

## 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 6.5. Podręcznik montażysty

Autor: praca zbiorowa – Adobe Creative Team

Tłumaczenie: Maciej Gdula

ISBN: 83-7361-317-X

Tytuł oryginału: [Adobe Premiere 6.5 Classroom in a Book](#)

Format: B5, stron: 425



Dzięki możliwościom wykorzystywania plików w wielu formatach oraz współpracy z ogromną liczbą urządzeń zewnętrznych, Adobe Premiere 6.5 jest jednym z najbardziej elastycznych narzędzi montażowych dostępnych obecnie na rynku. Niezależnie od tego, czy chcesz montować cyfrowe pliki wideo na komputerze przenośnym, czy też pracować ze składającym się z wielu warstw materiałem o jakości emisyjnej na profesjonalnej stacji montażowej, Adobe Premiere udostępni Ci wszystkie niezbędne do tego funkcje. Za pomocą tego programu możesz przechwycić materiał z kamery analogowej i cyfrowej, zmontować go wykorzystując funkcję podglądu efektów, przejść, ruchu w kadrze, napisów i przezroczystości w czasie rzeczywistym, a gotowy materiał wyeksportować w jednym z formatów wykorzystywanych przy przesyłaniu strumieniowym, zapisie na płytach CD i DVD lub nagrać na taśmę wideo.

- Podstawowe funkcje i interfejs Adobe Premiere
- Podstawowe informacje o cyfrowej edycji wideo
- Podstawowe operacje edycyjne
- Dodawanie przejść
- Praca z dźwiękiem
- Zaawansowane techniki edycyjne
- Dodawanie plansz tytułowych i napisów
- Nakładanie klipów na inne klipy
- Efekty ruchu i efekty specjalne
- Duplikaty klipów i wirtualne klipy

Ten oficjalny podręcznik firmy Adobe zawiera 12 rozdziałów, z których każdy jest osobną lekcją. Opisuje on podstawy wykorzystania Adobe Premiere oraz zawiera niezliczoną ilość wskazówek i technik, które pomogą Ci w krótkim czasie stać się ekspertem w zakresie komputerowego montażu materiału wideo.



# Spis treści

<b>Wstęp .....</b>	<b>9</b>
O książce.....	10
Co powinieneś wiedzieć przed lekturą? .....	10
Instalacja programu .....	10
Uruchamianie programu Adobe Premiere .....	11
Kopiowanie plików z płyty CD dołączonej do książki .....	12
Przywracanie domyślnych ustawień programu .....	13
Dodatkowe źródła informacji o programie Adobe Premiere.....	15
<b>Przegląd podstawowych funkcji programu Adobe Premiere .....</b>	<b>17</b>
Początek pracy .....	17
Utworzenie nowego projektu .....	19
Wstępny montaż .....	22
Podgląd w oknie Monitor .....	25
Przycinanie klipów.....	26
Dodawanie dźwięku.....	29
Przycinanie klipów w oknie Timeline.....	30
Dodawanie przejścia .....	32
Podgląd przejść i innych efektów.....	34
Dzielenie klipu .....	36
Zmiana prędkości odtwarzania klipu .....	37
Zmiana stopnia krycia klipu .....	39
Przypisywanie do klipu efektów specjalnych .....	41
Nakładanie obrazu na klip .....	44
Animowanie klipu z wykorzystaniem klatek kluczowych.....	46
Eksport gotowego filmu.....	49
<b>Rozdział 1. Obszar roboczy programu Adobe Premiere.....</b>	<b>51</b>
Uruchamianie Adobe Premiere .....	51
Wybór przestrzeni roboczej.....	52
Praca z oknem Project.....	58
Praca z oknem Timeline.....	64
Praca z oknem Monitor .....	72
Przechodzenie do określonych fragmentów materiału .....	75
Wykorzystywanie palet.....	76
Skróty klawiaturowe .....	83

Pytania .....	84
Odpowiedzi.....	85
<b>Rozdział 2. Cyfrowa edycja materiału wideo.....</b>	<b>87</b>
Rola programu Adobe Premiere w produkcji wideo .....	87
Czas a wideo.....	88
Rozmiar i rozdzielczość klatek .....	94
Kompresja sygnału wideo .....	98
Przechwytywanie materiału wideo.....	104
Przezroczystość i nakładanie klipów .....	113
Wykorzystanie dźwięku.....	114
Tworzenie finalnego produktu .....	116
Pytania .....	117
Odpowiedzi.....	117
<b>Rozdział 3. Podstawowe operacje edycyjne .....</b>	<b>119</b>
Na początek... ..	119
Wyświetlanie gotowego filmu .....	120
Importowanie klipów.....	120
Umieszczanie klipów w oknie Timeline .....	122
Tworzenie scenariusza obrazkowego .....	122
Podgląd wstępnego montażu.....	125
Zaznaczanie klipów w oknie Project i wykorzystanie funkcji Automate to Timeline.....	127
Przycinanie klipów znajdujących się w oknie Timeline .....	128
Wstępne przycinanie klipów w panelu Source .....	132
Dopracowywanie montowanej sekwencji.....	136
Eksport gotowego filmu.....	141
Spróbuj sam... ..	145
Pytania .....	145
Odpowiedzi.....	145
<b>Rozdział 4. Przejścia .....</b>	<b>147</b>
Przywróć domyślne ustawienia programu .....	147
Na początek... ..	148
Wyświetlanie gotowego filmu i ukończonego projektu.....	148
Importowanie klipów do projektu .....	148
Przejścia .....	149
Paleta Transitions.....	150
Umieszczanie przejścia w materiale.....	153
Podgląd przejścia.....	156
Wstępne przycięcie klipu i zastosowanie przejść.....	158
Wstawienie przejścia za pomocą palety Transitions .....	160
Zmiana parametrów przejścia .....	162
Wstawianie kilku przejść.....	166
Eksport gotowego materiału.....	175

Spróbuj sam .....	176
Pytania .....	177
Odpowiedzi.....	177
<b>Rozdział 5. Dźwięk .....</b>	<b>179</b>
Przywracanie domyślnych ustawień programu .....	179
Na początek... ..	179
Wyświetlanie gotowego filmu .....	180
Importowanie i grupowanie klipów.....	180
Tworzenie cięcia L.....	182
Synchronizacja klipów za pomocą znaczników .....	186
Nakładanie klipów bez synchronizacji dźwięku .....	190
Wstawianie klipów dźwiękowych .....	193
Przestrzeń robocza Audio .....	196
Regulacja poziomu dźwięku w oknie Timeline.....	199
Automatyzacja procesu miksowania.....	205
Eksport gotowego filmu.....	208
Zaawansowane możliwości dźwiękowe.....	209
Spróbuj sam .....	210
Pytania .....	211
Odpowiedzi.....	211
<b>Rozdział 6. Inne techniki edycyjne .....</b>	<b>213</b>
Na początek.....	213
Wyświetlanie gotowego filmu .....	214
Co zawiera projekt?.....	214
Edycja trzy- i czteropunktowa .....	214
Zastosowanie opcji Toggle Shift Tracks.....	219
Łączenie i rozłączanie klipów.....	219
Usuwanie przerwy w montowanym materiale.....	226
Eksportowanie gotowego filmu .....	228
Spróbuj sam .....	229
Pytania .....	229
Odpowiedzi.....	229
<b>Rozdział 7. Zaawansowane techniki edycyjne.....</b>	<b>231</b>
Na początek.....	231
Wyświetlanie gotowego filmu .....	232
Co zawiera projekt?.....	232
Narzędzia Extract i Lift .....	233
Usuwanie klatek za pomocą narzędzia Extract .....	234
Usuwanie klatek za pomocą narzędzia Lift.....	236
Wypełnianie przerwy .....	238
Dopracowanie cięć pomiędzy klipami .....	241
Tryb Trim View okna Monitor .....	247

