

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Adobe Premiere Pro. Oficjalny podręcznik

Autor: Adobe Premiere Pro Classroom in a Book

Tłumaczenie: Marek Korbecki

ISBN: 83-7361-520-2

Tytuł oryginału: [The official training
workbook from Adobe Systems, Inc.](#)

Format: 170x230 mm, stron: 392



Rekomendowane przez firmę Adobe źródło wiedzy o Premiere Pro

Premiere Pro to rozbudowana aplikacja do nieliniowego montażu materiałów wideo, umożliwiająca edycję w czasie rzeczywistym. Umożliwia połączenie klipów wideo, statycznych obrazów i dźwięku w zapierający dech w piersiach film z efektami specjalnymi i przestrzennym dźwiękiem. Funkcje Premiere Pro pozwalają na realizację wszystkich etapów procesu edycyjnego – od importu materiałów źródłowych, poprzez stworzenie wstępnego montażu, dodanie przejść, efektów i podkładu dźwiękowego, aż do wyeksportowania zmontowanego materiału do pliku lub na taśmę wideo. Adobe Premiere Pro to wszechstronna platforma edycyjna, której możliwości docenią zarówno niezależni twórcy, jak i profesjonalne studia produkcyjne.

„Adobe Premiere Pro. Oficjalny podręcznik” to materiał szkoleniowy przygotowany i zatwierdzony przez firmę Adobe. W kolejnych rozdziałach opisane są wszystkie możliwości programu. Autorzy książki, profesjonalści legitymujący się certyfikatami wydanymi przez Adobe, przedstawia Ci techniki korzystania z narzędzi oferowanych przez Premiere Pro i tworzenia za ich pomocą efektownych materiałów wideo.

- Podstawy obsługi programu
- Import materiałów źródłowych
- Podstawowe techniki edycyjne i tworzenie wstępnego montażu
- Dodawanie przejść do montowanego materiału
- Korekcja kolorystyki klipów i efekty przezroczystości
- Efekty specjalne
- Współpraca z After Effects i Photoshopem
- Zaawansowane techniki edycyjne
- Tworzenie napisów i plansz tytułowych
- Dodawanie podkładu dźwiękowego
- Eksport zmontowanego materiału

Oficjalne podręczniki firmy Adobe potwierdziły swoją skuteczność na wielu kursach i szkoleniach. Przekonaj się, jak wiele możesz się nauczyć.



Spis treści

| | |
|--|-----------|
| Na początek | 9 |
| O książce | 9 |
| Co powinieneś wiedzieć przed lekturą? | 10 |
| Instalacja programu Adobe Premiere Pro..... | 10 |
| Uruchamianie Programu Adobe Premiere Pro..... | 11 |
| Kopiowanie plików z płyt CD dołączonych do książki..... | 11 |
| Przywracanie domyślnych ustawień programu | 12 |
| Dodatkowe źródła informacji..... | 14 |
| Certyfikaty Adobe | 14 |
| Cyfrowa edycja materiału wideo | 15 |
| Rola programu Adobe Premiere w produkcji wideo | 16 |
| Czas a wideo | 16 |
| Rozmiar i rozdzielczość klatek | 21 |
| Kompresja danych wideo..... | 24 |
| Przechwytywanie materiału wideo | 29 |
| Przezroczystość i nakładanie klipów | 37 |
| Wykorzystanie dźwięku | 38 |
| Tworzenie finalnego produktu | 40 |
| Pytania | 40 |
| Odpowiedzi | 40 |
| Przegląd podstawowych funkcji programu Adobe Premiere Pro | 43 |
| Tworzenie nowego projektu | 44 |
| Importowanie klipów..... | 44 |
| Wstępny podgląd zwiastuna..... | 46 |
| Montaż wstępny | 46 |
| Podgląd w oknie Monitor | 48 |
| Przycinanie klipów | 49 |
| Edycja metodami Invert i Overlay | 51 |
| Ustawianie punktów In i Out na panelu podglądu Source | 52 |
| Efekty specjalne..... | 53 |
| Tworzenie napisów..... | 60 |
| Dźwięk | 62 |
| Zapis gotowego filmu | 64 |

| | | |
|--------------------|---|------------|
| Rozdział 1. | Przestrzeń robocza..... | 65 |
| | Przestrzeń robocza programu Premiere Pro..... | 66 |
| | Poznaj przestrzeń roboczą..... | 68 |
| | Praca z oknem Project..... | 70 |
| | Importowanie klipów i plików graficznych..... | 72 |
| | Praca z oknem Monitor..... | 76 |
| | Praca z oknem Timeline..... | 79 |
| | Przechodzenie do określonych fragmentów materiału..... | 83 |
| | Korzystanie z etykiet..... | 85 |
| | Wykorzystywanie palet..... | 85 |
| | Dostosowywanie skrótów klawiaturowych..... | 89 |
| | Pytania..... | 90 |
| | Odpowiedzi..... | 90 |
| Rozdział 2. | Podstawowe operacje edycyjne..... | 91 |
| | Na początek..... | 92 |
| | Wyświetlanie gotowego filmu..... | 92 |
| | Edycja w czasie rzeczywistym..... | 93 |
| | Umieszczanie klipów w oknie Timeline..... | 94 |
| | Tworzenie sekwencji przy użyciu funkcji Automate to Sequence..... | 94 |
| | Wykorzystanie polecenia Automate to Sequence..... | 97 |
| | Łączenie wielu sekwencji..... | 97 |
| | Podgląd wstępnie zmontowanego materiału..... | 98 |
| | Poprawianie montażu wstępnego..... | 100 |
| | Wstępne przycinanie klipów w panelu Source..... | 105 |
| | Dopracowywanie montowanej sekwencji w oknie Timeline..... | 109 |
| | Eksport listwy czasowej..... | 114 |
| | Spróbuj sam..... | 115 |
| | Pytania..... | 115 |
| | Odpowiedzi..... | 116 |
| Rozdział 3. | Przejścia..... | 117 |
| | Na początek..... | 118 |
| | Przejścia..... | 119 |
| | Paleta Effects..... | 120 |
| | Umieszczanie przejścia w materiale..... | 122 |
| | Podgląd przejścia..... | 125 |
| | Wstępne przycięcie klipu i zastosowanie przejść..... | 127 |
| | Wstawienie przejścia za pomocą palety Effects..... | 129 |

