.
Klip wirtualny



5. Zmień nazwę klipu wirtualnego, wybierając go za pomocą narzędzia *Selection*, a następnie wybierz *Edit/Duplicate Clip*. W odpowiedzi Premiere 6 umieści klip wirtualny w oknie *Project*.

Używanie klipu wirtualnego

Klipu wirtualnego można używać wielokrotnie — wystarczy przeciągnąć go z okna *Project* do okna *Timeline*. Jeżeli zmodyfikujesz oryginalny materiał filmowy (w oknie *Timeline*) wchodzący w skład klipu wirtualnego, zmiana ta zostanie odzwierciedlona we wszystkich instancjach tego klipu. Aby znaleźć oryginalny obszar okna *Timeline*, który posłużył do stworzenia klipu wirtualnego, dwukrotnie kliknij dowolną instancję klipu wirtualnego w oknie *Timeline*. Premiere 6 automatycznie wybierze obszar okna *Timeline*, który posłużył do stworzenia klipu wirtualnego.

Edycja klipu za pomocą poleceń menu Clip

Montując materiał filmowy, możesz dojść do wniosku, że w celu zachowania ciągłości filmu (na przykład aby wypełnić lukę) należy zmniejszyć prędkość określonego klipu lub zatrzymać klatkę na kilka chwil.

Edycję klipu umożliwiają różne polecenia menu *Clip*. Za pomocą polecenia *Clip/Video Options/Motion* możesz skalować klip. Aby zmienić czas trwania klipu i prędkość klipu, użyj polecenia *Clip/Duration* oraz polecenia *Clip/Speed*. Prędkość odtwarzania klipu można zmienić za pomocą polecenia *Clip/Video Options/Frame Hold*. Aby zatrzymać klatkę wideo, użyj polecenia *Clip/Video Options/Frame Hold*. Za pomocą polecenia *Clip/Video Options/Field Options* możesz dostosować klipy splecione. Aby zachować proporcje klipu, nawet jeżeli różnią się one od proporcji projektu, użyj polecenia *Clip/Video Options/Maintain Aspect Ratio*. Zaprezentowane tu polecenia omawiamy w poniższych podrozdziałach.

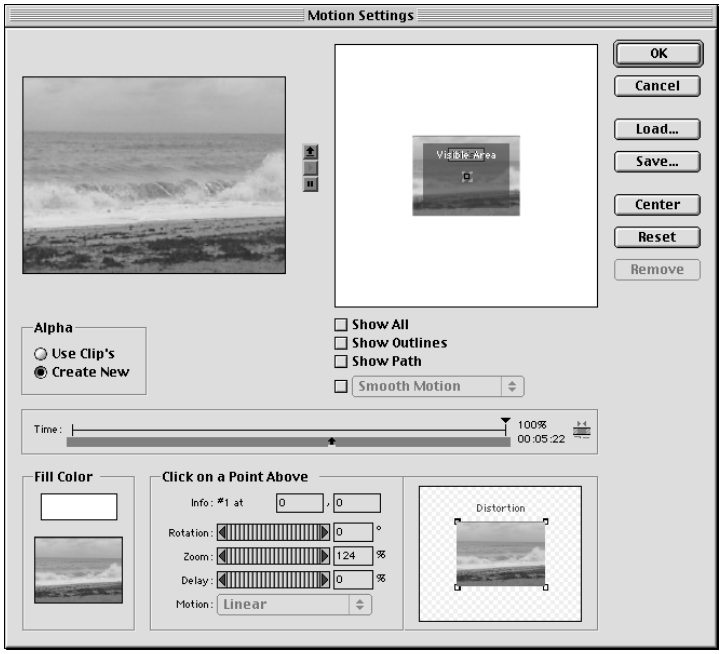
Polecenie Motion

W tym podrozdziale polecenia *Motion* będziemy używać do skalowania klipu. W rozdziale 14. wyjaśnimy, jak używać tego polecenia do animowania nieruchomych obrazów i napisów.

Oto w jaki sposób użyć polecenia *Clip/Video Options/Motion* do skalowania klipu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt zawierający klip wideo w oknie *Timeline*.

1. Kliknij, a tym samym wybierz klip wideo umieszczony w oknie *Timeline*.
2. Wybierz *Clip/Video Options/Motion*.
3. W oknie dialogowym *Motion Settings* (rysunek 10.23) kliknij i przeciągnij suwak *Zoom* w prawo, aby zwiększyć rozmiar klipu.

Rysunek 10.23.
Okno dialogowe Motion Settings umożliwia modyfikację prędkości klipu



4. Obrazek reprezentujący klip umieść nad obszarem *Visible Area*.
5. Kliknij punkt *Start* i zapamiętaj współrzędne w polu *Info*.
6. Kliknij punkt *End* i w polu *Info* wpisz te same współrzędne, które definiowały punkt *Start*. Zwróć uwagę, że w okienku podglądu punkty *Start* i *End* znajdują się w tym samym miejscu. Oznacza to, że skalowany klip nie przesunął się.