Zmiana szybkości odtwarzania klipu.....	251
Eksportowanie gotowego filmu .....	252
Spróbuj sam .....	253
Pytania .....	253
Odpowiedzi.....	254
<b>Rozdział 8. Tworzenie plansz w module Title Designer .....</b>	<b>255</b>
Co oferuje moduł Title Designer? .....	256
Przywróć ustawienia domyślne .....	256
Wyświetlanie gotowego filmu .....	257
Co zawiera plik projektu? .....	257
Tworzenie prostej planszy tytułowej .....	261
Tworzenie elementów graficznych w oknie Title Designer .....	271
Zastosowanie narzędzia Ellipse.....	277
Wypełnienie teksturą .....	278
Przesuwające się napisy.....	281
Wykorzystanie plansz w projekcie.....	285
Umieszczanie plansz w oknie Timeline.....	286
Przeglądanie przesuwanych napisów .....	287
Eksport klipu do formatu przeznaczonego do publikacji w sieci .....	295
Spróbuj sam .....	298
Pytania .....	298
Odpowiedzi.....	298
<b>Rozdział 9. Nakładanie klipów na inne klipy .....</b>	<b>301</b>
Na początek.....	301
Wyświetlanie gotowego filmu .....	302
Nakładanie klipów na inne.....	302
Tworzenie efektu podzielonego kadru.....	303
Kluczowanie metodą Blue Screen .....	305
Zastosowanie klucza Chroma .....	308
Klipy bez efektu przezroczystości.....	309
Zastosowanie klucza Track Matte.....	310
Efekty zanikania klipów.....	318
Eksportowanie gotowego filmu .....	323
Spróbuj sam... ..	324
Pytania .....	324
Odpowiedzi.....	325
<b>Rozdział 10. Efekty ruchu.....</b>	<b>327</b>
Przywróć ustawienia domyślne .....	327
Na początek.....	327
Wykorzystanie istniejącego projektu .....	328
Wyświetlanie gotowego filmu .....	328
Tworzenie animacji w programie Adobe Premiere .....	328
Tworzenie ruchomej maski .....	341

---

Eksportowanie gotowego filmu .....	345
Spróbuj sam... .....	346
Pytania .....	346
Odpowiedzi.....	347
<b>Rozdział 11. Efekty .....</b>	<b>349</b>
Przywróć ustawienia domyślne .....	349
Na początek.....	349
Wykorzystanie istniejącego projektu .....	350
Wyświetlanie gotowego filmu .....	350
Do czego służą efekty? .....	350
Przeźrzenie robocza Effects .....	351
Stosowanie efektów z Adobe After Effects .....	353
Przypisywanie efektów.....	355
Przypisywanie efektów w określonej kolejności .....	357
Kopiowanie efektów, klatek kluczowych i ustawień.....	359
Zmiana parametrów efektów w czasie.....	361
Zastosowanie efektów Image Pan i ZigZag.....	368
Wstawienie logo.....	372
Przypisywanie efektu do określonego obszaru obrazu .....	373
Przypisywanie efektów dźwiękowych .....	376
Eksportowanie gotowego filmu .....	379
Spróbuj sam .....	379
Pytania .....	379
Odpowiedzi.....	380
<b>Rozdział 12. Duplikaty klipów i klipy wirtualne .....</b>	<b>381</b>
Przywróć ustawienia domyślne .....	381
Na początek.....	382
Wykorzystanie istniejącego projektu .....	382
Wyświetlanie gotowego filmu .....	382
Klipy, kopie i duplikaty .....	383
Tworzenie duplikatów.....	383
Klipy wirtualne.....	386
Tworzenie klipów wirtualnych.....	387
Zagnieżdżanie klipów wirtualnych .....	391
Montaż materiału.....	396
Edycja klipów wirtualnych .....	404
Kompilowanie klipów wirtualnych.....	406
Eksportowanie gotowego filmu .....	407
Spróbuj sam .....	408
Pytania .....	408
Odpowiedzi.....	409

# Rozdział 7.

## Zaawansowane techniki edycyjne

*Ostatnia faza realizacji projektu często wiąże się z dopracowywaniem montażu przy jednoczesnym zachowaniu długości poszczególnych klipów i całkowitej długości montowanego materiału. Techniki edycyjne opisane w tym rozdziale pomogą Ci w precyzyjnej edycji niezbędnej do nadania projektowi ostatecznego szlif.*

W tym rozdziale dopracujesz projekt, nad którym pracowałeś w poprzednim rozdziale. Musisz zachować długość projektu, wynoszącą 60 sekund. Wykonując ćwiczenia z tego rozdziału, poznasz następujące zagadnienia:

- ♦ usuwanie klatek za pomocą przycisków *Extract* i *Lift*,
- ♦ wklejanie klipu za pomocą polecenia *Paste to Fit*,
- ♦ wykorzystanie narzędzi *Slip* i *Slide*,
- ♦ edycja w trybie *Trim View*,
- ♦ zmiana szybkości odtwarzania klipu.

### Na początek

W ćwiczeniach z tego rozdziału wykorzystasz istniejący projekt zawierający wszystkie niezbędne materiały. Wykorzystasz pliki, które skopiowałeś z CD-ROM-u dołączonego do książki, znajdujące się w katalogu *Rozdzial07*.

1. Przywróć ustawienia domyślne programu, uruchom Adobe Premiere 6.5 i wybierz tryb *Single-Track Editing*.
2. W oknie dialogowym *Load Project Settings* wybierz opcję *DV-NTSC Real-Time Preview/Standard 32 kHz* i kliknij przycisk *OK*.
3. Wybierz z menu polecenie *Edit/Preferences/General & Still Image* i wyłącz opcję *Open Movies in Clip Windows*. Kliknij przycisk *OK*.

4. Wybierz z menu polecenie *File/Open* i otwórz projekt *Rozdzial07.ppj* z katalogu na dysku twardym.
5. Jeśli wyda Ci się to konieczne, zmień wielkość okna *Project* lub wybierz z menu polecenie *Window/Workspace/Single-Track Editing*, aby zmienić układ okien tak, by nie przesłaniały się wzajemnie.
6. Wybierz z menu polecenie *File/Save As*, wskaż odpowiedni katalog na dysku twardym i zapisz plik projektu pod nazwą *Glass2.ppj*.

## Wyświetlanie gotowego filmu

Aby zorientować się, co będziesz tworzyć, obejrzyj gotowy film.

1. Wybierz z menu polecenie *File/Open* i otwórz klip *07Final.mov* znajdujący się w podfolderze *Final* katalogu *Rozdzial07*.

Klip zostanie wyświetlony w panelu *Source* okna *Monitor*.

2. Kliknij przycisk *Play* (▶) w panelu *Source*, aby odtworzyć klip. Ostatnia klatka filmu pozostanie widoczna w oknie *Monitor* po zakończeniu odtwarzania.

## Co zawiera projekt?

Przyjrzyjmy się teraz projektowi. Nie zastosowano w nim żadnych przejść, filtrów i innych efektów, więc nie musisz generować pliku podglądu. Możesz użyć podglądu w czasie rzeczywistym.



**Uwaga**

Projekt, który wykonasz w tym rozdziale, jest kontynuacją projektu z poprzedniego rozdziału. Plik, który otworzysz, odzwierciedla stan projektu z końca poprzedniego rozdziału, a ponadto zawiera kilka dodatkowych plików.

1. Upewnij się, że linia edycyjna znajduje się na początku projektu. Możesz przenieść ją tam następującymi metodami (wcześniej upewnij się, że żaden klip nie jest zaznaczony):
  - ♦ wciśnij klawisz *Home*,
  - ♦ przeciągnij linię edycyjną w oknie *Timeline* do lewej krawędzi okna,
  - ♦ w palecie *Navigator* przeciągnij ramkę do lewej krawędzi palety,
  - ♦ w panelu *Program* okna *Monitor* kliknij wyświetlacz kodu czasowego, wpisz wartość *0* i naciśnij klawisz *Enter/Return*.



2. Kliknij przycisk *Play* (▶) w panelu *Program*.

Gotowy program wygląda prawie tak samo jak ukończony film, który przed chwilą obejrzałeś, ale widać w nim kilka niedociągnięć wymagających poprawek — na przykład cięcie, w którym akcja nie jest prawidłowo zsynchronizowana. Można też poprawić ogólny „wygląd” projektu, na przykład przez dodanie kilku zbliżeń.

W tym rozdziale zastosujesz narzędzia edycyjne niezmiernie przydatne w tej fazie prac nad projektem. Większość ćwiczeń prezentuje wykorzystanie narzędzi służących do dopracowania zależności pomiędzy klipami bez zmiany ich długości lub czasu odtwarzania.

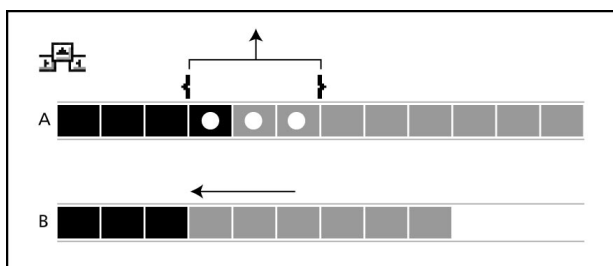
## Narzędzia *Extract* i *Lift*

Premiere 6.5 udostępnia dwa narzędzia służące do usuwania grupy klatek lub przerw z montowanego materiału — narzędzia *Extract* i *Lift*.