| | | |
|--------------------|--|------------|
| | Zmiana parametrów przejścia | 130 |
| | Wstawianie kilku przejść | 133 |
| | Przejścia jako efekty specjalne | 134 |
| | Eksport gotowego materiału | 138 |
| | Spróbuj sam | 139 |
| | Pytania | 139 |
| | Odpowiedzi | 140 |
| Rozdział 4. | Kolor i krycie | 141 |
| | Na początek | 142 |
| | Wyświetlanie gotowego filmu | 142 |
| | Zarządzanie kolorem i korekcja | 143 |
| | Znaczenie techniki klatek kluczowych | 153 |
| | Krycie | 154 |
| | Tworzenie efektu podzielonego kadru | 154 |
| | Kluczowanie metodą Blue Screen | 156 |
| | Zastosowanie klucza Chroma | 158 |
| | Zastosowanie klucza Track Matte | 160 |
| | Eksportowanie gotowego filmu | 162 |
| | Spróbuj sam | 163 |
| | Pytania | 163 |
| | Odpowiedzi | 163 |
| Rozdział 5. | Ścieżki ruchu | 165 |
| | Na początek | 166 |
| | Wyświetlanie gotowego filmu | 166 |
| | Tworzenie animacji w programie Premiere Pro | 167 |
| | Tworzenie maski ruchomej | 174 |
| | Eksportowanie gotowego filmu | 178 |
| | Spróbuj sam | 179 |
| | Pytania | 179 |
| | Odpowiedzi | 180 |
| Rozdział 6. | Efekty specjalne — korzystanie z okna Effect Controls | 181 |
| | Na początek | 182 |
| | Wyświetlanie gotowego filmu | 182 |
| | Do czego służą efekty? | 182 |
| | Przestrzeń robocza Effects | 183 |
| | Wykorzystywanie efektów z innych programów Adobe | 184 |

| | | |
|--------------------|---|------------|
| | Przypisywanie efektów | 185 |
| | Przypisywanie efektów w określonej kolejności | 186 |
| | Kopiowanie efektów, klatek kluczowych i ustawień | 189 |
| | Zmiana parametrów efektów w czasie | 190 |
| | Zastosowanie efektów Scale, Rotate i ZigZag | 194 |
| | Przypisywanie efektów dźwiękowych | 198 |
| | Eksportowanie gotowego filmu | 201 |
| | Spróbuj sam | 202 |
| | Pytania | 202 |
| | Odpowiedzi | 202 |
| Rozdział 7. | Współpraca programów Adobe After Effects, Photoshop i Illustrator z Premiere Pro | 203 |
| | Na początek | 204 |
| | Wyświetlanie gotowego filmu | 204 |
| | Użycie efektów z innych programów Adobe | 205 |
| | After Effects i Photoshop „wewnątrz” Premiere Pro | 206 |
| | Eksport gotowego filmu | 218 |
| | Współpraca programów Photoshop i Illustrator z Premiere Pro — spróbuj sam | 218 |
| | Pytania | 218 |
| | Odpowiedzi | 219 |
| Rozdział 8. | Podstawy edycji wielopunktowej | 221 |
| | Na początek | 222 |
| | Wyświetlanie gotowego filmu | 222 |
| | Przegląd zmontowanego projektu | 223 |
| | Edycja trzy- i czteropunktowa | 223 |
| | Łączenie i rozłączanie klipów | 227 |
| | Usuwanie przerwy za pomocą polecenia Ripple Delete | 233 |
| | Eksportowanie gotowego filmu | 234 |
| | Spróbuj sam | 235 |
| | Pytania | 236 |
| | Odpowiedzi | 236 |
| Rozdział 9. | Zaawansowane techniki edycyjne. Część pierwsza — techniki jednoklatkowe | 237 |
| | Na początek | 238 |
| | Wyświetlanie gotowego filmu | 238 |
| | Przegląd zmontowanego projektu | 239 |
| | Funkcje Extract i Lift | 239 |
| | Usuwanie klatek za pomocą narzędzia Extract | 240 |

| | | |
|---------------------|---|------------|
| | Usuwanie klatek za pomocą narzędzia Lift | 242 |
| | Dopracowanie cięć..... | 244 |
| | Okno Trim | 253 |
| | Wklejanie klipów uzupełniających | 256 |
| | Eksportowanie gotowego filmu | 258 |
| | Pytania | 259 |
| | Odpowiedzi | 259 |
| Rozdział 10. | Zaawansowane techniki edycyjne. | |
| | Część druga — sekwencje zagnieżdżone i wielokrotne | 261 |
| | Na początek | 262 |
| | Wyświetlanie gotowego filmu..... | 262 |
| | Praca z wieloma sekwencjami | 263 |
| | Zagnieżdżanie sekwencji..... | 263 |
| | Duplikaty klipów | 264 |
| | Sekwencje zagnieżdżone | 265 |
| | Tworzenie sekwencji zagnieżdżonych | 266 |
| | Nadawanie sekwencji zagnieżdżonej ostatecznego wyglądu | 272 |
| | Eksportowanie gotowego filmu | 279 |
| | Spróbuj sam..... | 280 |
| | Pytania | 280 |
| | Odpowiedzi | 281 |
| Rozdział 11. | Tytuły i napisy | 283 |
| | Co oferuje moduł Title Designer?..... | 284 |
| | Wyświetlanie gotowego filmu..... | 285 |
| | Użycie istniejącego projektu | 285 |
| | Tworzenie prostej planszy tytułowej..... | 289 |
| | Zastosowanie narzędzia Ellipse | 302 |
| | Wypełnienie teksturą | 304 |
| | Przesuwające się napisy | 306 |
| | Wykorzystanie plansz w projekcie..... | 310 |
| | Umieszczanie plansz w oknie Timeline..... | 311 |
| | Tworzenie napisów za pomocą innych programów | 314 |
| | Eksportowanie gotowego filmu | 315 |
| | Spróbuj sam..... | 316 |
| | Pytania | 316 |
| | Odpowiedzi | 316 |

| | | |
|---------------------|--|------------|
| Rozdział 12. | Dźwięk | 317 |
| | Na początek..... | 318 |
| | Poznaj przestrzeń roboczą Audio | 319 |
| | Automatyzacja procesu miksowania | 323 |
| | Tworzenie i dostosowywanie efektów dźwiękowych | 327 |
| | Synchronizowanie klipów przy użyciu markerów | 328 |
| | Uzupełnianie filmu efektami dźwiękowymi i muzyką | 333 |
| | Użycie wielu efektów dźwiękowych w jednym klipie | 334 |
| | Praca z plikami dźwiękowymi 5.1..... | 337 |
| | Eksport filmu w postaci pliku audio 5.1..... | 342 |
| | Spróbuj sam..... | 344 |
| | Pytania | 344 |
| | Odpowiedzi | 344 |
| Rozdział 13. | Materiał wyjściowy..... | 345 |
| | Produkt wyjściowy..... | 346 |
| | Ćwiczenia w rozdziale..... | 346 |
| | CD-ROM | 348 |
| | Polecenie Export to DVD | 351 |
| | VCD/SVCD | 353 |
| Rozdział 14. | Praca z programem Adobe Encore DVD | 355 |
| | Przeglądanie ukończonego projektu Encore DVD | 356 |
| | Tworzenie markerów w programie Premiere Pro | 357 |
| | Eksport pliku MPEG2 z programu Premiere Pro..... | 358 |
| | Importowanie pliku MPEG2 z osadzonymi markerami | 359 |
| | Łączenie markerów rozdziałów z miniaturkami przycisków | 361 |
| | Podgląd projektu | 363 |
| | Eksport pliku AVI z Premiere Pro | 363 |
| | Korzystanie z polecenia Edit Original programu Encore DVD..... | 365 |
| | Użycie narzędzia do edycji kaskadowej | 365 |
| | Uaktualnianie pliku AVI w Encore DVD..... | 366 |
| | Tworzenie łączy i definiowanie zachowań..... | 367 |
| | Podgląd projektu | 368 |
| | Wypalanie płyty | 368 |
| | Skorowidz..... | 371 |

