

## » Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

## » 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

## » Kontakt

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c  
44-100 Gliwice  
tel. 032 230 98 63  
e-mail: helion@helion.pl  
© Helion 1991-2008

## Adobe Premiere Pro CS3. Oficjalny podręcznik

Autor: Adobe Creative Team  
Tłumaczenie: Irmina Lubowiecka  
ISBN: 978-83-246-1592-6  
Tytuł oryginału: [Adobe Premiere Pro CS3 Classroom in a Book](#)  
Zawiera CD-ROM



Podręcznik zawiera:

- 19 lekcji, które pomogą Ci opanować obsługę programu
- ciekawe wskazówki i techniki
- zestaw praktycznych ćwiczeń i rzeczywistych przykładów
- płytę DVD dla Windows i Mac OS

Adobe® Premiere® Pro CS3 to skalowalne, bardzo wydajne i precyzyjne narzędzie, służące do edycji materiałów wideo. Nie ważne, czy jesteś entuzjastą, czy profesjonalistą, używasz formatu DV, HD, HDV czy dowolnego innego, korzystanie z tej aplikacji umożliwi Ci szybszą i bardziej kreatywną pracę. Gdy tylko rozpoczniesz naukę obsługi tego programu, przekonasz się, że to kompletny zestaw potężnych i niepowtarzalnych instrumentów, niezastąpiony w sprawnym wykonywaniu pracy edytorskiej i produkcyjnej.

Układ lekcji w tym niezwykłym podręczniku, napisanym przez autoryzowanych trenerów Adobe, umożliwi Ci szybkie opanowanie możliwości programu i maksymalne ich wykorzystanie. Poznasz na nowo zaprojektowany i usprawniony interfejs użytkownika. Jeśli dopiero zaczynasz przygodę z Adobe Premiere, będziesz miał okazję zrozumieć wszystkie niezbędne pojęcia i opcje. Jeśli zaś jesteś bardziej doświadczonym użytkownikiem, możesz od razu zagłębić się w niuanse zaawansowanych i całkiem nowych narzędzi programu. Książka zawiera także praktyczne wskazówki i techniki, ułatwiające sprawne korzystanie z najnowszej wersji Premiere. Należy do nich między innymi używanie zwolnionego tempa z ponownym mapowaniem czasu, możliwość bezpośredniego zapisywania na dysk oraz publikacja projektów Adobe Encore® CS3 na nośnikach DVD, Blu-ray lub Flash.

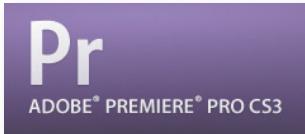
- Filmowanie i przechwytywanie doskonałego materiału wideo
- Adobe OnLocation
- Wybór ustawień, dostosowanie preferencji i zarządzanie zasobami
- Tworzenie wideo z ostrymi przejściami i dodawanie przejść wideo
- Tworzenie dynamicznych napisów
- Dodawanie efektów wideo i wprawianie klipów w ruch
- Nagrywanie i edycja dźwięku, ulepszenie i miksowanie
- Techniki tworzenia kompozycji

**Twój elementarz sprawnego i maksymalnego wykorzystywania  
możliwości Adobe Premiere!**

# Spis treści

## Wstęp

---

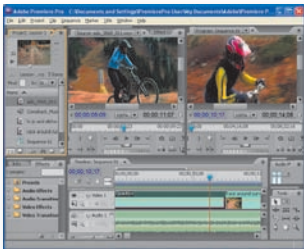


O Oficjalnym podręczniku .....	13
Wymagania .....	13
Instalacja Adobe Premiere Pro CS3 .....	14
Optymalizacja działania .....	14
Kopiowanie plików lekcji .....	14
Jak korzystać z lekcji .....	15
Dodatkowe materiały .....	15
Certyfikacja Adobe .....	16

## 1

## Poznanie Adobe Premiere Pro CS3

---



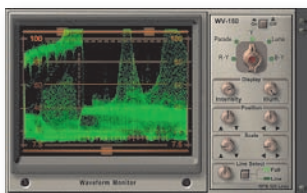
Nowe elementy Adobe Premiere Pro CS3 .....	19
Nieliniowa edycja w Adobe Premiere Pro CS3 .....	20
Przedstawienie standardowego postępu pracy na cyfrowym wideo .....	21
Usprawnianie przebiegu pracy za pomocą zaawansowanych elementów .....	21
Stosowanie w przebiegu pracy pakietu Adobe Creative Suite 3 Production Premium .....	22
Poznanie przestrzeni roboczej Adobe Premiere Pro ...	25
Dostosowanie przestrzeni roboczej .....	30
Podsumowanie .....	34

## 2 Filmowanie i przechwytywanie doskonałego materiału wideo



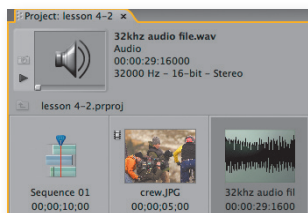
Dwadzieścia wskazówek jak nakręcić doskonały materiał .....	37
Przechwytywanie wideo .....	48
Przechwytywanie całej taśmy .....	49
Korzystanie z przechwytywania seryjnego i wykrywania scen .....	53
Ręczne przechwytywanie analogowego wideo .....	58
Podsumowanie .....	59

## 3 Adobe OnLocation



Przygotowanie Adobe OnLocation .....	61
Kalibrowanie kamery za pomocą SureShot .....	64
Nagrywanie wideo na żywo .....	67
Analiza wideo za pomocą mierników Adobe OnLocation .....	68
Analiza dźwięku za pomocą mierników Adobe OnLocation .....	72
Podsumowanie .....	74

## 4 Wybór ustawień, dostosowanie preferencji i zarządzanie zasobami



Wybór ustawień projektu .....	78
Dostosowanie preferencji użytkownika .....	82
Importowanie zasobów .....	84
Zagadnienia obrazów i grafiki .....	87
Zarządzanie mediami w nowych folderach .....	92
Nowe opcje folderów .....	96
Praca z zasobami w Adobe Bridge .....	96
Podsumowanie .....	106