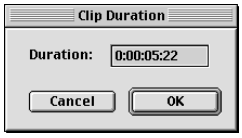
Polecenia Duration i Speed

Za pomocą poleceń *Clip/Duration* oraz *Clip/Speed* można zmienić czas trwania klipu, zwiększyć lub zmniejszyć prędkość klipu bądź też odtworzyć klip od tyłu.

Oto, w jaki sposób można zmienić czas trwania klipu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt zawierający klip wideo w oknie *Timeline*.

1. Kliknij, a tym samym wybierz klip wideo w oknie *Timeline*.
2. Wybierz *Clip/Duration*.
3. W oknie dialogowym *Clip Duration* (rysunek 10.24) wpisz wartość wskazującą czas trwania klipu. Zwróć uwagę, że długość klipu nie może wychodzić poza jego oryginalny punkt końcowy.

Rysunek 10.24.



4. Kliknij *OK*, aby zamknąć okno dialogowe i ustawić nowy czas trwania klipu.

Oto, w jaki sposób można zmienić prędkość klipu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt zawierający klip wideo w oknie *Timeline*.

1. Kliknij, a tym samym wybierz klip wideo w oknie *Timeline*.



Można również zmienić prędkość klipu umieszczonego w oknie *Project*. W tym celu wybierz klip umieszczony w oknie *Project*, a następnie wybierz *Clip/Speed*.

2. Wybierz *Clip/Speed*.
3. W oknie dialogowym *Clip Speed* (rysunek 10.25) wpisz wartość w polu *New Rate*. Aby zwiększyć prędkość klipu, wpisz wartość wyższą niż 100%. Aby zmniejszyć prędkość klipu, wpisz wartość należącą do przedziału od 0 do 99. Wpisz wartość ujemną, aby odtworzyć klip od tyłu. Zwróć uwagę, że zmiana prędkości klipu może się wiązać z koniecznością zmiany czasu trwania tego klipu. Jeżeli chcesz, możesz wpisać nowy czas trwania klipu i pozwolić programowi Premiere 6 obliczyć prawidłową prędkość odtwarzania tego klipu.

Rysunek 10.25.
Okno dialogowe Clip Speed



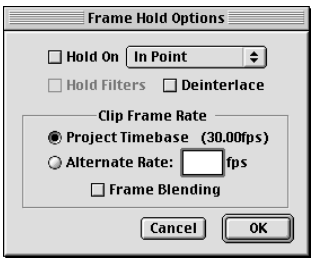
4. Kliknij *OK*, aby zamknąć okno dialogowe *Clip Speed* i ustawić nową prędkość klipu.

Polecenie Frame Hold

Za pomocą polecenia *Frame Hold* można zmienić prędkość odtwarzania klatek (liczbę klatek wyświetlanych na sekundę) klipu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt zawierający klip wideo w oknie *Timeline*.

1. Kliknij, a tym samym wybierz, klip wideo w oknie *Timeline*.
2. Wybierz *Clip/Video Options/Frame Hold*.
3. W oknie dialogowym *Frame Hold Options* (rysunek 10.26) wybierz opcję *Alternate Rate*, a następnie wpisz wartość wskazującą nową prędkość odtwarzania klatek klipu.

Rysunek 10.26.
Okno dialogowe Frame Hold Options



Jeżeli ustawiona prędkość odtwarzania klatek jest niższa od prędkości odtwarzania klatek projektu, obraz filmu może drżeć. Jeżeli jednak w oknie dialogowym *Frame Hold Options* wybierzesz opcję *Frame Blending*, Premiere 6 podejmie próbę płynnego odtwarzania klatek.



Polecenie *Frame Hold* nie zmienia wizualnej prędkości ruchu lub akcji w klipie. Aby zmienić prędkość akcji klipu, jak również jego prędkość odtwarzania klatek, w oknie *Timeline* lub *Project* wybierz klip, a następnie wybierz *Clip/Advanced Options/ Interpret Footage*.

Polecenia Maintain Aspect Ratio i Aspect Fill Color

Kiedy w oknie *Project* pojawia się zaimportowany klip lub obraz, Premiere 6 próbuje dostosować rozmiar klatki zaimportowanego klipu do rozmiaru klatki projektu. Klip lub obraz o proporcjach innych niż projekt zostanie najprawdopodobniej zniekształcony. Aby tego uniknąć, możesz poinstruować program Premiere 6, aby zachował proporcje importowanego klipu lub obrazu. Do tego celu służy polecenie *Maintain Aspect Ratio*. Metoda ta, chociaż chroni przed zniekształceniem obrazu, sprawia, że na niektórych stronach obrazu pojawiają się puste obszary.

Oto w jaki sposób zachować proporcje klipu. Przed wykonaniem poniższego ćwiczenia otwórz projekt zawierający klip wideo w oknie *Timeline*.

1. Kliknij, a tym samym wybierz klip wideo w oknie *Timeline*.
2. Wybierz *Clip/Video Options/Maintain Aspect Ratio*. Teraz proporcje oryginalnego materiału filmowego zastaną zachowane.
3. Aby zachować proporcje, Premiere 6 pozostawia pusty obszar w klatce. Aby wybrać kolor dla tego obszaru, wybierz *Clip/Video Options/Aspect Fill Color*. W oknie dialogowym *Color Picker* wybierz żądany kolor.
4. Kliknij *OK*, aby zamknąć okno dialogowe i wykonać polecenie.