Zastosowanie narzędzia *Extract* umożliwia usunięcie z okna *Timeline* grupy klatek i zamknięcie powstałej przez to przerwy w materiale (rysunek 7.1). Grupa klatek może być zaznaczona w obrębie jednego klipu lub kilku klipów, ale ważne jest, aby zapamiętać, że narzędzie *Extract* usuwa zaznaczony zakres klatek ze *wszystkich niezablokowanych ścieżek*. Za pomocą narzędzia *Extract* można także usunąć przerwę z montowanego materiału. Użycie tego narzędzia wymaga wcześniejszego zdefiniowania zakresu klatek za pomocą punktów początkowego i końcowego w panelu *Program*.

**Rysunek 7.1.**

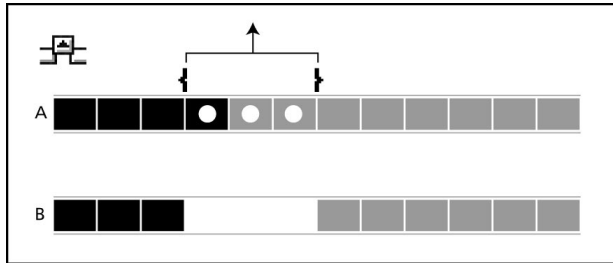
Zakres klatek został oznaczony punktami początkowym i końcowym (A). Zaznaczony fragment jest usuwany, a przerwa w montowanym materiale — likwidowana (B)



Za pomocą narzędzia *Lift* można usunąć z okna *Timeline* zakres klatek, ale w tym przypadku w montowanym materiale pozostanie przerwa o długości równej długości usuniętej grupy klatek (rysunek 7.2). Zakres klatek można zaznaczyć w obrębie jednego lub kilku klipów, a zaznaczone klatki usuwane są *tylko ze ścieżek wybranych w menu Target*. Zastosowanie tego narzędzia wymaga wcześniejszego zdefiniowania zakresu klatek za pomocą punktów początkowego i końcowego. Użycie narzędzia *Lift* nie wpływa na czas odtwarzania innych klipów w oknie *Timeline*.

**Rysunek 7.2.**

Zakres klatek został oznaczony punktami początkowym i końcowym (A). Zaznaczony fragment jest usuwany, a w materiale pozostaje przerwa (B)

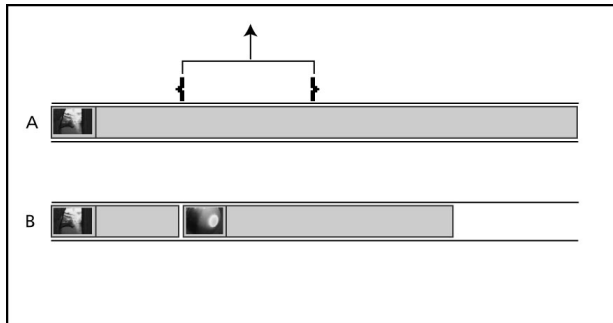


## Usuwanie klatek za pomocą narzędzia Extract

Użyjesz teraz narzędzia *Extract* do usunięcia niepotrzebnych klatek ze środkowej części klipu *Top.mov*. Klip zostanie podzielony na dwa osobne (rysunek 7.3).

**Rysunek 7.3.**

Klip *Top.mov* przed (A) i po (B) usunięciu klatek



Najpierw umieścisz w montowanym materiale punkt początkowy i końcowy, aby określić fragment klipu przeznaczony do usunięcia. Zastosujesz polecenie *Locate Clip* w celu znalezienia klipu w oknie *Timeline*.

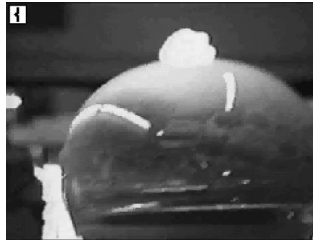
1. Zaznacz w oknie *Project* klip *Top.mov* i wybierz z menu polecenie *Edit/Locate Clip*. Premiere zaznaczy klip w oknie *Timeline* i wyświetli okno dialogowe *Find Next Clip*. Kliknij przycisk *Done*.
2. Odtwórz klip *Top.mov*. Zauważ, że na początku klipu widać ruch kamery. Umieść linię edycyjną w klipie tak, aby znalazła się przed klatkami, w których widoczny jest ruch (rysunek 7.4).

**Rysunek 7.4.**

3. Za pomocą elementów kontrolnych panelu *Program* znajdź klatkę znajdującą się bezpośrednio przed początkiem ruchu kamery (kod czasowy 00:00:35:12).

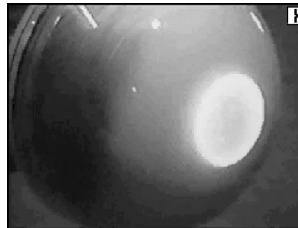
4. Kliknij przycisk *Mark In* (⏏) w panelu *Program*, aby umieścić w tym miejscu punkt początkowy (rysunek 7.5).

Rysunek 7.5.



5. Znajdź klatkę, w której kamera przestaje się poruszać, obraz jest ostry, a narzędzie nie przesłania kuli (kod 00:00:42:10).
6. Kliknij przycisk *Mark Out* (⏏) w panelu *Program*, aby umieścić w tym miejscu punkt końcowy (rysunek 7.6).

Rysunek 7.6.



7. Aby zapobiec usunięciu dźwięku, zablokuj ścieżki *Audio 1* i *Audio 2*, klikając pole znajdujące się obok ikony głośnika przy etykietach każdej ze ścieżek. W polu zostaną wyświetlone ikony kłódek (rysunek 7.7).

Rysunek 7.7.



Usuniesz teraz zaznaczone klatki.

8. W panelu *Program* okna *Monitor* kliknij przycisk *Extract* (⏏) (rysunek 7.8).

Rysunek 7.8.



Zaznaczony fragment klipu *Top.mov* został usunięty, a klip — podzielony na dwa. Przerwa w montowanym materiale została zamknięta, co spowodowało skrócenie całego materiału.

9. Wyświetl podgląd montowanego materiału (rysunek 7.9).
10. Zapisz stan projektu na dysku.



Rysunek 7.9.

**Wskazówka**

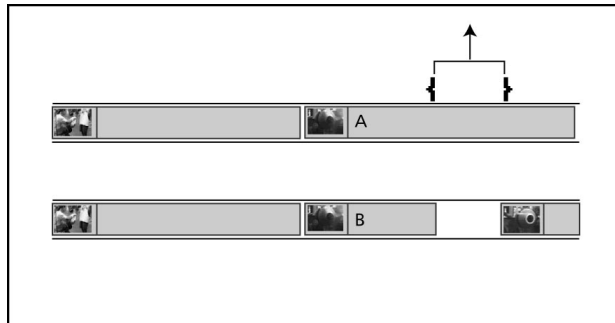
Aby na pewien czas wyłączyć dźwięk, kliknij ikonę głośnika (🔇) znajdującą się obok etykiety ścieżki.

## Usuwanie klatek za pomocą narzędzia Lift

Narzędzia *Lift* użyjesz do usunięcia środkowej części klipu *Closeup1.mov*. Za pomocą punktów początkowego i końcowego wskażesz zakres klatek przeznaczonych do usunięcia. Powstałą przerwę w materiale wypełnisz później klipem przedstawiającym to samo ujęcie, ale zarejestrowane z innego miejsca (rysunek 7.10).

Rysunek 7.10.

Klip *Closeup1.mov*  
przed (A)  
i po (B) usunięciu klatek  
narzędziem *Lift*



Najpierw zdefiniujesz zakres klatek do usunięcia.

- Wybierz podziałkę *2 Seconds* z menu *Time Zoom Level*. Możesz też wykorzystać w tym celu paletę *Navigator*.  
Znajdziesz teraz klip *Closeup1.mov* w oknie *Timeline*.
- Zaznacz klip *Closeup1.mov* w oknie *Project* i wybierz z menu polecenie *Edit/Locate Clip*. W oknie dialogowym kliknij przycisk *Done*.  
Klip zostanie zaznaczony w oknie *Timeline*.
- Odtwórz klip.
- Za pomocą elementów kontrolnych panelu *Program* znajdź klatkę, po której płynne szkło formuje się w okrąg (00:00:55:28). W tym miejscu wstawisz nową scenę. Kliknij przycisk *Mark In* (⏏), aby umieścić tu punkt początkowy (rysunek 7.11).

Rysunek 7.11.



5. Za pomocą elementów kontrolnych panelu *Program* znajdź klatkę, po której kula płynnego szkła dociera do lewej krawędzi kadru (00:00:56:27). Kliknij przycisk *Mark Out* (⏸), aby umieścić tu punkt końcowy (rysunek 7.12).

Rysunek 7.12.