8 Podstawy edycji wielopunktowej



Podczas dokładnej edycji scen często zachodzi konieczność oddzielenia, usunięcia lub zsynchronizowania obrazu z dźwiękiem. Premiere Pro umożliwia wykonywanie tych operacji na wiele sposobów.

W tym rozdziale dopracujesz fragment filmu, w którym dziewczyna składa zamówienie. Podczas wykonywania ćwiczeń poznasz następujące techniki:

- edycję trzy- i czteropunktową;
- edycję sześciopunktową;
- automatyczne umieszczanie materiału na określonej ścieżce wideo lub audio;
- łączenie, rozłączanie i synchronizowanie klipów audio i wideo;
- edycję rozdzielną przy użyciu funkcji rozłączania;
- likwidowanie przerw pomiędzy klipami za pomocą polecenia *Ripple Delete*.

Na początek

W ćwiczeniach wykorzystasz gotowy projekt zawierający wstępnie zmontowany materiał. Składniki tego projektu znajdziesz w plikach, które skopiowałeś z pierwszej płyty CD-ROM dołączonej do książki. Niezbędne informacje znajdziesz w podrozdziale „Kopiowanie plików z płyt CD dołączonych do książki” na stronie 4.

1. Uruchom program Premiere Pro.
2. Kliknij przycisk *Open Project* (otwórz projekt) w oknie powitalnym.
3. Po otwarciu okna dialogowego *Open Project* odszukaj katalog *08Lesson* skopiowany z płyty CD-ROM na dysk twardy.
4. Odszukaj plik *08Lesson.prproj* w katalogu *08Lesson* i kliknij przycisk *Open* (projekt ten możesz otworzyć również dwukrotnym kliknięciem ikony).
5. W razie potrzeby zmień układ okien i palet, aby się nie pokrywały. W tym celu wybierz polecenie *Window/Workspace/Editing* (okno/przestrzeń robocza/edycja).

Wyświetlanie gotowego filmu

Aby zorientować się, co jest celem ćwiczenia, obejrzyj gotowy film.

1. Uaktywnij okno *Project* (projekt) i wybierz polecenie *File/New/Bin* (plik/nowy/folder).
W oknie *Project* pojawi się nowy folder.
2. Zaznacz ów folder i kliknij dwukrotnie w polu jego nazwy.
3. Wpisz *Resources* i naciśnij klawisz *Enter*.
4. Kliknij trójkątny przycisk widoczny obok ikony folderu *Resources*.
5. Zaznacz folder *Resources*, zaznaczając go.
6. Wybierz polecenie *File/Import* (plik/importuj) i dwukrotnie kliknij ikonę pliku *08Final.wmv* znajdującego się w katalogu *08Lesson/Finished*.
Plik zostanie zaimportowany do folderu *Resources* w oknie *Project*.
7. Kliknij dwukrotnie ikonę *08Final.wmv*, by wyświetlić plik na panelu *Source* okna *Monitor*.

8. Kliknij przycisk *Play* (odtwarzaj) (▶) na panelu *Source*, by obejrzeć film.
9. Możesz usunąć folder *Resources* lub zachować go i zawarty w nim plik jako materiał porównawczy. W pierwszym przypadku zaznacz folder, a następnie kliknij ikonę *Clear* (czyść) (🗑️) widoczną na pasku u dołu okna *Project*.

Przegląd zmontowanego projektu

Przyjrzyj się projektowi na obecnym etapie montażu. Nie ma w nim przejść, filtrów ani też żadnych efektów.

1. Upewnij się, że linia edycyjna ustawiona jest na początku listwy czasowej.
2. Aby obejrzeć projekt, kliknij przycisk *Play* (▶) na panelu *Program* okna *Monitor*.

Choć zmontowany projekt prezentuje się bardzo podobnie do gotowego filmu, być może zauważyłeś pewne niedoskonałości, które można usunąć, poddając projekt edycji. W niniejszym rozdziale będziesz posługiwał się narzędziami edycyjnymi pozwalającymi łączyć klipy wideo i audio z różnych źródeł.

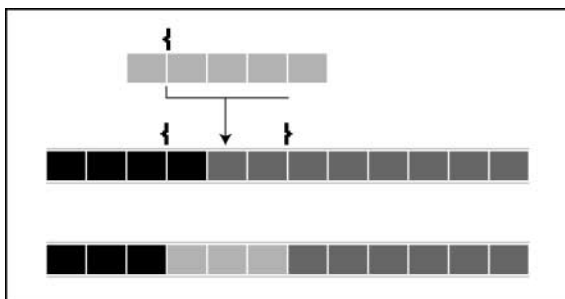
Techniki edycji wielopunktowej, o których będzie tu mowa, zapewniają zachowanie długości projektu lub określonego fragmentu.

Edycja trzy- i czteropunktowa

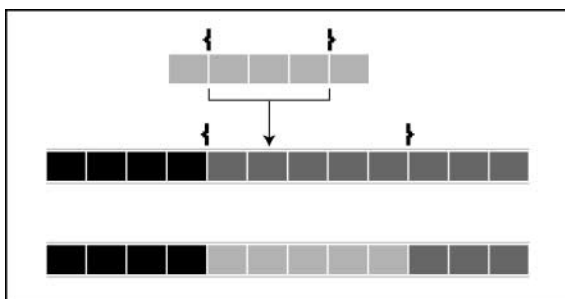
W niektórych sytuacjach może wystąpić potrzeba zastąpienia pewnego fragmentu zmontowanego materiału fragmentem klipu źródłowego. W *Premiere Pro* możesz zrealizować to zadanie, dokonując edycji trypunktowej lub czteropunktowej — obie te techniki są często wykorzystywane w edycji wideo.