## 5 Tworzenie wideo z ostrymi przejściami



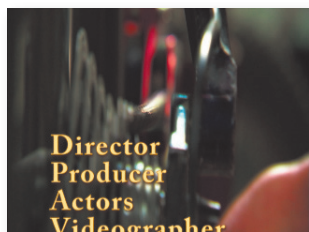
Wykorzystanie scenopisu do stworzenia montażu wstępnego .....	110
Edycja klipów w panelu Timeline.....	116
Przesuwanie klipów do, z i wewnątrz panelu Timeline .....	122
Praca z narzędziami edycji panelu Source Monitor.....	127
Dostosowanie klipów w panelu Trim .....	130
Użycie innych narzędzi edycji.....	133
Podsumowanie .....	135

## 6 Dodawanie przejść wideo



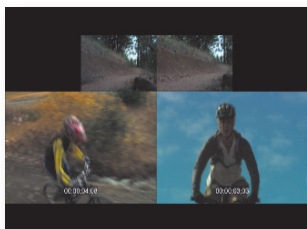
Stosowanie przejść z umiarem.....	138
Wypróbowanie kilku przejść .....	139
Zmiana parametrów w panelu Effect Controls .....	144
Udoskonalanie przejść w trybie A/B.....	146
Podsumowanie .....	152

## 7 Tworzenie dynamicznych napisów



Ulepszanie projektu za pomocą nałożonego tekstu....	156
Zmiana parametrów tekstu .....	156
Budowanie tekstu od podstaw.....	161
Umieszczanie tekstu na ścieżce .....	165
Tworzenie kształtów.....	167
Wprawianie tekstu w ruch w pionie i poziomie .....	169
Efekty tekstowe: połysk, obramowanie, cień i wypełnienie.....	172
Podsumowanie .....	178

## 8

**Stosowanie specjalistycznych narzędzi edycji**

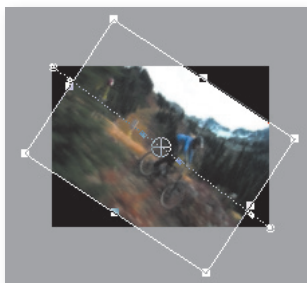
Narzędzia edycji pomagające zaoszczędzić czas .....	181
Stosowanie grafiki z przejściami .....	187
Podsumowanie .....	196

## 9

**Dodawanie efektów wideo**

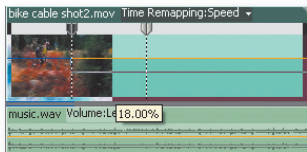
Wypróbowanie kilku podstawowych efektów wideo .....	200
Manipulacja klatkami kluczowymi i parametrami efektów .....	205
Dodawanie interpolacji i prędkości klatek kluczowych .....	209
Jazda próbna z kilkoma fantastycznymi efektami .....	215
Podsumowanie .....	219

## 10

**Wprawianie klipów w ruch**

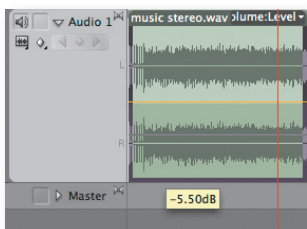
Stosowanie efektu Motion w klipach .....	222
Zmiana rozmiaru i obracanie klipu .....	226
Praca z interpolacją klatki kluczowej .....	232
Tworzenie obrazów w obrazie .....	234
Udoskonalanie ruchu za pomocą cienia i ściętych krawędzi .....	236
Inne efekty ruchu: Transform i Basic 3D .....	240
Podsumowanie .....	242

## 11 Zmiany czasu



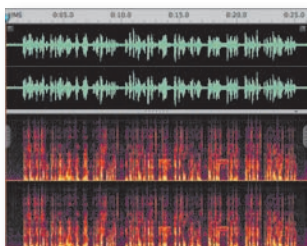
Spowolnione tempo i ruch odwrotny .....	246
Ustawianie zmiennego czasu za pomocą efektu Time Remapping .....	249
Ponowne mapowanie czasu z przejściami prędkości...	250
Ponowne mapowanie czasu z odwróceniem .....	252
Podsumowanie .....	253

## 12 Nagrywanie i edycja dźwięku



Określanie podstawowego obszaru nagrywania głosu .....	256
Tworzenie profesjonalnej narracji .....	257
Adobe Premiere Pro — wysokiej jakości doświadczenia z dźwiękiem .....	257
Analiza właściwości dźwięku .....	258
Dostosowanie poziomu głośności .....	263
Tworzenie edycji typu J-cut i L-cut .....	268
Podsumowanie .....	271

## 13 Ulepszanie i miksowanie dźwięku



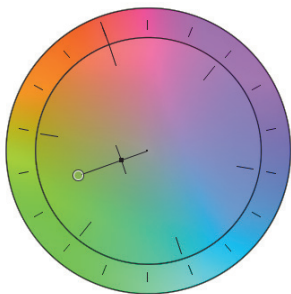
Ulepszanie dźwięku za pomocą efektów audio .....	274
Wypróbowanie efektów stereo i 5.1 surround .....	278
Praca z panelem Audio Mixer .....	283
Tworzenie wyjść do ścieżek submix .....	287
Nagrywanie głosu lektora .....	289
Tworzenie miksowanego dźwięku 5.1 surround .....	291
Naprawianie, ulepszanie i tworzenie ścieżek dźwiękowych w aplikacji Soundbooth .....	292
Podsumowanie .....	300

## 14 Techniki tworzenia kompozycji



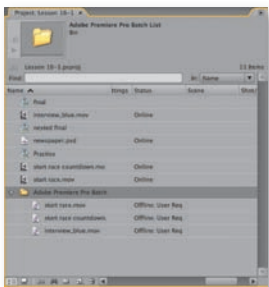
Włączanie kompozycji do projektów .....	304
Praca z efektem Opacity .....	305
Dwa efekty wideo obsługujące kilka ścieżek:	
Blend i Texturize .....	308
Praca z przezroczystością kanału alfa .....	311
Stosowanie efektów kluczowania nasycenia, koloru i luminancji .....	314
Stosowanie kluczy masek .....	321
Podsumowanie .....	328