Podsumowanie

Premiere 6 oferuje wiele narzędzi i poleceń umożliwiających szybki i precyzyjny montaż cyfrowego filmu wideo. Narzędzia do montażu znajdują się w przyborniku okna *Timeline* oraz w oknie *Monitor*.

- Aby podzielić klip na dwie części, użyj narzędzia *Razor* lub *Multiple Razor*.
- Aby zmienić punkt początkowy i końcowy klipu umieszczonego w oknie *Timeline*, użyj narzędzi *Ripple Edit* i *Rolling Edit*. Montaż wykonany techniką *Ripple Edit* zmienia czas trwania projektu; montaż wykonany techniką *Rolling Edit* — nie.
- Aby zmienić punkt początkowy i końcowy klipu umieszczonego między dwoma innymi klipami, użyj narzędzi *Slip* i *Slide*. Montaż wykonany techniką *Slip* nie zmienia czasu trwania projektu; montaż wykonany techniką *Slide* — zmienia.

Proporcje piksela a rozmiar klatki cyfrowego wideo

Importując obraz lub klip wideo do programu Premiere, pamiętaj, że istnieje związek między rozmiarem klatki projektu a proporcjami piksela. Programy do obróbki plików graficznych (na przykład Adobe Photoshop) używają pikseli kwadratowych, natomiast w standardach D1 oraz DV (NTSC) wykorzystuje się piksele prostokątne — szerokość piksela D1/DV (NTSC) stanowi 90% wysokości piksela. Standard DV jest używany przez profesjonalnych nadawców oraz w domowych cyfrowych kamerach wideo. Standard D1 jest używany w profesjonalnych programach telewizyjnych. Premiere 6 nie oferuje predefiniowanych ustawień dla standardu D1, chyba że komputer posiada kartę do przechwytywania obsługującą ten standard.

W standardzie DV (NTSC) rozmiar klatki wynosi 720×480 pikseli. W standardzie D1 (NTSC) rozmiar klatki wynosi 720×486. Jeżeli stworzony w programie Photoshop obraz zaimportujesz do okna *Project*, Premiere 6 spróbuje dostosować proporcje zaimportowanego obrazu do proporcji projektu. Jeżeli stworzysz obraz o rozmiarach klatki 720×486 pikseli lub 720×480 pikseli, a następnie zaimportujesz go do projektu D1 lub DV, obraz będzie zniekształcony z powodu różnicy w proporcjach pikseli.

Aby uniknąć zniekształcenia spowodowanego dostosowywaniem się proporcji pikseli importowanego obrazu do proporcji pikseli projektu, obrazy tworzone dla projektów DV powinny mieć rozmiar 720×534 pikseli (480 to około 90% z 534), natomiast obrazy tworzone dla projektów D1 powinny mieć rozmiar klatki 720×540 pikseli (486 to 90% z 540). Obrazy o tych rozmiarach Premiere 6 dostosuje bez zniekształcania do proporcji projektu. Jako przewodnika użyj poniższej tabeli.

Format	Rozmiar klatki w programie Premiere	Proporcje piksela	Rozmiar obrazu
DV (NTSC)	720×480	0.9×1.0	720×534*
D1 (NTSC)	720×486	0.9×1.0	720×540
DV/D1 (PAL)	720×576	1.06×1.0	768×576
NTSC	640×480	1.0×1.0	640×480

**Sugerowany rozmiar klatki obrazu 720×534 pikseli jest precyzyjny. Rozmiar klatki 720×540 dla standardu DV (NTSC) również powinien dać dobre rezultaty.*

Jeżeli do projektu zaimportowałeś obraz o nietypowym rozmiarze klatki i chcesz zachować jego proporcje, wybierz go w oknie *Timeline*, a następnie wybierz *Clip/Video Options/Maintain Aspect Ratio*. Teraz Premiere 6 nie zmieni rozmiaru klatki obrazu, ale przeskaluje go, biorąc pod uwagę prostokątne piksele. Rozwiązanie to uchroni obraz przed zniekształceniem, ale może stworzyć puste obszary na krawędziach klatki. Zwróć również uwagę, że standardy D1/DV (NTSC) posiadają formaty szerokoekranowe używające proporcji pikseli 1.2. Proporcje pikseli szerokoekranowego standardu D1/DV (PAL) wynoszą 1.422.

- W oknie *Monitor* można wykonać montaż trzy- i czteropunktowy.
- Aby usunąć klatki z materiału filmowego z dokładnością do jednej klatki, użyj trybu wyświetlania *Trim* okna *Monitor*.
- Za pomocą poleceń menu *Clip* można zmienić prędkość, czas trwania i proporcje klipu.
- Klip wirtualny zawiera materiał filmowy wielokrotnego użytku.
- Dzięki możliwości kopiowania klipu, w oknie *Timeline* możesz używać tego samego klipu pod różnymi nazwami.