Zdefiniowałeś zakres klatek przeznaczonych do usunięcia.

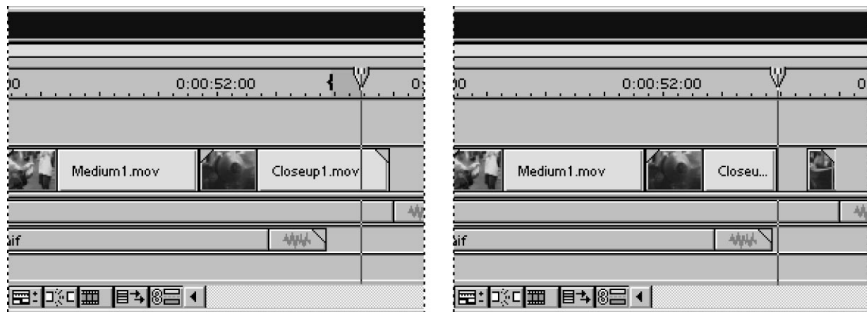
6. W panelu *Program* wybierz z menu *Target* opcję *V1* (odpowiadającą ścieżce *Video 1*) i kliknij przycisk *Lift* (⏸) (rysunek 7.13).

Rysunek 7.13.



Oznaczony fragment klipu *Closeup1.mov* został usunięty, pozostawiając przerwę w montowanym materiale. Inne klipy pozostały na swoich miejscach, a długość montowanego materiału nie zmieniła się. W następnym ćwiczeniu za pomocą polecenia *Paste* wypełnisz przerwę (rysunek 7.14).

Rysunek 7.14.



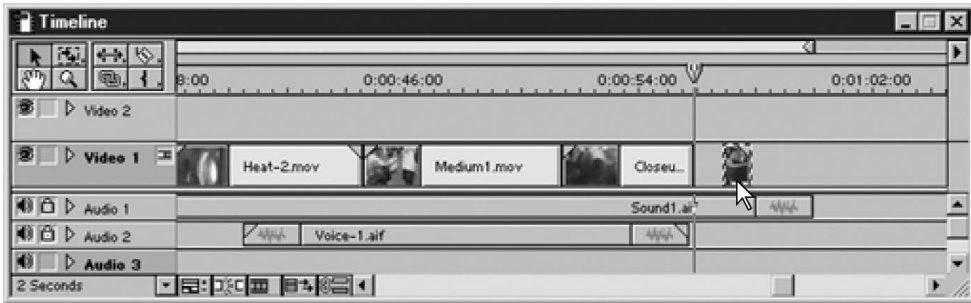
Aby zapobiec pomyłkom, nadajmy drugiej części klipu *Closeup1.mov* (znajdującej się za przerwą) nową nazwę — *alias*.



**Uwaga**

Nadanie klipowi aliasu w oknie *Timeline* nie wpływa na klip w oknie *Project* ani na inne wystąpienia tego klipu w oknie *Timeline*.

7. Zaznacz drugi fragment klipu *Closeup1.mov* w oknie *Timeline* i wybierz z menu polecenie *Clip/Set Clip Name Alias* (rysunek 7.15).



Rysunek 7.15.

8. W oknie dialogowym wpisz nazwę *Closeup2.mov* i kliknij *OK*.
9. Zapisz stan projektu na dysku.

## Wypełnianie przerwy

Za pomocą wycinania i wklejania możesz zmienić układ klipów w oknie *Timeline*. Jeśli wkleisz klip poleceniem *Paste*, Premiere wstawi go w zaznaczonym miejscu okna *Timeline*, odpowiednio go przycinając. Jeśli chcesz, możesz kontrolować to, co stanie się z klipem w miejscu, w którym go wkleisz. Ta możliwość jest szczególnie pożyteczna w sytuacji, kiedy wklejasz klip o określonej długości w przerwę o innej długości.

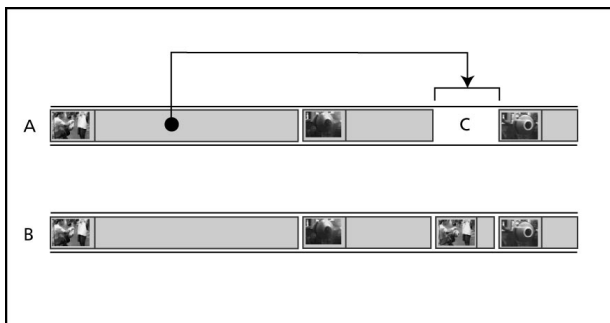
Jeśli przypisałeś klipowi jakiejkolwiek ustawienia, możesz skopiować je do innego klipu. Możesz na przykład przypisać kilku klipom identyczne ustawienia korekcji kolorystycznej.

Istnieje kilka metod wstawiania materiału w przerwy w oknie *Timeline*, w tym edycja trzy- i czteropunktowa. Przed wklejeniem klipu w przerwę musisz określić, które z punktów biorących udział w tym procesie można przemieścić bez wywoływania niepożądanych zmian w materiale. Ponieważ w tym przypadku będziesz chciał wykorzystać klatki z końca klipu, możesz przemieszczać punkt początkowy. Położenie nowego punktu początkowego nie ma teraz szczególnego znaczenia — później je dopracujesz. Premiere tak zmienia długość klipu, aby dopasować go do przerwy w materiale.

W tym ćwiczeniu zastosujesz polecenie *Paste to Fit* do wklejenia kopii klipu *Medium1.mov* w przerwę powstałą w wyniku użycia narzędzia *Lift* (rysunek 7.16). Klipy *Medium1.mov*, *Closeup1.mov* i *Closeup2.mov* przedstawiają to samo ujęcie, ale zarejestrowane różnymi kamerami.

### Rysunek 7.16.

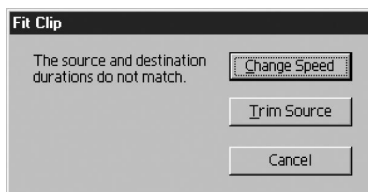
Przerwa pomiędzy klipami *Closeup1.mov* i *Closeup2.mov* przed (A) i po (B) wklejeniu klipu *Medium1.mov* (C)



Wklejając klip do zaznaczonej przerwy, dopasujesz odpowiednio jego długość.

1. W oknie *Timeline* zaznacz klip *Medium1.mov* i wybierz z menu polecenie *Edit/Copy*.
2. Zaznacz przerwę powstałą po usunięciu z klipu *Closeup1.mov* części klatek.
3. Wybierz z menu polecenie *Edit/Paste to Fit* (rysunek 7.17).

### Rysunek 7.17.



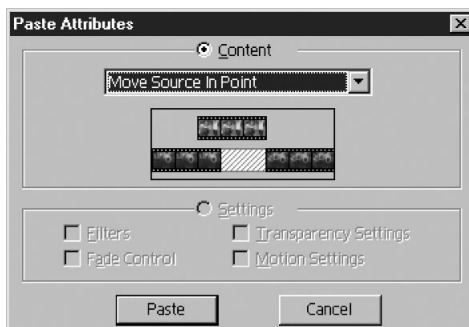
4. W oknie dialogowym *Fit Clip* wybierz jedną z niżej opisanych opcji:
  - ♦ *Change Speed* zmienia szybkość odtwarzania klipu tak, aby jego długość została dopasowana do długości przerwy,
  - ♦ *Trim Source* zmienia długość klipu przez zmianę położenia punktu końcowego.
5. Wybierz z menu polecenie *Edit/Undo Paste*, aby anulować wklejenie klipu.
6. Wybierz z menu *Time Zoom Level* podziałkę *1 Second*.
7. Zaznacz w oknie *Timeline* klip *Medium1.mov* i wybierz z menu polecenie *Edit/Copy*.
8. Zaznacz przerwę powstałą po usunięciu z klipu *Closeup1.mov* części klatek.
9. Wybierz z menu polecenie *Edit/Paste Attributes* i upewnij się, że zaznaczona jest opcja *Content*.

Zauważ, że domyślna opcja — *Normal* (pod etykietą *Content*) jest przedstawiana w postaci animacji.

10. Z listy wybierz opcję *Move Source In Point*.

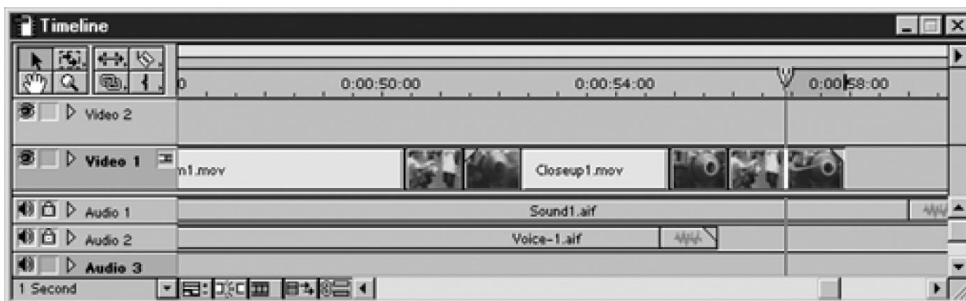
Wybrana opcja również zostanie zilustrowana animacją (rysunek 7.18).