## 15 Kolor, osadzone sekwencje i skróty



Przegląd efektów związanych z kolorami .....	332
Dostosowywanie i poprawianie kolorów .....	334
Stosowanie osadzonych sekwencji .....	339
Zastępowanie klipów .....	342
Polecane skróty klawiszowe .....	343
Podsumowanie .....	348

## 16 Zarządzanie projektem



Przegląd menu Project .....	352
Korzystanie z panelu Project Manager .....	356
Przeglądanie notatek opcji Clip Notes .....	359
Wideo w wysokiej rozdzielczości i opcje filmów .....	363
Podsumowanie .....	365

## Ulepszanie projektów wideo

### 17 za pomocą aplikacji Photoshop i After Effects



Pakiet Adobe Creative Suite 3 Production Premium . . .	367
Importowanie plików Photoshop CS3 w postaci sekwencji . . . . .	368
Edycja menu Encore CS3 w aplikacji Photoshop CS3 . . .	372
Dynamiczne połączenie z After Effects CS3 . . . . .	375
Podsumowanie . . . . .	382

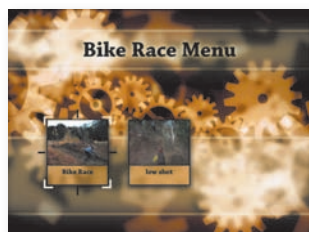
### 18 Eksportowanie klatek, klipów i sekwencji



Opcje eksportu . . . . .	385
Nagrywanie na taśmie wideo . . . . .	387
Tworzenie pojedynczych klatek . . . . .	389
Tworzenie standardowego filmu, sekwencji obrazu i plików audio . . . . .	390
Stosowanie Adobe Media Encoder . . . . .	393
Eksportowanie dla urządzeń przenośnych . . . . .	399
Praca z decyzyjnymi listami edycji . . . . .	401
Podsumowanie . . . . .	403

## Tworzenie interfejsów DVD

### 19 za pomocą Adobe Premiere Pro CS3 i Encore CS3

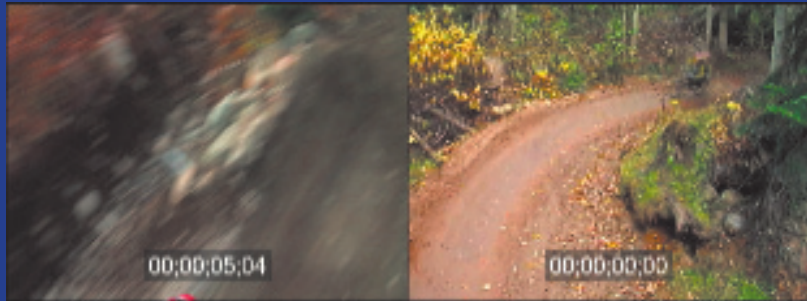


Przegląd tworzenia interfejsu DVD w Adobe Premiere Pro . . . . .	405
Dodawanie do listwy czasu znaczników rozdziałów Encore . . . . .	406
Tworzenie automatycznie odtwarzanego DVD . . . . .	407
Tworzenie DVD z menu . . . . .	408
Tworzenie dysku Blu-ray . . . . .	413
Eksportowanie projektów DVD do Flash . . . . .	414
Podsumowanie . . . . .	416

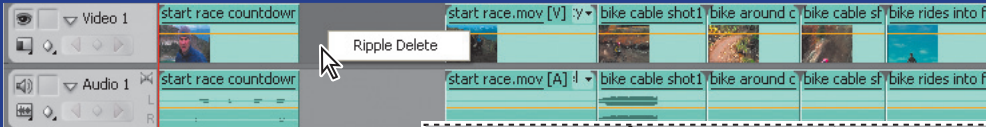


## scenopis

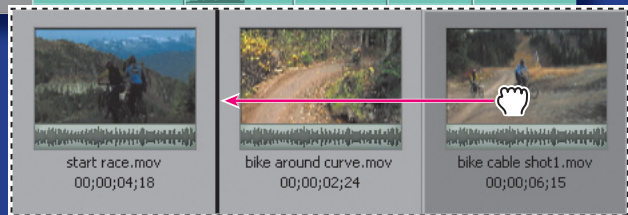
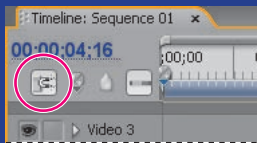
### Rolling



### Overlay



### Extract



### Snap

*W świecie edycji wideo bardzo rzadko spotyka się przejścia takie, jak rozpuszczanie lub rozmywanie. Obejrzyj dowolny telewizyjny program informacyjny, a zobaczysz, że praktycznie każda edycja we wszystkich materiałach to cięcia o ostrych przejściach. Tworzenie wideo z samymi tylko ostrymi przejściami to też sztuka, a Adobe Premiere Pro CS3 daje Ci pełną paletę narzędzi i technik tworzenia cięć.*

# 5 Tworzenie wideo z ostrymi przejściami

Tematy omawiane w tej lekcji:

- Wykorzystanie scenopisu do stworzenia montażu wstępnego
- Edycja klipów w panelu *Timeline*
- Przenoszenie klipów do, z i wewnątrz panelu *Timeline*
- Praca z narzędziami edycji panelu *Source Monitor*
- Dostosowanie klipów w panelu *Trim*
- Użycie innych narzędzi edycji

## Rozpoczęcie

Tworzysz wideo, budując najpierw wersję tylko z cięciami montażowymi. Później możesz dodać przejścia, efekty, tytuły oraz ruch i pracować nad kompozycją. Niezależnie od tego, czy wykorzystasz te dodatkowe efekty, zbudowanie wideo z ostrymi przejściami jest prawdziwą sztuką. Chcesz stworzyć wideo o logicznej treści, stworzyć wyrównaną edycję i uniknąć skoków montażowych?

Adobe Premiere Pro oferuje kilka sposobów na osiągnięcie tego efektu. Zależnie od Twojego projektu, możesz pracować w panelu *Trim*, wykorzystać narzędzie *Ripple Edit* (edycja wypełniająca) lub przenosić klipy na listwie czasu przy użyciu panelu *Source Monitor* lub modyfikatorów klawiszowych. Przegląd wszystkich technik znajdziesz w tej lekcji.