W poprzednich rozdziałach korzystałeś z punktów *początkowych* i *końcowych* w *klipach źródłowych*. Oprócz nich istnieją także punkty *początkowy* i *końcowy dla zmontowanego materiału* — punkty te wyznaczają fragment zmontowanej sekwencji, który będzie poddawany modyfikacjom. Możliwość określenia punktów początkowych zarówno dla klipów źródłowych, jak i dla zmontowanego materiału daje Ci większą kontrolę i gwarantuje maksymalną precyzję operacji edycyjnych. W przypadku edycji trzy- i czteropunktowej korzystanie z punktów początkowych i końcowych klipów źródłowych i zmontowanego materiału jest niezbędne.

- *Edycja trypunktowa*. Tę metodę edycji stosuje się w przypadku, gdy położenie jednego z punktów (początkowego lub końcowego) w klipie źródłowym bądź zmontowanym materiale nie jest istotne. Edycja trypunktowa stosowana jest znacznie częściej niż czteropunktowa, ponieważ jest mniej skomplikowana, a edytowane fragmenty nie muszą mieć tej samej długości. *Premiere Pro* automatycznie ustala położenie punktu w taki sposób, aby długość materiału źródłowego wyrównała się z długością fragmentu zawartego w zmontowanej sekwencji. Nazwa tej metody edycji wynika z konieczności zdefiniowania trzech punktów — dowolnej kombinacji punktów początkowych i końcowych materiału źródłowego i zmontowanego (patrz pierwszy rysunek na następnej stronie).
- *Edycja czteropunktowa*. Ten rodzaj edycji stosujemy w sytuacjach, gdy należy zastąpić fragment zmontowanego materiału fragmentem klipu źródłowego o tej samej długości. Nazwa pochodzi od sposobu definiowania segmentów — ustalania położenia czterech punktów: punktów początkowego i końcowego w klipie źródłowym i w zmontowanej sekwencji (patrz drugi rysunek na następnej stronie).



W edycji trzypunktowej należy określić położenie trzech punktów edycyjnych, zaś Premiere Pro ustala położenie czwartego



Dokonując edycji czteropunktowej, musisz samodzielnie wyznaczyć wszystkie cztery punkty edycyjne. Jeśli fragment źródłowy ma inną długość niż zastępowany, Premiere Pro umożliwia jej dopasowanie

Jeśli materiał źródłowy ma inną długość niż materiał zastępowany, Premiere Pro umożliwia dopasowanie go za pomocą dwóch różnych opcji — *Fit to Fill* (dopasuj do wypełnienia) i *Trim Source* (przytnij fragment źródłowy). Pierwsza z opcji powoduje zmianę długości i szybkości odtwarzania segmentu źródłowego, tak aby wypełnić zaznaczony obszar montowanej sekwencji. Druga z nich powoduje zmianę położenia punktu końcowego w materiale źródłowym, co jest w zasadzie równoznaczne z przeprowadzeniem edycji trzypunktowej.

W następnym ćwiczeniu dokonasz edycji trzypunktowej.

Edycja trzypunktowa

Dokonasz teraz edycji trzypunktowej, nakładając fragment dźwiękowy z klipu *Dooropen.avi* na ścieżkę audio klipu *Byebye.avi*. Jednym z Twoich zadań będzie usunięcie niepotrzebnego dialogu na końcu klipu *ByeBye.avi*. Zacznieś jednak od otwarcia klipu źródłowego na panelu *Source* i dokonania podglądu.

1. Za pomocą kontrolki *Time Zoom* (powiększenie skali czasu) powiększ widok w oknie *Timeline*, tak aby widzieć całą sekwencję (aby dopasować widok sekwencji do szerokości okna *Timeline* naciśnij klawisz **l**).
2. Kliknij dwukrotnie ikonę klipu *Dooropen.avi* znajdującego się w folderze *Bin 01* okna *Project*. Klip zostanie otwarty w panelu *Source* okna *Monitor*.
3. Obejrzyj klip, klikając przycisk *Play* (▶). Najważniejszymi klatkami są te, w których słychać dźwięk drzwi otwieranych przez wychodzącego mężczyznę. Dźwięk dobiega spoza kadru, a zatem wykorzystasz jedynie ścieżkę dźwiękową klipu.

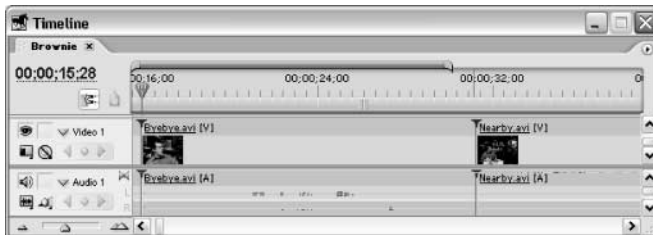
Ustaw punkt początkowy klipu *Dooropen.avi* w miejscu nieznacznie poprzedzającym otwarcie drzwi.

4. Za pomocą kontrolki znajdujących się na panelu *Source* okna *Monitor* odzyskaj klatkę poprzedzającą moment otwarcia drzwi. Usłyszysz ich zgrzyt i ujrzysz jasną szparę pomiędzy skrzydłami drzwi.



Możesz także kliknąć na wyświetlaczu kodu czasowego, wpisać 220 (00;00;02;20) i nacisnąć klawisz *Enter*. Realizując bieżący projekt, wielokrotnie będziesz musiał wyznaczać punkty początkowe i końcowe. Więcej informacji na temat działania pokrętła *jog* i suwaka *shuttle* oraz wykorzystania ich podczas precyzyjnych operacji edycyjnych znajdziesz na stronie 67 dokumentacji „*Adobe Premiere Pro User Guide*”.

5. Kliknij przycisk *Set In Point* (ustaw punkt początkowy) (I) na panelu *Source*, wyznaczając punkt początkowy klipu *Dooropen.avi*.
6. Przesuń znacznik czasu na panelu *Source* o 22 klatki do przodu.
7. Kliknij przycisk *Set Out Point* (ustaw punkt końcowy) (O), by wyznaczyć drugi punkt edycji trzypunktowej.
8. Wyreguluj skalę widoku w oknie *Timeline* w taki sposób, by wyraźnie widoczny był wykres dźwiękowy na ścieżce audio klipu *Byebye.avi*.



Następnie odzyskaj odpowiednią klatkę w klipie *Byebye.avi*, w której umieścisz trzeci punkt.

9. Za pomocą suwaka *shuttle* odzyskaj klatkę, w której *Father* otwiera drzwi (mniej więcej w punkcie 00;00;30;08). Ustaw w tym punkcie znacznik czasu bieżącego.