Rysunek 7.18.



Wybór tej opcji powoduje zachowanie długości przerwy oraz położenia punktu końcowego wklejanego klipu.

11. Kliknij przycisk *Paste*, aby wkleić kopię klipu *Medium1.mov* w przerwę (rysunek 7.19).



Rysunek 7.19.

Przypiszesz teraz kopii klipu *Medium1.mov* alias.

12. Zaznacz wklejoną kopię klipu *Medium1.mov* i wybierz z menu polecenie *Clip/Set Clip Name Alias*.
13. Wpisz w oknie dialogowym nazwę *Medium2.mov* i kliknij *OK*.
14. Wyświetl podgląd projektu.

Wszystkie klipy w projekcie występują w prawidłowej kolejności i mają długość bliską prawidłowej. W następnym ćwiczeniu dopracujesz układ klipów.

15. Zapisz stan projektu na dysku.

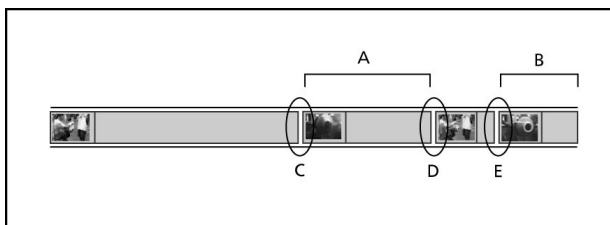


## Dopracowanie cięć pomiędzy klipami

W pozostałych ćwiczeniach z tego rozdziału zajmiesz się dopracowywaniem położeń cięć pomiędzy klipami, tak aby prawidłowo poprowadzić akcję. W procesie dopracowywania projektu zwykle niezbędne jest zachowanie długości całego montowanego materiału. W naszym projekcie ważne jest, aby zachować długości klipów *Closeup1.mov* i *Closeup2.mov* oraz przerwy pomiędzy nimi, ponieważ w tym miejscu dokonujemy cięć pomiędzy ujęciami z dwóch kamer (rysunek 7.20). W następnych ćwiczeniach wykorzystasz narzędzia *Slip* i *Slide* oraz okno *Monitor* pracujące w trybie *Trim View*.

### Rysunek 7.20.

Aby zachować długości klipów *Closeup1.mov* (A) i *Closeup2.mov* (B), dopracujesz położenie cięć między nimi za pomocą narzędzia *Slide* (C), *Slip* (D) oraz trybu *Trim View* (E)



Modyfikacje rozpoczniemy od miejsca położonego najbliżej początku materiału i będziemy przesuwać się w prawo.

## Narzędzia *Slide* i *Slip*

Premiere udostępnia dwa narzędzia służące do modyfikowania klipów w oknie *Timeline* przy jednoczesnym zachowaniu ich długości — narzędzia *Slide* i *Slip*.

Narzędzie *Slip* zmienia długość klipów sąsiadujących z klipem modyfikowanym, zachowując jednocześnie położenie punktów początkowego i końcowego modyfikowanego klipu. Niezmieniona zostaje również długość montowanego materiału oraz długość modyfikowanego klipu (rysunek 7.21).

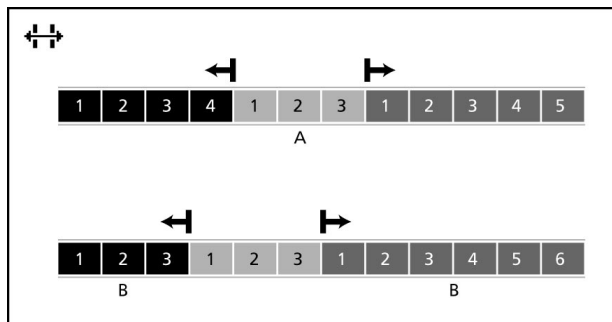


**Uwaga**

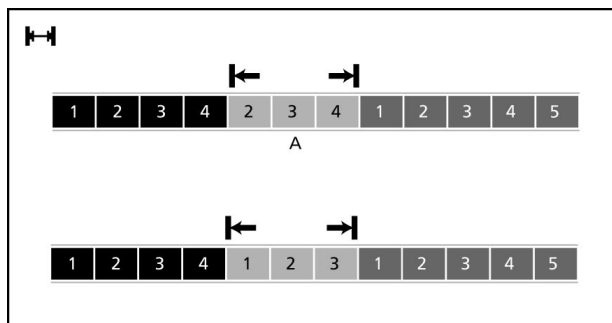
Narzędzia *Slide* można użyć jedynie w przypadku, gdy klipy sąsiadujące z modyfikowanym zostały przycięte.

Narzędzie *Slip* zmienia położenie punktów początkowego i końcowego modyfikowanego klipu przy jednoczesnym zachowaniu jego długości (rysunek 7.22). Podczas przeciągania klipu za pomocą narzędzia *Slip* punkty początkowy i końcowy są odpowiednio przesuwane. Możesz wyobrazić sobie to jako przesuwanie klipu w obrębie ramki umożliwiającej wyświetlenie tylko części klipu. Położenie klipu w oknie *Timeline* nie zmienia się.

**Rysunek 7.21.**  
Narzędzie *Slide* zachowuje długość zaznaczonego klipu (A), zmieniając położenie punktów początkowego i końcowego klipów sąsiadujących z zaznaczonym (B)



**Rysunek 7.22.**  
Narzędzie *Slip* zmienia położenie punktów początkowego i końcowego w klipie (A), zachowując jego długość



**Uwaga**

Narzędzia *Slip* możesz używać tylko w przypadku, gdy modyfikowany klip został wcześniej przycięty.

Kiedy wciśniesz i przytrzymasz klawisz myszy podczas pracy z narzędziami *Slip* i *Slide*, okno *Monitor* zmieni wygląd, wyświetlając cztery „krytyczne” klatki — ostatnią klatkę klipu z lewej strony modyfikowanego, pierwszą i ostatnią klatkę modyfikowanego klipu oraz pierwszą klatkę klipu znajdującego się z prawej strony.



**Uwaga**

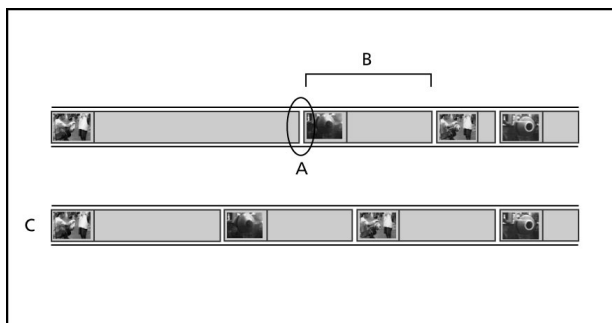
Nie możesz używać narzędzi *Slip* i *Slide* do modyfikowania klipów audio. Jeśli natomiast klipy wideo posiadają ścieżki dźwiękowe, zostaną one zmodyfikowane wraz z obrazem.

## Zastosowanie narzędzia *Slide*

Za pomocą narzędzia *Slide* zgrasz akcję ze zbliżenia (klip *Closeup1.mov*) z tą samą akcją z planu ogólnego (klip *Medium1.mov*). Chcesz zachować położenie punktów początkowego i końcowego klipu *Closeup1.mov*, więc zmienisz jedynie położenie punktu końcowego klipu *Medium1.mov*. W ten sposób skrócisz jeden klip, wydłużając jednocześnie inny (rysunek 7.23).

**Rysunek 7.23.**

Za pomocą narzędzia *Slide* zgrasz akcję pomiędzy klipami *Medium1.mov* i *Closeup1.mov* (A), zachowując długość i położenie punktu początkowego i końcowego w klipie *Closeup1.mov* (B).  
Rezultat widać na schemacie C



1. Wybierz z menu *Time Zoom Level* podziałkę *2 Seconds*.
2. Z przybornika okna *Timeline* wybierz narzędzie *Slide* (⇧⇨) (rysunek 7.24).

**Rysunek 7.24.**

3. Umieść kursor myszy nad klipem *Closeup1.mov*, a następnie wciśnij i przytrzymaj klawisz myszy.

W oknie *Monitor* zostaną wyświetlone klatki trzech klipów biorące udział w procesie edycyjnym.