## Wykorzystanie scenopisu do stworzenia montażu wstępnego

Wiesz już, jak wygląda scenopis. Reżyserzy i animatorzy często wykorzystują całe ściany fotografii i szkiców, aby przedstawić wizualnie treść historii i kąty widzenia kamery.

Scenopisy pomagają także po nakręceniu materiału. W Adobe Premiere Pro możesz organizować miniatury klipu w panelu *Project*, aby stworzyć zarys ostatecznego wyglądu wideo. Potem możesz przenieść wszystkie te klipy do panelu *Timeline* i przeprowadzić bardziej precyzyjną edycję.

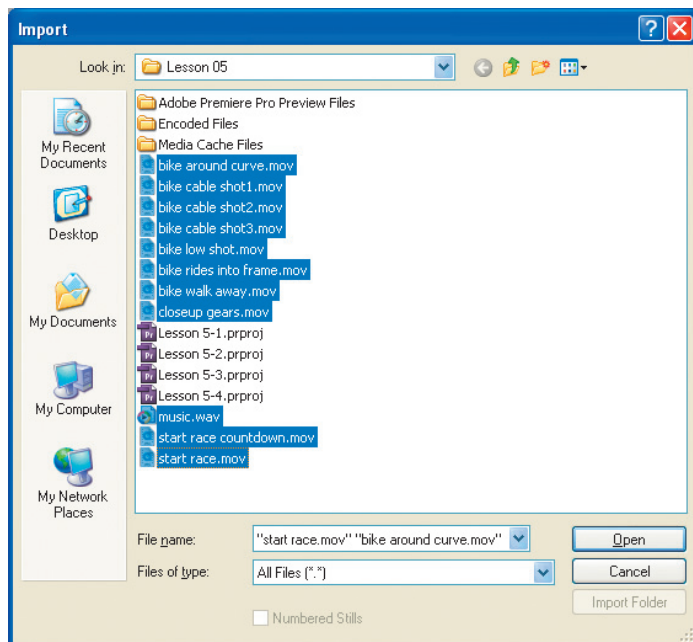
Takie podejście może okazać się przydatne, gdyż dzięki niemu wykrywane są potencjalne luki w Twojej historii — miejsca, które wymagają wstawienia większej ilości wideo lub grafiki. Jest to także sposób na wykrycie zbędnych elementów i szybkie umieszczenie dużej ilości klipów w sekwencji. Kiedy będziesz musiał stawić czoła panelowi *Project* wyładowanemu klipami, scenopis może pomóc Ci w ujrzeniu pełnego obrazu.

Po stworzeniu scenopisu, możesz jednocześnie umieścić kilka klipów w sekwencji panelu *Timeline*.

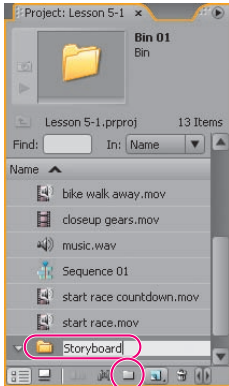
1. Uruchom Adobe Premiere Pro.
2. Kliknij *Open Project*, przejdź do folderu *Lesson 05* i kliknij dwukrotnie plik *Lesson 5-1.prproj*.

**Uwaga:** Jest to projekt DV-NTSC Standard 48 kHz.

3. Kliknij dwukrotnie w pustej przestrzeni panelu *Project* (lub wybierz *File/Import*) i importuj wszystkie zasoby (poza plikami projektu) z folderu *Lesson 05*.

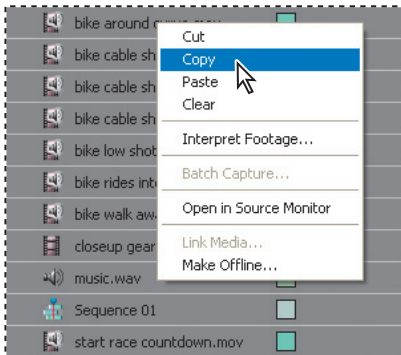


4. Stwórz w panelu *Project* nowy folder o nazwie *Storyboard* (scenopis), klikając przycisk *New Bin*.



5. Kliknij dwukrotnie ikonę nowego folderu *Storyboard*, aby otworzyć go w jego własnym oknie. To ułatwi przenoszenie klipów do tego folderu.
6. W głównym folderze zaznacz wszystkie klipy filmowe (nie zaznaczaj klipu audio ani sekwencji).
7. Kliknij prawym przyciskiem (Windows) lub kliknij, przytrzymując *Control* (Mac OS) jeden z zaznaczonych klipów (musisz kliknąć nazwę klipu, inaczej odznaczysz wszystkie klipy), aby wyświetlić menu kontekstowe i wybierz *Copy* (kopiuj).

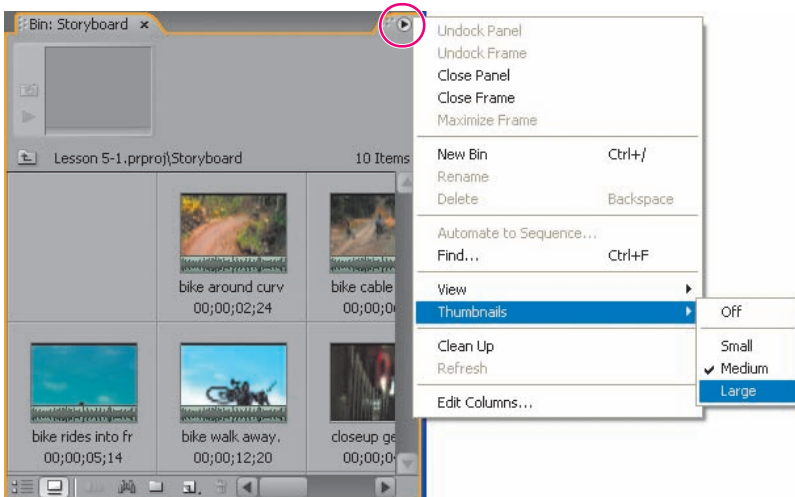
**Uwaga:** Jeśli wybierzesz *Copy* po podświetleniu wielu klipów, skopiowany zostanie cały zestaw klipów.