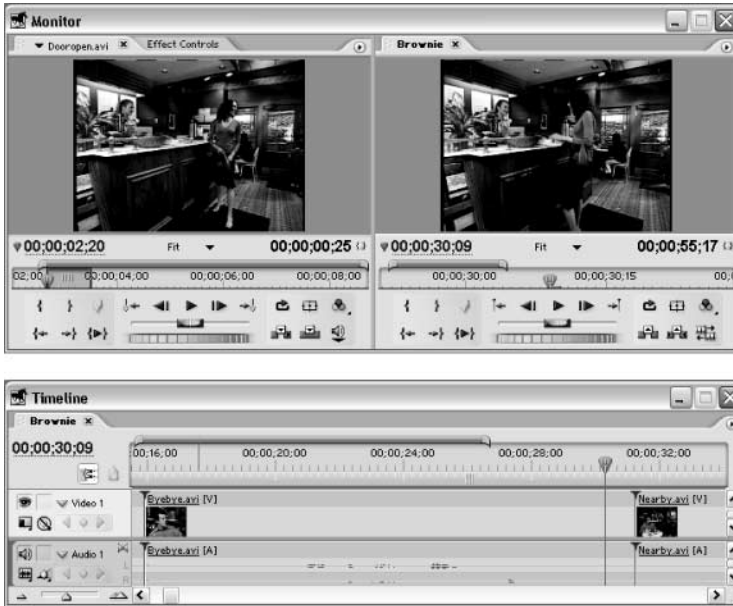
W ten sposób wyznaczysz trzeci punkt.

Wyświetlacz długości klipu (I/O) na panelu *Source* wskazuje obecnie 00;00;00;23. Tyle wynosi długość odcinka pomiędzy punktami początkowym a końcowym (patrz pierwszy i drugi rysunek na następnej stronie).

Za każdym razem, gdy za pomocą skrótów klawiaturowych lub przycisków z okna *Monitor* (co właśnie zrobisz), umieszczasz klip w oknie *Timeline*, musisz wskazać ścieżkę, na której ma on zostać usytuowany. Wyznaczysz teraz ścieżkę docelową i określisz, jaka część klipu źródłowego ma być wykorzystana. Użyjesz także przycisku *Toggle Take Audio and Video* (pobierz obraz i dźwięk) znajdującego się na panelu *Source*.

10. Kliknij na nagłówku ścieżki *Audio 1* w oknie *Timeline*, by wskazać tę ścieżkę jako docelową (patrz trzeci rysunek na następnej stronie).

Ponieważ na ścieżce *Video 1* znajduje się klip wideo, wykorzystasz jedynie fragment dźwiękowy klipu *Dooropen.avi*, nie zmieniając zawartości tej ścieżki.



Ścieżka Audio 1 wyznaczona jako docelowa ścieżka edycji trzypunktowej

11. Kliknij przycisk *Toggle Audio and Video* znajdujący się w prawym dolnym rogu panelu *Source* okna *Monitor* i wybierz opcję *Audio Only* (tylko dźwięk) (🔊).



Ponieważ wyznaczyłeś już punkt początkowy i końcowy fragmentu źródłowego, początkowy punkt fragmentu programu, a także wybrałeś ścieżkę docelową, możesz zastąpić materiał programowy fragmentem źródłowym.

12. Kliknij przycisk *Overlay* (nałoż) (📄) znajdujący się na panelu *Source* okna *Monitor*.

Ciąg klatek zaznaczonych na ścieżce audio klipu *Byebye.avi* zastąpiony zostanie równym mu ciągiem klatek pobranych z klipu *Dooropen.avi*.



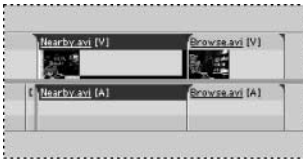
Fragment ścieżki dźwiękowej klipu *Dooropen.avi* został umieszczony na ścieżce *Audio 1*

13. Obejrzyj rezultaty dokonanej edycji.
14. Zapisz projekt.

Więcej informacji na omówiony tu temat znajdziesz na stronie 125 dokumentacji „Adobe Premiere Pro User Guide”.

Łączenie i rozłączanie klipów

W Premiere Pro możesz łączyć klipy dźwiękowe z klipami wideo i przesuwać je razem w oknie *Timeline*. Przeciągnięcie jednego z połączonych klipów powoduje przesunięcie drugiego. Połączone klipy są zaznaczone jednocześnie, bez względu na to, który z nich zostanie wyselekcjonowany. Nazwa każdego klipu połączonego z innym wyróżniana jest podkreśleniem.



Możesz czasowo anulować połączenie bez rozłączania klipów. Jeśli chcesz zmodyfikować jeden z połączonych klipów, powinieneś wyłączyć synchronizację, wybierając polecenie *Unlink Audio and Video* (rozłącz obraz i dźwięk) z menu *Clip* (klip) albo z menu kontekstowego wyświetlanego po kliknięciu klipu prawym przyciskiem myszy.

Kiedy synchronizacja klipów jest włączona, klipy zachowują połączenie. W tym trybie wszystkie operacje edycyjne — zaznaczanie, przycinanie, rozdzielanie, usuwanie, przesuwanie lub zmiany długości albo szybkości odtwarzania — wpływają na oba złączone klipy. Gdy synchronizacja jest wyłączona, połączone klipy można modyfikować niezależnie.

Dźwięk zarejestrowany przez kamerę jest przechwytywany i importowany do programu Premiere Pro jako dołączony do obrazu. Rozłączenie klipów jest przydatne w sytuacjach, gdy trzeba „podmienić” dźwięk. Możesz także rozłączyć klipy, gdy chcesz indywidualnie ustalać dla nich położenie punktu początkowego i końcowego. Wykorzystałeś tę możliwość w poprzednim rozdziale, tworząc cięcie L.

W następnym ćwiczeniu wykonasz trzy operacje. Na początek połączysz klip wideo z klipem dźwiękowym, potem dokonasz resynchronizacji połączonych klipów, a na koniec czasowo anulujesz połączenie, aby przeprowadzić *edycję rozdzielną*. Edycja rozdzielna (znana także jako edycja cięcia L lub 6-punktowa) polega na tym, że dźwięk z jednego klipu jest słyszalny również podczas odtwarzania klipy następnego lub poprzedniego. W tym przypadku dźwięk będzie słyszalny przed rozpoczęciem odtwarzania odpowiadającego mu klipu wideo.

Łączenie klipów

Ćwiczenie to rozpoczniesz od rozłączenia połączonych klipów i usunięcia ścieżki audio. Następnie wczytasz nowy klip dźwiękowy, wyrównasz go względem klipu wideo i połączysz oba klipy. Choć klip dźwiękowy *Pay.wav* jest dłuższy niż *Pay.avi*, po dokonaniu edycji będą się one zaczynały w tym samym punkcie.