W oknie widać cztery klatki: ostatnią klatkę klipu znajdującego się po lewej stronie (*Medium1.mov*), pierwszą i ostatnią klatkę klipu znajdującego się pod kursorem myszy (*Closeup1.mov*) oraz pierwszą klatkę klipu znajdującego się po prawej stronie (*Medium2.mov*) (rysunek 7.25).

Do zgrania akcji użyjesz dwu klatek znajdujących się po lewej stronie okna *Monitor* (rysunek 7.26).

Nadal przytrzymując wciśnięty klawisz myszy, spójrz na okno *Monitor* i zauważ odbłysek światła przy prawej krawędzi pierwszej klatki klipu *Closeup1.mov* (druga klatka od lewej w oknie *Monitor*). Musisz zsynchronizować ten odbłysek z odpowiadającym mu błysnięciem w klipie *Medium1.mov*.

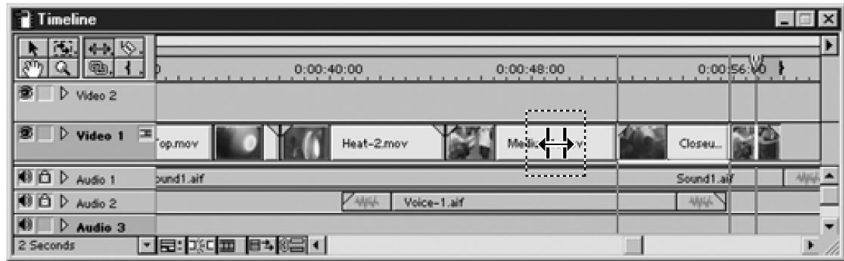
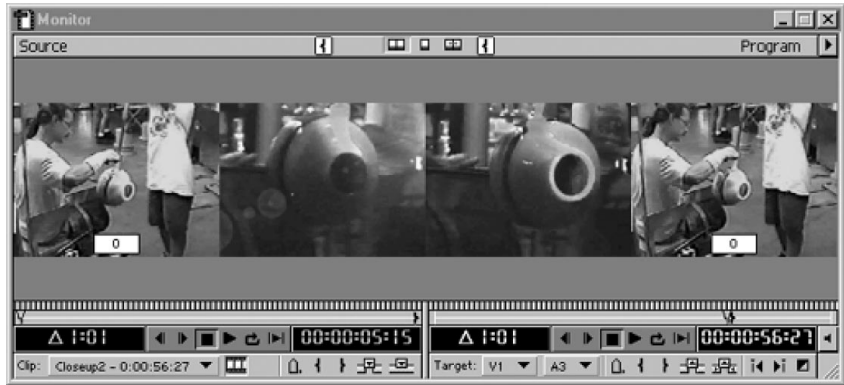
4. Przeciągnij kursor narzędzia w lewo tak, aby klip *Medium1.mov* kończył się błysnięciem. Punkt końcowy klipu *Medium1.mov* i punkt początkowy klipu *Closeup1.mov* zostaną przesunięte w lewo. W polu numerycznym znajdującym się na pierwszej klatce w oknie *Monitor* powinna być wyświetlana wartość  $-122$ , informująca o tym, że przesunąłeś klip *Closeup1.mov* o 122 klatki w lewo.

**Uwaga**

Zmniejszenie podziałki w oknie *Timeline* ułatwi Ci obserwowanie rezultatów działania narzędzia.

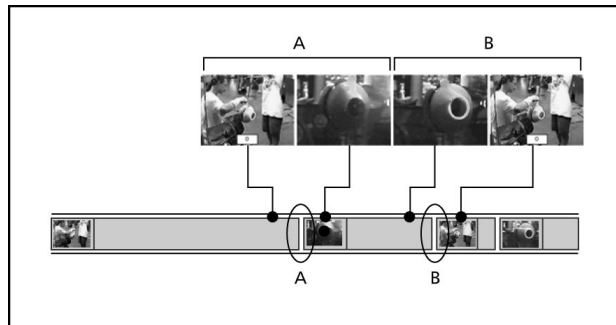
5. Zwolnij klawisz myszy. Wybierz narzędzie *Selection* (⌘) z przybornika okna *Timeline*.

Rysunek 7.25.



Rysunek 7.26.

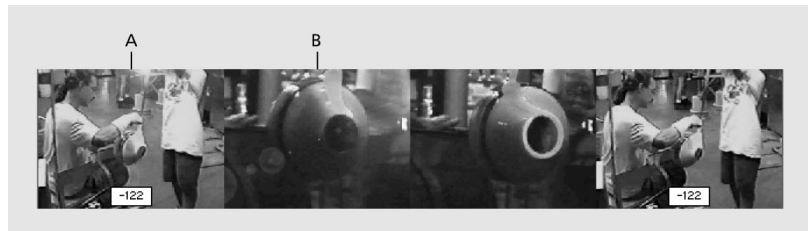
Możesz obserwować cięcie pomiędzy klipem *Medium1.mov* i *Closeup1.mov* (A) oraz pomiędzy *Closeup1.mov* i *Medium2.mov* (B). W następnym ćwiczeniu poprawisz pierwsze z nich (A)



Kiedy zwolnisz klawisz myszy, Premiere zmieni położenie punktów początkowych i końcowych w klipach, wyświetlając rezultat w oknie *Monitor*, zachowując przy tym długość klipu *Closeup1.mov* i długość całego montowanego materiału. Zmieniłeś jedynie położenie klipu w oknie *Timeline* (rysunek 7.27).

Rysunek 7.27.

Zgraj akcję pomiędzy klipami *Medium1.mov* (A) i *Closeup1.mov* (B)



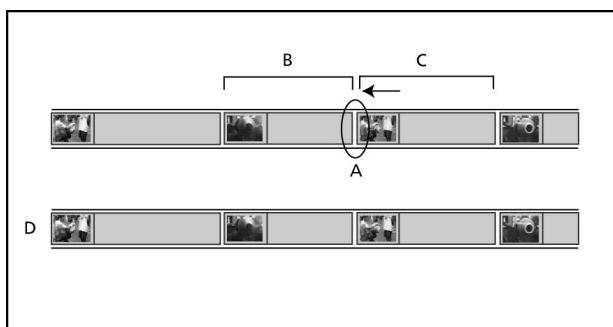
6. Wyświetl podgląd zmodyfikowanego materiału.
7. Zapisz stan projektu na dysku.

## Zastosowanie narzędzia Slip

Zastosujesz teraz narzędzie *Slip* do zgrania akcji pomiędzy klipami *Closeup1.mov* i *Medium2.mov*, zachowując pierwotną długość klipów (rysunek 7.28). Punkty początkowy i końcowy klipu *Medium2.mov* zostaną wyświetlone w dwóch środkowych klatkach w oknie *Monitor*.

**Rysunek 7.28.**

Za pomocą narzędzia *Slip* zgrasz akcję w miejscu cięcia (A) pomiędzy klipem *Closeup1.mov* (B) i *Medium2.mov* (C). Narzędzie powoduje zmianę położenia punktu początkowego i końcowego klipu *Medium2.mov* z jednoczesnym zachowaniem jego długości. Klipy sąsiadujące z nim pozostaną niezmienione. Rezultat widoczny jest na schemacie D



1. Z przybornika okna *Timeline* wybierz narzędzie *Slip* (↔) (rysunek 7.29).

**Rysunek 7.29.**



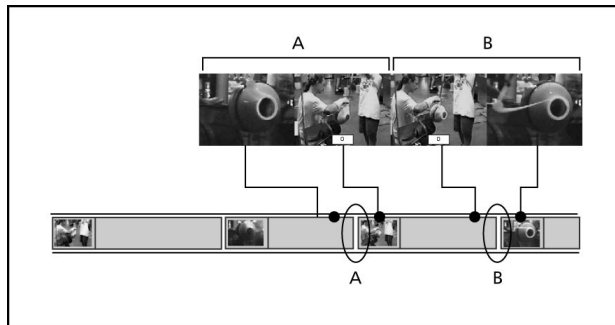
2. Umieść kursor myszy nad klipem *Medium2.mov* w oknie *Timeline*, a następnie wciśnij i przytrzymaj klawisz myszy (rysunek 7.30).

Podobnie jak w przypadku narzędzia *Slide*, tu również zmieni się wygląd okna *Monitor*. Tym razem w oknie wyświetlone zostaną: punkt końcowy klipu *Closeup1.mov*, punkty początkowy i końcowy klipu *Medium2.mov* oraz punkt początkowy klipu *Closeup2.mov* (rysunek 7.31).