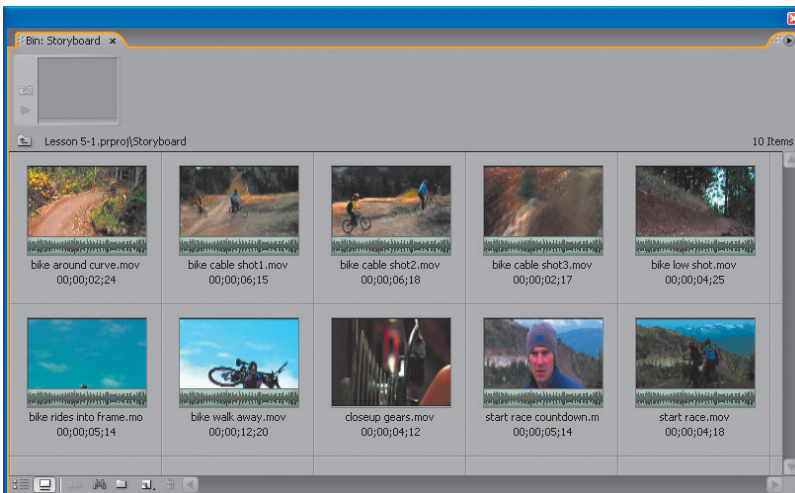
8. Zaznacz folder *Storyboard* (aby stał się aktywnym oknem) i wybierz *Edit/Paste* (edycja/wklej). Wszystkie dziesięć plików wideo pojawi się w folderze *Storyboard*. Pozostają także w głównym panelu *Project*, ponieważ je skopiowałeś, a nie przeciągnąłeś.

**Uwaga:** Skopiowałeś i wkleiłeś klipy wideo do oddzielnego folderu *Storyboard*, ponieważ w trakcie tej lekcji usuniesz niektóre z nich. W ten sposób usuniesz je z folderu *Storyboard*, ale nie z panelu *Project*.

9. Kliknij przycisk *Icon View* w folderze *Storyboard*, aby przełączyć się na widok ikon.
10. Kliknij ikonę menu panelu i wybierz *Thumbnails/Large* (miniatury/duże).



11. Zmień rozmiar folderu *Storyboard* tak, aby widzieć wszystkie miniatury.



## Układanie scenopisu

W tej części nauczysz się, jak układać miniatury w logicznym porządku. Poznasz też propozycję jednej osoby dotyczącą logicznej kolejności klipów, ale zanim ją przeczytasz, wykonaj podane kroki, aby przekonać się, co możesz wymyślić sam. Pamiętaj, że później przytniesz niektóre klipy, aby edycja była bardziej płynna.

Obejrzyj kolejno każdy klip w oknie *Preview Monitor*, klikając klip, aby go zaznaczyć, a następnie włączając go przyciskiem odtwarzania okna *Preview Monitor*.

Zdecyduj, które klipy nie pasują do sekwencji i ustal, w jakiej kolejności ułożyć pozostałe klipy. Spędź nad tym trochę czasu, zanim przejdziesz do dalszej części lekcji. Wybór kolejności klipów to zadanie, które będziesz wykonywał bardzo często.

**Uwaga:** *Niektóre z filmów są nieco zbyt ciemne i może być ciężko je ocenić podczas oglądania w oknie Preview Monitor panelu Project. W takich przypadkach dwukrotnie kliknij klip i obejrzyj go w oknie Source Monitor.*

Oto propozycja pewnej osoby dotycząca logicznej kolejności klipów:

- *start race countdown.mov*,
- *start race.mov*,
- *bike cable shot1.mov*,
- *bike around curve.mov*,
- *bike cable shot3.mov*,
- *bike rides into frame.mov*,
- *bike walk away.mov*,

...bez użycia następujących klipów, które nie pasują do tej sekwencji:

- *closeup gears.mov* (niech film będzie na temat wyścigu),
- *bike cable shot2.mov* (zbyt podobne do *bike cable shot1.mov*),
- *bike low shot.mov* (to fajne ujęcie, ale pokazuje innego rowerzystę).

Oto jak stworzyć zaproponowaną sekwencję:

1. Usuń filmy, które nie pasują, zaznaczając je i naciskając klawisz *Delete*, aby usunąć je z folderu *Storyboard*.

**Uwaga:** *Te klipy pozostaną w widoku panelu Project.*

### 💡 Brak zawijania wierszy

Widok ikon panelu *Project* nie posiada ekwiwalentu zawijania wierszy. Usunięcie klipów pozostawia w widoku luki. Nowo dodane klipy zazwyczaj umieszczane są za prawym bokiem panelu, a kiedy zmieniasz rozmiar panelu, klipy nie dostosowują swojego położenia do tej zmiany. Aby rozwiązać ten problem, otwórz menu panelu i wybierz *Clean Up* (czyść).

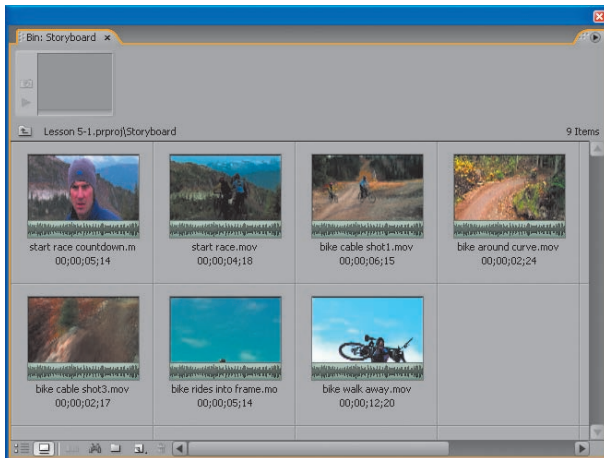
#### 2. Przeciągnij pozostałe klipy, aby ułożyć je w przedstawionej kolejności.