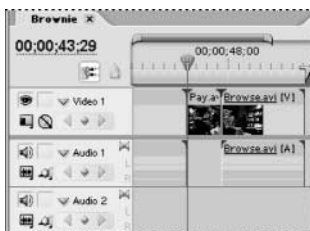
1. Za pomocą kontrolki *Time Zoom* dostosuj skalę widoku w oknie *Timeline*, tak by widoczna była cała sekwencja (możesz także użyć klawisza `|`, by dopasować skalę widoku sekwencji do szerokości okna).
2. Klikając przycisk *Go to Previous Edit Point* (przejdź do poprzedniego punkty edycji) (**⏮**) na panelu *Program*, przesuń linię edycyjną na początek sekwencji *Brownie*. (Możesz też użyć klawisza *Home*, o ile żaden klip nie jest zaznaczony. W przeciwnym bowiem razie naciśnięcie *Home* spowodowałoby ustawienie linii edycyjnej na początku tegoż klipu).

Klip *Pay.avi* jest umieszczony w niewłaściwym miejscu sekwencji *Brownie*. Zanim przesuń klip w odpowiednie miejsce, musisz rozłączyć tworzące go segmenty wideo i audio, usunąć drugi z nich, a następnie połączyć klip wideo z innym klipem dźwiękowym.

3. Zaznacz klip *Pay.avi* w oknie *Timeline*.
4. Wybierz polecenie *Clip/Unlink Audio and Video*.



5. Usuń zaznaczenie obu części klipu, klikając w pustym obszarze okna *Timeline*. Podkreślenie nazwy klipu zniknie, co sygnalizuje rozłączenie segmentów.
6. Zaznacz część dźwiękową klipu *Pay.avi* i wybierz polecenie *Edit/Clear* (edycja/czyść).
7. W polu kodu czasowego wpisz 4329, ustawiając znacznik czasu bieżącego.



8. Przeciągnij klip *Pay.wav* z folderu *Bin 01* okna *Project* na ścieżkę *Audio 2*, wyrównując go do linii edycyjnej ustawionej na początku klipu *Pay.avi* (00;00;43;29).



9. Zaznacz oba klipy, *Pay.avi* i *Pay.wav*, wciskając klawisz *Shift* i klikając je.
10. Wybierz polecenie *Clip/Link Audio and Video* (klip/połącz dźwięk i obraz).

Klipy *Pay.avi* i *Pay.wav* zostaną połączone. Przekonaj się o tym, przeciągając jeden z nich. Zauważysz, że oba klipy przesuwają się razem. W kolejnym ćwiczeniu dowiesz się więcej na temat łączonych klipów.

Cięcie L

W tym ćwiczeniu zmienisz położenie klipu *Pay.avi/Pay.wav* na liście czasowej, nie tracąc żadnego ujęcia.

1. Włącz narzędzie do zaznaczania (☞), klikając jego ikonę na palecie *Tools* (narzędzia).



Aby zapobiec niezamierzonym modyfikacjom materiału, zawsze wyłączaj narzędzie edycyjne po wykonaniu operacji, chyba że jest to narzędzie do zaznaczania. Najprostszym sposobem wyłączenia narzędzia edycyjnego jest wybór *Selection Tool*.

Akcja w połączonych klipach ma się rozgrywać w chwili, gdy Father płaci za ciastko wybrane przez syna. A zatem klip musi być przesunięty ku początkowi listwy czasowej.

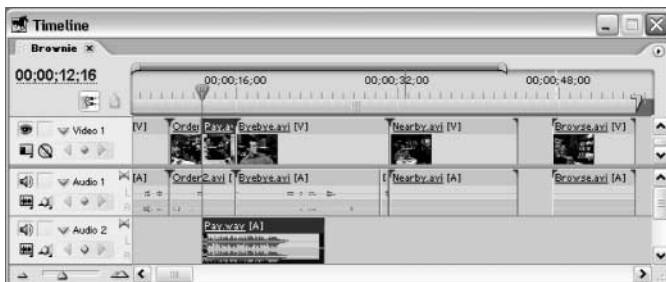
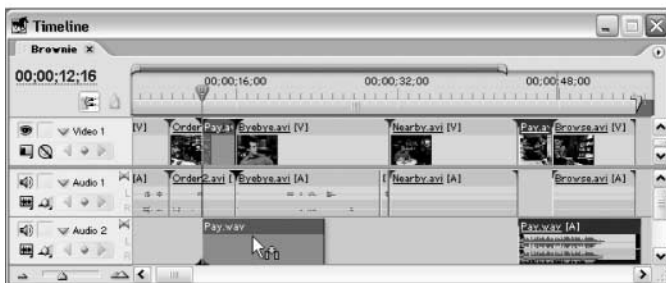
Twoim zadaniem jest więc cofnięcie klipu *Pay.avi* i dołączonego doń klipu audio *Pay.wav* do momentu, w którym Son kończy wypowiadać kwestię „I want a brownie”. Zaraz potem Father sięga do kieszeni po pieniądze (w punkcie 00;00;12;16).

2. Ustaw wskaźnik czasu bieżącego w punkcie 00;00;12;16, wpisując 1216 w polu kodu czasowego lub przeciągając linię edycyjną.
3. Zaznacz klip *Pay.avi* w oknie *Timeline*.
4. Przeciągnij klip w lewo, klikając segment audio i uważając, by pozostał on na ścieżce *Audio 2*. Obserwuj początkowe i końcowe klatki klipów wyświetlanych na panelu *Program*.

W ten sposób dokonasz cięcia L, nie naruszając zawartości ścieżki *Audio 1* (patrz pierwszy i drugi rysunek na następnej stronie).

Pay.avi i *Pay.wav* zostały przesunięte do punktu 00;00;12;16, a drugi z nich uformował cięcie L.

Zwróć uwagę, że żaden klip oprócz przeciąganych nie został przesunięty w lewo, w rezultacie czego w miejscu klipu *Pay.avi* pojawiła się luka (patrz trzeci rysunek na następnej stronie). Domyślnym trybem wklejania klipów w Premiere Pro jest *Overlay* (nakładanie) i dlatego klip *Pay.avi* został po prostu nałożony na fragment klipu *Order.avi*. Nie przejmuj się jednak powstałą przerwą. Wkrótce ją usuniesz.



W rezultacie przesunięcia klipu *Pay.avi* połączonego z klipem *Pay.wav* powstała luka o równej mu długości; klip *Pay.wav* został przesunięty wzdłuż ścieżki Audio 2

5. Dokonaj podglądu sekwencji *Brownie*.
6. Zapisz projekt.

Łączenie klipów rozsynchronizowanych

Premiere Pro przechowuje informacje o synchronizacji zaimportowanych do projektu klipów wideo oraz zawartych w nich ścieżek dźwiękowych i próbuje zachować ich synchronizację podczas pracy.