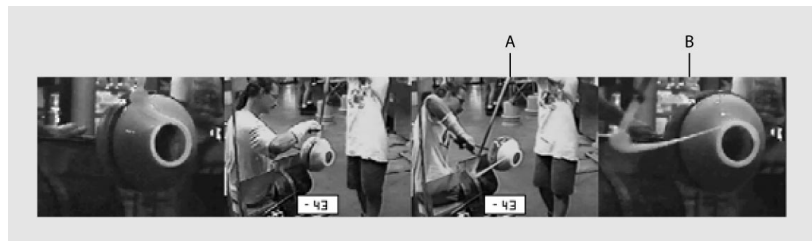
3. Przeciągnij klip w lewo tak, aby akcja w trzeciej klatce od lewej (punkt końcowy klipu *Medium2.mov*) odpowiadała akcji z ostatniej klatki (punkt początkowy klipu *Closeup2.mov*). W polach tekstowych powinna być wyświetlana wartość  $-43$ . W ten sposób zostaną utworzone nowe punkty początkowy i końcowy (rysunek 7.32).

**Rysunek 7.30.****Rysunek 7.31.**

Na schemacie widać cięcie pomiędzy klipem *Closeup1.mov* i *Medium2.mov* (A) oraz pomiędzy *Medium2.mov* i *Closeup2.mov* (B). W tym ćwiczeniu poprawisz drugie z nich

**Rysunek 7.32.**

Zgraj akcję pomiędzy klipami *Medium2.mov* (A) i *Closeup2.mov* (B)



4. Zwolnij klawisz myszy. Okno *Monitor* powróci do zwykłej konfiguracji.
5. Wybierz z przybornika okna *Timeline* narzędzie *Selection* (⬵).
6. Wyświetl podgląd zmian.

Akcja w miejscu, które modyfikowałeś, powinna teraz być lepiej zsynchronizowana. Premiere zmieni położenie punktu początkowego i końcowego, wyświetli wynik w oknie *Monitor*, zachowując jednocześnie długość klipu i całego montowanego materiału.

Klipy sąsiadujące z modyfikowanym pozostały niezmienione (rysunek 7.33).



Rysunek 7.33.

- Wybierz z menu polecenie *Edit/Undo Slip*, aby przywrócić stan projektu sprzed użycia narzędzia *Slip*.



**Uwaga**

Ta czynność jest niezbędna, ponieważ w następnym ćwiczeniu użyjesz innego narzędzia do rozwiązania tego samego problemu.

- Zapisz stan projektu na dysku.

## Tryb Trim View okna Monitor

Tryb *Trim View* okna *Monitor* pozwala na przycinanie klipu z możliwością jednoczesnej obserwacji efektów modyfikacji (rysunek 7.34). Tryb *Trim View* oferuje takie same możliwości jak narzędzie *Ripple Edit*, ale umożliwia dokładniejszą kontrolę i lepszy podgląd przycinanego materiału. Po wybraniu trybu *Trim View* dla okna *Monitor*, panele *Source* i *Program* są zastępowane panelami, w których wyświetlana jest 1, 3 lub 5 klatek klipów sąsiadujących z aktualnie edytowanym. Oba panele odpowiadają klipom z montowanego materiału. W lewym panelu wyświetlane są klatki klipu leżącego po lewej stronie modyfikowanego, a w prawym — klatki z klipu po prawej stronie.

Rysunek 7.34.

Tryb *Trim View* oferuje możliwość edycji poklatkowej materiału w miejscu cięcia pomiędzy klipami (A)



Możliwość obejrzenia klatek znajdujących się „po drugiej stronie” przycinania pozwala na dokładniejsze przycinanie klipu. W trybie *Trim View* możesz także przeprowadzić edycję typu *rolling*. Jest to szczególnie użyteczne w przypadku, gdy akcja w dwóch klipach musi być idealnie zsynchronizowana lub gdy rozkład czasowy akcji jest szczególnie istotny. Zawartość okna *Timeline* jest aktualizowana na bieżąco podczas edycji.

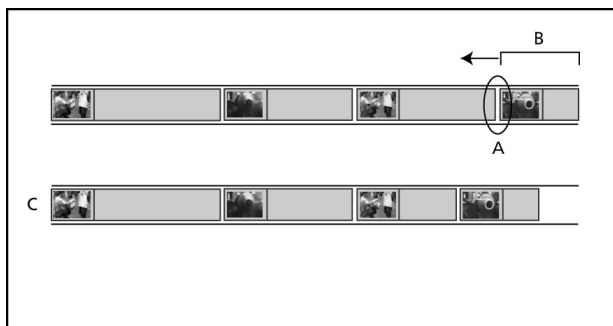
## Edycja w trybie *Trim View*

Akcja w klipach *Medium2.mov* i *Closeup2.mov* nie jest zsynchronizowana, ponieważ anulowałeś zmiany wprowadzone za pomocą narzędzia *Slip*.

Wykorzystasz teraz tryb *Trim View* do zgrania akcji w tych klipach tak, by akcja w końcówce klipu *Medium2.mov* odpowiadała akcji na początku klipu *Closeup2.mov*. Najpierw przytniesz klip *Medium2.mov* tak, aby zgrać akcję z klipem *Closeup2.mov*. Następnie za pomocą edycji *rolling* przesuniesz miejsce cięcia pomiędzy tymi klipami, zachowując ich sumaryczną długość (rysunek 7.35).

### Rysunek 7.35.

Za pomocą trybu *Trim View* zgrasz akcję w punkcie A, zachowując długość klipu *Closeup2.mov* (B). Rezultat widać na schemacie C



1. Za pomocą elementów kontrolnych panelu *Program* umieść linię edycyjną pomiędzy dwoma ostatnimi klipami montowanego materiału — *Medium2.mov* i *Closeup2.mov* (00:00:56.27).
2. Wybierz z menu okna *Monitor* polecenie *Monitor Window Options*.
3. W oknie dialogowym upewnij się, że w sekcji *Trim View Options* wybrana jest pierwsza opcja. Kliknij *OK*.

Więcej informacji o opcjach trybu *Trim View* znajdziesz w dokumentacji programu Adobe Premiere.

4. Włącz tryb *Trim View*, wybierając polecenie *Trim Mode* z menu okna *Monitor* (rysunek 7.36).



Rysunek 7.36.

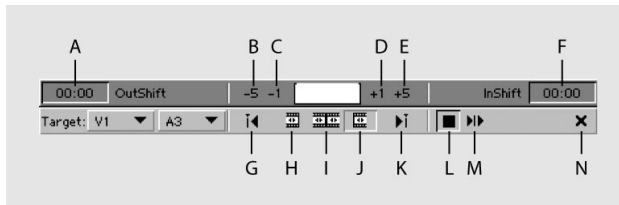


Uwaga

Tryb *Trim View* możesz również włączyć, klikając przycisk *Trim Mode* (⌘) w górnej części okna *Monitor*.

W trybie *Trim* w oknie *Monitor* widoczne są dwie klatki — klatka końcowa klipu *Medium2.mov* po lewej i klatka początkowa klipu *Closeup2.mov* po prawej.

Zauważ też, że w trybie *Trim View* wyświetlane są inne przyciski kontrolne niż w dwóch pozostałych trybach (rysunek 7.37).



**Rysunek 7.37.** A. Wyświetlacz *Outshift*, B. Przycisk *Trim Left n Frames*, C. Przycisk *Trim Left -1*, D. Przycisk *Trim Right +1*, E. Przycisk *Trim Right n Frames*, F. Wyświetlacz *Inshift*, G. Przycisk *Previous Edit*, H. Przycisk *Set Focus Left*, I. Przycisk *Set Focus Both*, J. Przycisk *Set Focus Right*, K. Przycisk *Next Edit*, L. Przycisk *Stop*, M. Przycisk *Play Edit*, N. Przycisk *Cancel Edit*

Zsynchronizujesz teraz akcję w klipie *Closeup2.mov* z akcją w klipie *Medium2.mov*. Po zaznaczeniu jednego z widoków w trybie *Trim View* wyświetlany pod nim kod czasowy zmienia kolor na zielony.

5. W oknie *Monitor* kliknij lewy panel (*Medium2.mov*) i za pomocą przycisków *Trim Right n Frames* i *Trim Right +1* rozciągnij klip tak, aby akcja w jego ostatniej klatce odpowiadała akcji w pierwszej klatce klipu *Closeup2.mov*.

Jeśli rozciągniesz klip zbyt mocno, za pomocą przycisków *Trim Left n Frames* i *Trim Right -1* możesz go skrócić (rysunek 7.38).



Wskazówka

Aby anulować zmiany dokonane w trybie *Trim View*, kliknij przycisk *Cancel Edit* (✕).