Aby przesunąć klip, po prostu przeciągnij go na nową pozycję. Wskaźnik zmienia się, a czarna pionowa linia wskazuje nowe położenie elementu.

**Uwaga:** Podczas przeciągania klipów pozostawisz luki. Użyj opcji *Clean Up*, aby je usunąć.



Twój scenopis powinien wyglądać tak, jak na kolejnym rysunku.

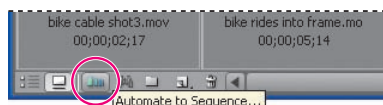


## Automatyzowanie scenopisu do sekwencji

Teraz przeniesiesz klipy scenopisu do panelu *Timeline*, umieszczając je tam kolejno, w porządku sekwencyjnym. W Adobe Premiere Pro proces ten nazywany jest *Automate To Sequence* (automatyzuj do sekwencji). Oto jak to zrobisz:

1. Upewnij się, że wskaźnik bieżącego czasu CTI (ang. *Current-Time Indicator*) znajduje się na początku listwy czasu. Opcja *Automate To Sequence* umieszcza klipy, rozpoczynając w miejscu położenia wskaźnika CTI.
2. W aktywnym oknie folderu *Storyboard* wybierz *Edit/Select All*, aby podświetlić wszystkie klipy (możesz też rozciągnąć zaznaczenie lub wykorzystać metodę kliknięcia z przytrzymaniem *Shift*).
3. Kliknij przycisk *Automate To Sequence* w lewym dolnym rogu panelu *Project* (wyróżniony na następnym rysunku).

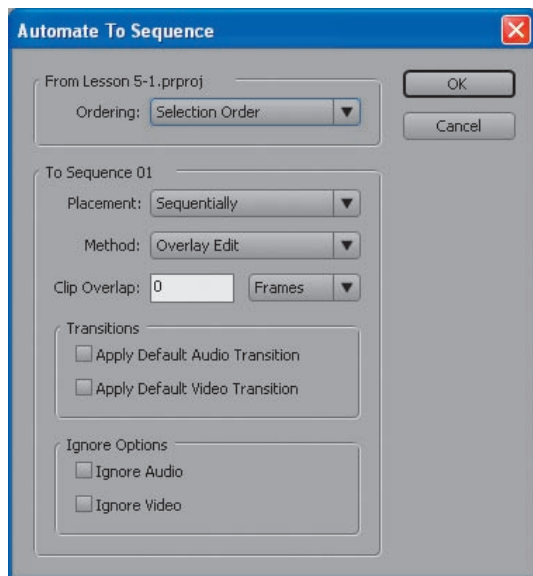
**Uwaga:** Możesz też wybrać opcję *Automate To Sequence* z menu panelu.



4. Nowo otwarte okno dialogowe *Automate To Sequence* ma kilka opcji. Ustaw opcje okna dialogowego tak, jak pokazano na kolejnym rysunku. W skład opcji wchodzi:
  - **Ordering** (porządkowanie) — Opcja *Sort Order* (porządek sortowania) ustawia klipy w sekwencji, w kolejności, którą wybrałeś w scenopisie. Opcja *Selection Order* (porządek wybierania) umieszcza je w kolejności, w jakiej były wybierane, jeśli zaznaczałeś pojedyncze klipy, używając klawisza *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS).
  - **Placement** (umieszczanie) — Opcja *Sequentially* (kolejno) umieszcza klipy kolejno na listwie czasu, w odróżnieniu od umieszczania na nienumerowanych znacznikach (temat, którego nie omawialiśmy).
  - **Method** (sposób) — Masz wybór między opcjami *Insert Edit* (edycja przez wstawienie) i *Overlay Edit* (edycja przez nałożenie), które będą opisane w dalszej części tej lekcji. Ponieważ w tym przypadku umieszczasz klipy w pustej sekwencji, obie metody zadziałają tak samo.
  - **Clip Overlap** (przecinanie się klipów) — Opcja *Clip Overlap* zakłada, że zastosujesz między klipami przejście, na przykład przenikanie. Celem tej lekcji jest stworzenie wideo wyłącznie z przejściami montażowymi. Ustaw wartość *Clip Overlap* na 0.



- **Apply Default Audio/Video Transition** (zastosuj domyślne przejścia audio/wideo) — Ponieważ nie będziesz stosował przejść, upewnij się, że te opcje są odznaczone.
- **Ignore Audio/Video** (ignoruj dźwięk/wideo) — Klipy, z których teraz korzystasz, nie mają ścieżek dźwiękowych, więc te opcje są niedostępne.



5. Kliknij OK. Twoje klipy zostają umieszczone kolejno w sekwencji w panelu *Timeline*.
6. Przeciągnij panel *Project*, aby Ci nie zasłaniał i odtwórz listwę czasu, klikając wewnątrz panelu *Timeline*, aby go aktywować, a następnie naciskając spację.

**Uwaga:** Obejrzyj tę sekwencję krytycznie. Niektóre edycje to przeskoki montażowe i mogą wyglądać niezgrabnie. Niektóre klipy są zbyt długie. Następnym zadaniem jest poprawienie tych niedoskonałości.

## Edycja klipów w panelu Timeline

Będziesz używał różnych narzędzi edycji, aby poprawić ten wstępny montaż w formie scenopisu:

- Przytniesz klip, przeciągając jego krawędzie.
- Użyjesz polecenia *Ripple Delete* (usunięcie wypełniające), aby usunąć luki między klipami.
- Użyjesz narzędzia *Ripple Edit*, aby skrócić czas pracy podczas wydłużania lub skracania klipu.

Możesz zacząć tam, gdzie skończyłeś w *Lekcji 5-1* lub zacząć od nowa, otwierając plik *Lesson 5-2.prproj* z folderu *Lesson 05*.