Zwróć uwagę na okno *Projekt*, w którym widać, że klip *Dooropen.avi* zawiera własną ścieżkę audio. Gdyby nastąpiło rozsynchronizowanie obrazu i dźwięku, w punktach początkowych obu klipów pojawiłyby się białe znaczniki na czerwonym tle, a obok nich czerwone liczby informujące o wielkości przesunięcia. Przesunięcie mierzone jest względem połączonego klipu w jednostkach czasu.

Klipy można również „rozsynchronizować” przypadkiem, podczas edycji. Na szczęście ich ponowne zsynchronizowanie nie jest zbyt trudne.

Aby przećwiczyć sposób działania w takiej sytuacji, rozsynchronizujesz ścieżki obrazu i dźwięku w klipie *Nearby.avi*.

1. Zaznacz segment wideo lub audio klipu *Nearby.avi* w oknie *Timeline*. Ponieważ segmenty te są połączone, toteż oba zostaną zaznaczone.

- Wybierz polecenie *Clip/Unlink Audio and Video*.

Aby upewnić się, że klipy zostały rozłączone, kliknij klip audio *Nearby.avi*. Zaznaczenie powinno objąć tylko klip dźwiękowy, z pominięciem klipu wideo.

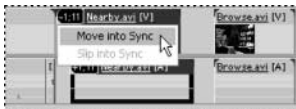
- Przesuń klip *Nearby.avi* w prawo, o około połowę długości znajdującej się za nim wolnej przestrzeni.



- Zaznacz klipy audio i wideo *Nearby.avi*, wciskając klawisz *Shift* i kolejno je klikając.
- Wybierz polecenie *Clip/Link Audio and Video*.
- W punkcie początkowym każdego z zaznaczonych klipów pojawi się znacznik informujący, że rozbieżność pomiędzy klipami wynosi 00;00;01;11 (w Twoim przypadku wartość ta może być nieco inna).



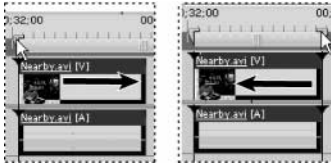
- Aby przywrócić synchronizację obu klipów, kliknij prawym przyciskiem myszy znacznik w punkcie początkowym klipu wideo *Nearby.avi* i wybierz polecenie *Move into Sync* (przesuń do punktu synchronizacji).



Po zsynchronizowaniu segmentów wideo i audio klipu *Nearby.avi* czerwone znaczniki znikną. Aby się przekonać, że segmenty zostały zsynchronizowane, obejrzyj klip *Nearby.avi*.



Aby określić położenie początku paska obszaru roboczego, wciśnij klawisze *Ctrl + Shift* i dwukrotnie kliknij na pasku pod listwą tytułową okna *Timeline*. Długość paska zostanie dopasowana do długości fragmentu listwy czasowej widocznego oknie *Timeline*. Chcąc przesunąć punkt początkowy lub końcowy paska obszaru roboczego, przeciągnij odpowiedni uchwyt. Pamiętaj jednak, że jeśli nie chwycisz uchwyty, przesunięty zostanie cały pasek (patrz pierwszy rysunek na następnej stronie).



8. Po dopasowaniu długości paska roboczego do klipu *Nearby.avi* naciśnij klawisz *Enter*, by uruchomić podgląd.

Teraz będziesz mógł stwierdzić, czy klipy są zsynchronizowane. W tym celu zwiększ głośność dźwięku i powiększ widok na panelu *Program*.

9. Przywróć pierwotne położenie klipu, wyrównując jego punkt początkowy do punktu końcowego klipu *Byebye.avi* (00;00;31;08). Pozostaw lukę powstałą po przesunięciu klipów *Pay.avi* i *Pay.wav*.



10. Zapisz projekt.

Edycja rozdzielna

Nieco wcześniej dokonałeś edycji rozdzielnej, określanej także jako cięcie L lub edycja 6-punktowa, rozłączając klipy wideo i audio. Teraz poznasz inną technikę edycji rozdzielnej — z tymczasowym rozłączeniem klipów. Wykonując kolejne ćwiczenie, rozciągniesz klip audio w obu kierunkach, przed i za klip wideo, z którym jest zsynchronizowany.

1. Za pomocą kontrolki *Time Zoom* dopasuj skalę widoku w oknie *Timeline* do długości sekwencji *Brownie*. Dokonasz teraz edycji klipu audio niezależnie od klipu wideo.
2. Zaznacz klip *Pay.avi/Pay.wav*.

Zmienisz teraz położenie klipu *Pay.wav* tak, by „wystawał” on z obu stron klipu *Pay.avi*.

3. Wciśnij klawisz *Alt* i przeciągnij klip *Pay.wav* w lewo.



W ten sposób przesunąłeś połączony i zsynchronizowany klip audio, nie zrywając łącza z klipem wideo. Nazwy obu klipów są podkreślone, co świadczy o tym, że klipy nie zostały rozłączone.



Przywróć synchronizację klipów.

4. Wybierz polecenie *Edit/Undo* (edycja/cofnij).
5. Zapisz projekt.

Usuwanie przerwy za pomocą polecenia *Ripple Delete*

Nieco wcześniej przesunąłeś klip *Pay.avi*, co spowodowało powstanie luki pomiędzy klipami *Nearby.avi* i *Browse.avi*. Teraz za pomocą polecenia *Ripple Delete* (usuń kaskadowo) usuniesz tę lukę. Działanie tego polecenia polega na przesunięciu wszystkich klipów znajdujących się na prawo od luki. W odróżnieniu od edycji kaskadowej, aby móc użyć polecenia *Ripple Edit*, należy najpierw zaznaczyć lukę albo jeden bądź więcej klipów w oknie *Timeline*.

Musisz zapamiętać, że polecenia *Ripple Delete* można używać tylko w stosunku do jednego lub kilku klipów albo luki pomiędzy nimi — nie można natomiast stosować go do usuwania ciągów klatek wyznaczonych punktami początkowym i końcowym, co umożliwiłby przycisk *Extract* (wyodrębnij) (omówiony w następnym rozdziale). Ponadto polecenie *Ripple Delete* nie oddziałuje na klipy znajdujące się na ścieżkach zablokowanych.

Blokowanie ścieżek

Aby uchronić wybrane części programu przed działaniem polecenia *Ripple Delete*, należy zablokować powiązane z nimi ścieżki. Zablokowanie ścieżki uniemożliwia wprowadzanie jakichkolwiek zmian na niej.

1. Kliknij w pustym polu widocznym po prawej stronie ikony głośnika, na nagłówku ścieżki *Audio 1*. Pojawi się w nim ikona kłódki świadcząca o zablokowaniu ścieżki. Sama zaś ścieżka pokryta zostanie ukośnymi liniami (patrz pierwszy rysunek na następnej stronie).
2. Zaznacz lukę pomiędzy klipami *Nearby.avi* i *Browse.avi* w oknie *Timeline* (patrz drugi rysunek na następnej stronie).
3. Wybierz polecenie *Edit/Ripple Delete* (patrz trzeci rysunek na następnej stronie).