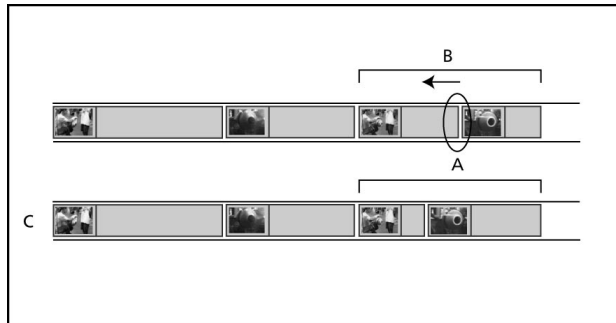
Akcja w obu klipach jest już zsynchronizowana. Przesuniesz teraz cięcie pomiędzy klipami, wykorzystując tryb *Trim View* i edycję typu *rolling* (rysunek 7.39).

Rysunek 7.38.




Rysunek 7.39.

Wykorzystasz edycję typu *rolling* do przesunięcia cięcia (A) pomiędzy klipami *Medium2.mov* i *Closeup2.mov* z zachowaniem ich sumarycznej długości (B).  
Rezultat widoczny jest na schemacie C




Zmienisz położenie cięcia tak, aby lepiej przedstawić na zbliżeniu narzędzie odsuwane od obręczy.

6. W oknie *Monitor* wykonaj jedną z poniższych czynności:

- ◆ kliknij przycisk *Set Focus Both* ();
- ◆ umieść kursor myszy pomiędzy panelami, aby uaktywnić oba klipy.

7. Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- ◆ przeciągnij kursor w prawo tak, aby w panelach widoczna była klatka przedstawiająca narzędzie odsuwające się od obręczy (rysunek 7.40 stanowi wskazówkę);
- ◆ kliknij przycisk *Trim Left* () , aby usunąć jedną klatkę z lewego klipu i dodać ją do prawego;
- ◆ zmień położenie cięcia numerycznie, wpisując wartość ujemną (przesunięcie cięcia w lewo) lub dodatnią (przesunięcie w prawo) w pole znajdujące się pomiędzy przyciskami i wciskając klawisz *Enter/Return*.

8. Przeciągnij linię edycyjną nad zmodyfikowanym obszarem, aby wyświetlić efekty modyfikacji. Okno *Monitor* automatycznie powróci do normalnego trybu wyświetlania.

Rysunek 7.40.

**Uwaga**

Tryb *Trim View* możesz także wyłączyć, wybierając ponownie z menu okna *Monitor* polecenie *Trim Mode*.

9. Wyświetl podgląd ostatnich czterech klipów (rysunek 7.41).



Rysunek 7.41.

10. Zapisz stan projektu na dysku.

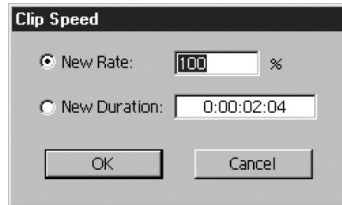
Więcej informacji o trybie *Trim View* i edycji *rolling* znajdziesz w rozdziale 3. dokumentacji programu Adobe Premiere.

## Zmiana szybkości odtwarzania klipu

Na zakończenie zmienisz szybkość odtwarzania ostatnich dwóch klipów, tworząc efekt zwolnionego ruchu. Zmienisz także czas odtwarzania klipu tak, aby projekt miał dokładnie 60 sekund. Skorzystasz w tym celu z okna dialogowego *Clip Speed*. Z jego pomocą zmodyfikujesz klip *Closeup2.mov* tak, by był odtwarzany z szybkością równą połowie szybkości początkowej.

1. Przywróć tryb *Dual View* okna *Monitor*.
2. Wybierz z menu *Time Zoom Level* podziałkę "Second" lub wykorzystaj w tym celu paletę *Navigator*.
3. Zaznacz w oknie *Timeline* klip *Closeup2.mov* i wybierz z menu polecenie *Clip/Speed*, aby wyświetlić okno dialogowe *Clip Speed* (rysunek 7.42).

Rysunek 7.42.

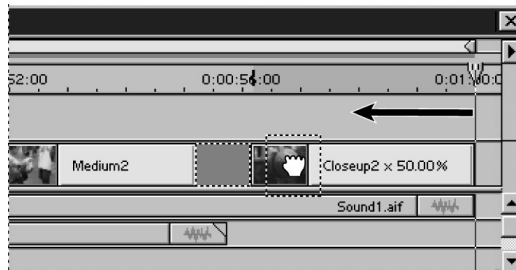


4. Aby zmienić szybkość odtwarzania, wpisz wartość 50 w pole *New Rate* i kliknij *OK*.

Klip *Closeup2.mov* będzie odtwarzany o połowę wolniej, co oznacza, że jego odtwarzanie będzie trwało dwukrotnie dłużej. Przesuniesz teraz linię edycyjną do 60 sekundy materiału, czyli tam, gdzie ma się kończyć projekt.

5. Kliknij dwukrotnie wyświetlacz kodu czasowego w panelu *Program*, wpisz wartość 1000 i wciśnij klawisz *Enter/Return*.
6. Wybierz z menu *Time Zoom Level* podziałkę 1 Second.
7. Przeciągnij koniec klipu *Closeup2.mov* w lewo tak, aby pokrył się z linią edycyjną (rysunek 7.43).

Rysunek 7.43.



8. Aby zlikwidować przerwę pomiędzy klipami *Medium2.mov* i *Closeup2.mov*, wybierz narzędzie *Ripple Edit* (+) i przeciągnij punkt początkowy klipu *Closeup2.mov* w prawo.
9. Wyświetl podgląd klipu *Closeup2.mov*.
10. Zapisz stan projektu na dysku.

Więcej informacji o zmianie szybkości i czasu odtwarzania klipu znajdziesz w rozdziale 3. dokumentacji programu Adobe Premiere.

## Eksportowanie gotowego filmu

Zakończyłeś proces edycji — czas na wyeksportowanie filmu.

1. Wybierz z menu polecenie *File/Export Timeline/Movie*.

2. W oknie dialogowym *Export Movie* kliknij przycisk *Settings*. Upewnij się, że z listy *File Type* wybrana jest opcja *QuickTime*, a z listy *Range* — opcja *Entire Project*. Upewnij się także, że włączone są opcje *Export Video* i *Export Audio*. Pozostałe ustawienia są odpowiednie dla naszych celów.
3. Kliknij przycisk *OK*.
4. W oknie dialogowym *Export Movie* wskaż katalog *Rozdzial07*, wpisz w polu *Nazwa pliku/Filename* nazwę *Glass2.mov* i kliknij przycisk *Zapisz/Save*.  
Premiere rozpocznie proces generowania materiału, wyświetlając pasek postępu i przewidywany czas wykonywania operacji. Po zakończeniu generowania materiału zostanie on wyświetlony w panelu *Source*.
5. Kliknij przycisk *Play* (▶), aby odtworzyć film.

## Spróbuj sam

Po zakończeniu projektu spróbuj trochę z nim poeksperymentować. Oto kilka naszych sugestii:

- ♦ spróbuj zmienić nazwy klipów bez użycia polecenia *Clip/Set Clip Name Alias*. Nasza podpowiedź — okno *Project* musi działać w trybie *List View*;
- ♦ zamiast zmniejszać szybkość odtwarzania klipu *Closeup2.mov*, spróbuj całkiem go zatrzymać. Umieść znacznik 0 w klatce, w której chcesz zatrzymać odtwarzanie i wybierz z menu polecenie *Clip/Video Options /Frame Hold*;
- ♦ zastąp środkową część klipu *Closeup2.mov* klipem *Medium2.mov* za pomocą edycji trzypunktowej.

## Pytania

1. Polecenie *Ripple Delete* i narzędzie *Extract* działają podobnie. Jaka jest podstawowa różnica pomiędzy nimi?
2. Jakiego narzędzia użyjesz, aby zmienić położenie punktów początkowego i końcowego przy jednoczesnym zachowaniu pierwotnej długości klipu?
3. Jakie cechy trybu *Trim View* czynią go idealnym narzędziem do precyzyjnej edycji?
4. Jakie są dwa sposoby zmiany szybkości odtwarzania klipu?

## Odpowiedzi

1. Polecenie *Ripple Delete* operuje na klipach lub przerwach, a narzędzie *Extract* — na zakresach klatek.
2. Aby zmienić położenie punktów początkowego i końcowego przy jednoczesnym zachowaniu pierwotnej długości klipu, można użyć narzędzia *Slip*.
3. Tryb *Trim View* pozwala na przycinanie pojedynczych klatek klipu, umożliwiając przy tym obserwowanie rezultatów zmian.
4. Szybkość odtwarzania klipu można zmienić za pomocą okna dialogowego *Clip Speed* (polecenie *Clip/Speed*) lub narzędzia *Rate Stretch* (\*↔) z przybornika okna *Timeline*.