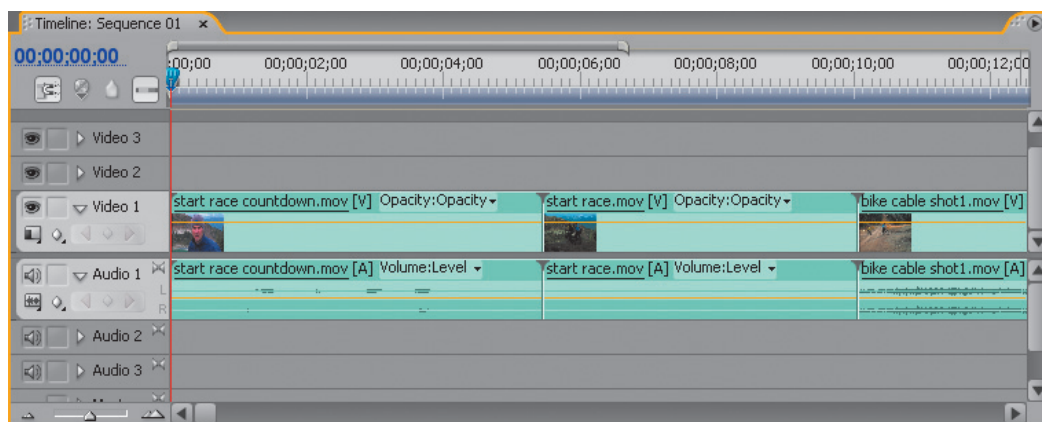
## Przycinanie klipu

1. Jeśli Twoja przestrzeń robocza jest zaśmiecona, wybierz *Window/Workspace/Reset Current Workspace*, aby wrócić do ustawień domyślnych.
2. Kliknij przycisk *List* w panelu *Project* (lewy dolny róg), aby wrócić do widoku listy.
3. Kliknij w panelu *Timeline*, aby go zaznaczyć i naciśnij klawisz lewego ukośnika (\), aby rozwinąć widok klipów na pełną szerokość listwy czasu.
4. Powiększ ten widok jeszcze bardziej (przybliż), naciskając dwukrotnie klawisz znaku równości (=).

W ten sposób zwiększysz szerokość klipów i będziesz mógł przeprowadzić dokładniejszą edycję. Twój panel *Timeline* powinien wyglądać tak, jak na kolejnym rysunku.

**Uwaga:** Wszystkie klipy na listwie czasu nadal mogą być zaznaczone po operacji *Automate To Sequence*. Kliknij na dowolnym pustym obszarze, aby odznaczyć tę grupę klipów.

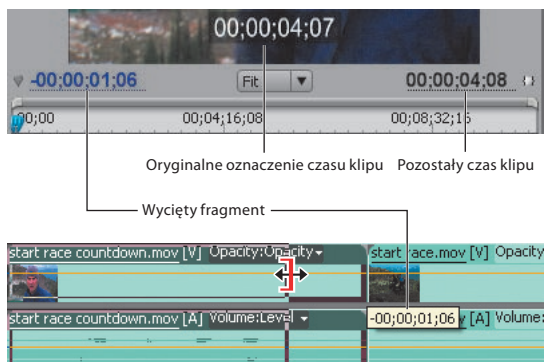
5. Przenieś wskaźnik nad prawą stronę pierwszego klipu, aż zobaczysz skierowany w lewo nawias narzędzia *Trim* (+), przedstawiony na kolejnym rysunku.



**Uwaga:** Podczas przesuwania wskaźnika możesz zauważyć, że zmienia się w narzędzie *Pen Keyframe* (wskaźnik klatki kluczowej). Dzieje się tak, gdy wskaźnik znajduje się nad cienką żółtą linią *Opacity* (krycie). Z efektem *Opacity* będziesz pracował w dalszych lekcjach, dotyczących tworzenia kompozycji.

6. Przeciągnij nawias w lewo o około jedną sekundę, tuż za moment, w którym aktor mówi: „Go”. Czas możesz sprawdzać, korzystając z wyskakującego okienka, wyświetlającego czas w panelu *Timeline* oraz czasu wyświetlanego w panelu *Program Monitor*. Puść przycisk myszki. Celem tego kroku jest usunięcie dodatkowego czasu po wypowiedzeniu przez aktora słowa „Go”.

**Uwaga:** To przycięcie pozostawia lukę pomiędzy dwoma klipami na listwie czasu. Usuniesz tę lukę później.



### Wykonaj krok wstecz z panelem History

Będziesz wykonywał wiele edycji, a w efekcie popełnisz też parę błędów. Wiesz, że możesz cofnąć się po jednym kroku, naciskając klawisze **Ctrl+Z** w Windows lub **Command+Z** w Mac OS lub wybierając **Edit/Undo** (edycja/cofnij). Możesz też skorzystać z panelu **History**, aby cofnąć się o kilka kroków jednocześnie — nawet aż do oryginalnej sekwencji, stworzonej przez polecenie **Automate To Sequence**.

- 7.** W drugim klipie, *start race.mov*, trzeba przyciąć początek, aby usunąć czas odliczania. Nie chcemy oglądać odliczania dwa razy. Aby zlokalizować moment przycięcia w tym klipie, skorzystaj z panelu *Program Monitor* i wskaźnika bieżącego czasu. Przesuń wskaźnik CTI do momentu, w którym rowerzyści ruszają, czyli do czasu 00:00:08;20 na listwie (czas jest widoczny w lewej dolnej części panelu *Program Monitor*).
- 8.** Pozostaw wskaźnik CTI w tym miejscu na listwie czasu.
- 9.** Przeciągaj lewą krawędź klipu *start race.mov* w prawo, aż dojdzie do położenia wskaźnika czasu. Krawędź klipu powinna wpasować się w miejsce wskaźnika (zobacz ramkę opcji *Snap*). Puść przycisk myszki.

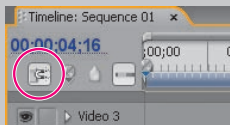
## Opcja Snap (wpasowanie)

Adobe Premiere Pro posiada niezwykle użyteczną opcję o nazwie *Snap*. Jest to domyślne ustawienie i tylko w bardzo nielicznych sytuacjach zechcesz ją wyłączyć. Kiedy opcja *Snap* jest włączona, klip przeciągany w pobliże innego klipu wpasuje się w miejsce przy krawędzi drugiego klipu, tworząc gładką, nieprzerwaną edycję. Jeśli wyłączysz opcję *Snap*, będziesz musiał przeciągać nowy klip bardzo uważnie w pobliże kolejnego, aby nie stworzyć między nimi luki.