Na skutek usunięcia luki wszystkie klipy znajdujące się po jej prawej stronie zostaną przesunięte w lewo. Ponieważ ścieżka *Audio 1* została zablokowana, klip *Browse.avi* ulegnie rozsynchronizowaniu.

Teraz zamkniesz lukę na ścieżce *Audio 1*.



Ścieżka Audio 1 została zablokowana



4. Kliknij ikonę kłódki na nagłówku *Audio 1*, by odblokować ścieżkę.
5. Zablokuj ścieżkę *Video 1*, klikając w polu blokowania na nagłówku ścieżki. Pojawi się w nim ikona kłódki.
6. Zaznacz lukę pomiędzy klipami audio *Nearby.avi* i *Browse.avi* umieszczonymi na ścieżce *Audio 1*.
7. Wybierz polecenie *Edit/Ripple Delete*. Luka oddzielająca klipy audio zostanie usunięta.
8. Odblokuj ścieżkę *Video 1*.



Konieczne może okazać się zsynchronizowanie klipu *Browse.avi*. W takim przypadku wykonaj czynności opisane we wcześniejszej części rozdziału.

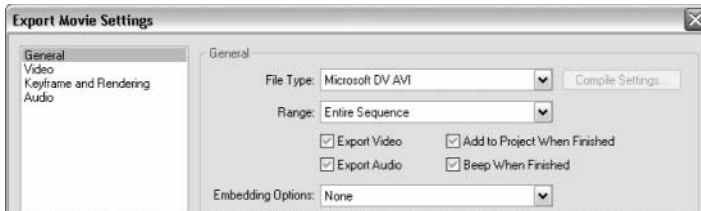
9. Dokonaj podglądu.
10. Zapisz projekt.

Eksportowanie gotowego filmu

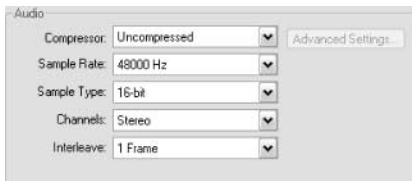
Zakończyłeś proces edycji? A zatem nadszedł czas na wyeksportowanie filmu.

1. Jeśli wcześniej wyłączyłeś odsłuch ścieżek audio, włącz go z powrotem, klikając w odpowiednim polu na nagłówku każdej wyłączonej ścieżki. Powinna pojawić się w nim ikona głośnika (🔊).
2. Wybierz polecenie *File/Export/Movie* (plik/eksportuj/film).
3. Kliknij przycisk *Settings* (ustawienia) w oknie *Export Movie* (eksportuj film). Z menu *File Type* (typ pliku) na karcie ustawień *General* (ogólne) wybierz opcję *Microsoft DV AVI*.

4. Z menu *Range* (zakres) wybierz opcję *Entire Project* (cały projekt).
5. Upewnij się, że zaznaczone są pola wyboru opcji *Export Video* (eksportuj wideo), *Export Audio* (eksportuj dźwięk), *Add to Project When Finished* (dodaj do projektu po zakończeniu) oraz *Beep When Finished* (sygnał dźwiękowy po zakończeniu).



6. Z menu *Sample Rate* (częstotliwość próbkowania) na karcie *Audio* wybierz opcję *48000 Hz*, z menu *Sample Type* (typ próbki) opcję *16-bit*, a z menu *Channels* (kanały) — *Stereo*.



7. Kliknij *OK*, aby zamknąć okno dialogowe *Export Movie Settings*.
8. W oknie *Export Movie* wskaż katalog *06Lesson* jako lokalizację pliku, a jako jego nazwę wpisz *06Done*. Kliknij przycisk *Save* (zapisz).
 Podczas generowania pliku Premiere Pro będzie wyświetlał wskaźnik postępu oraz czas pozostały do zakończenia procesu. Kiedy plik zostanie utworzony, pojawi się w oknie *Project*.
9. Kliknij dwukrotnie ikonę pliku, by otworzyć go na panelu *Source* okna *Monitor*.
10. Naciśnij przycisk *Play* (▶), uruchamiając odtwarzanie zapisanego filmu.

Spróbuj sam


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

- przeprowadź edycję czteropunktową, w której materiał źródłowy będzie krótszy od materiału zastępowanego i sprawdź, jakie opcje oferuje w takiej sytuacji Premiere Pro;
- przeanalizuj działanie palety *History*, modyfikując projekt i obserwując pojawianie się na palecie nowych stanów (na przykład umieść nowy klip w oknie *Timeline*, nałóż nań efekt, skopiuj i wklej na inną ścieżkę) — każda z tych czynności powinna generować nowy stan; zobacz, co dzieje się, gdy zaznaczysz na palecie jeden z poprzednich stanów projektu; modyfikację projektu możesz wznowić od wybranego stanu;
- zmień nazwę jednego z klipów w oknie *Project*, nie wybierając polecenia *Clip/Rename* (klip/zmień nazwę); oto podpowiedź: nie musisz używać żadnych poleceń, ikon ani przycisków, o ile okno *Project* pracuje w trybie *List View* (widok listy); po dokonaniu zmiany sprawdź jej efekty w oknie *Timeline*.

Pytania

1. W jakich oknach, oprócz okna *Timeline*, można przesuwac linię edycyjną?
2. Jaka jest zaleta edycji trzypunktowej?
3. Co należy zrobić, aby móc edytować oddzielnie obraz i dźwięk w połączonym klipie, nie zrywając łącza?
4. Jak zabezpieczyć montowany materiał przed przypadkową modyfikacją?
5. Jakiego narzędzia należy użyć, by zmienić położenie punktów początkowego i końcowego w klipie, zachowując jego długość?

Odpowiedzi

1. Linię edycyjną można przesuwac na panelu *Program* okna *Monitor* za pomocą znajdujących się tam kontrolerek oraz w oknie *Effect Controls*, przeciągając linię wzdłuż listwy czasowej.
2. W procesie edycji trzypunktowej Premiere Pro automatycznie dobiera położenie czwartego punktu.
3. Naciskając klawisz *Alt* podczas dokonywania operacji edycyjnej.
4. Przed przypadkową modyfikacją ścieżki zabezpiecza wybranie narzędzia *Selection* i (lub) jej zablokowanie.
5. Można tego dokonać, zmieniając szybkość wyświetlania klipu z poziomu okna dialogowego *Clip/Speed/Duration* (należy zmienić wartość w polu *Speed*) albo za pomocą narzędzia *Rate Stretch* (rozciąganie) ().