Opcja *Snap* jest też użyteczna podczas tworzenia precyzyjnych edycji. Przycinanie klipu za pomocą narzędzia *Selection* (zaznaczenie) może dać nieco niezgrabny efekt, jak mogłeś zauważyć w kroku 6. tej minilekcji. Dzięki *Snap* z łatwością przytniesz klip do wskaźnika CTI.

Znajdź klatkę, którą chcesz przyciąć, przeciągając wskaźnik CTI przez sekwencję aż do położenia tej klatki (użyj klawiszy lewej i prawej strzałki, aby przejść do konkretnej klatki). Użyj narzędzia *Selection* i przeciągnij krawędź klipu w kierunku linii wskaźnika czasu. Kiedy krawędź znajdzie się w pobliżu linii, wpasuje się w miejsce wskaźnika, a Twoja edycja konkretnej klatki będzie gotowa. Możesz korzystać z tej techniki w przeróżnych okolicznościach.

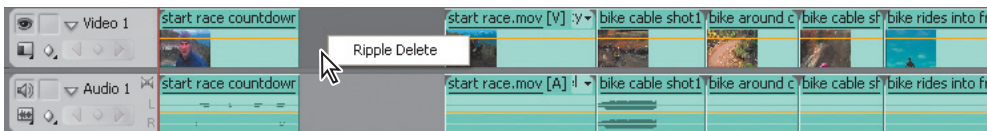
Jeśli chcesz włączyć lub wyłączyć opcję *Snap*, kliknij przycisk *Snap* w lewym górnym rogu panelu *Timeline* (wyróżniony poniżej).



## Usuwanie luk — Polecenie Ripple Delete

Przycięcie dwóch klipów pozostawiło lukę w sekwencji. Usuniesz ją, używając polecenia *Ripple Delete*.

1. Kliknij prawym przyciskiem (Windows) lub kliknij, przytrzymując *Control* (Mac OS) lukę między pierwszym a drugim klipem, a następnie wybierz *Ripple Delete* (jedyną dostępną opcję). Polecenie *Ripple Delete* usuwa lukę, przesuwając w lewo cały materiał znajdujący się po jej prawej stronie.



## Zastosowanie narzędzia Ripple Delete

Powstawania takich luk można całkowicie uniknąć, korzystając z narzędzia *Ripple Edit* (wyróżnione poniżej). Jest to jedno z jedenastu narzędzi w panelu *Tools* (narzędzia).

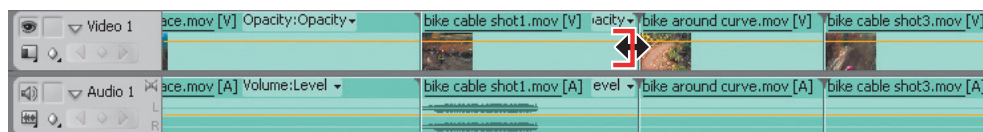


Użyj narzędzia *Ripple Edit*, aby przyciąć klip w taki sam sposób, w jaki używałeś narzędzia *Selection* w trybie *Trim*. Dwie różnice są takie, że narzędzie *Ripple Edit* nie pozostawia w sekwencji luk, a w panelu *Program Monitor* wyraźniej przedstawiony jest efekt, który da edycja.

Kiedy używasz narzędzia *Ripple Edit* do wydłużenia lub skrócenia klipu, Twoja akcja wypełnia całą sekwencję. To znaczy, że wszystkie klipy za edycją przesuwają się w lewo, aby wypełnić lukę lub przesuwają się w prawo, aby zrobić miejsce dla dłuższego klipu.

2. Kliknij narzędzie *Ripple Edit* (lub naciśnij *B* na klawiaturze).
3. Przenieś narzędzie nad prawą krawędź klipu *bike cable shot1.mov*, aż wskaźnik zmieni się w duży, skierowany w lewo nawias kwadratowy (⊖).

**Uwaga:** Wskaźnik narzędzia *Ripple Edit* jest większy niż wskaźnik narzędzia *Selection* w trybie *Trim*.



4. Przesuń go w lewo o jedną sekundę i 8 klatek (o czas 00:00:01:10 od prawej krawędzi klipu, widoczny w lewej dolnej części panelu *Program Monitor* podczas przeciągania narzędzia *Ripple Edit*). W ten sposób przytniesz wideo tuż za momentem, kiedy obaj rowerzyści wyjeżdżają poza kadr.

Obserwuj położenie edycji w prawej części podglądu *Program Monitor*. Twoim celem jest przesunięcie klipu do momentu, kiedy głowa rowerzysty znajdzie się tuż za dolną krawędzią kadru.



5. Puść przycisk myszki, aby zakończyć edycję. Pozostała część klipu przesuwa się w lewo, aby wypełnić lukę, a klipy po jego prawej stronie przesuują się razem z nim. Odtwórz ten fragment sekwencji, aby sprawdzić, czy edycja jest płynna.
6. Odetnij około połowę długości ostatniego klipu (*bike walk away.mov*), ponieważ jest zbyt długi. Użyj narzędzia *Selection* (włącz je, klikając w panelu *Tools* lub naciskając klawisz *V*). Przenieś narzędzie *Selection* nad prawą krawędź klipu i przeciągnij ją w lewo, usuwając około połowę długości klipu.
7. Obejrzyj swoją sekwencję. Powinna być dość płynna.
8. Aby udoskonalić swój klip z ostrymi przejściami, musisz dodać ścieżkę dźwiękową. Przeciągnij plik *music.wav* z folderu projektu do ścieżki *Audio 2* tej samej sekwencji, która zawiera Twoje klipy. Umieść ją przy lewej krawędzi sekwencji.
9. Przenieś wskaźnik nad prawą krawędź pliku *music.wav*; narzędzie *Selection* zmieni się w *Trim*. Przeciągnij wskaźnik w lewo, aby długość pliku dźwiękowego odpowiadała długości wideo.
10. Odtwórz teraz sekwencję, naciskając spację, *Enter* lub *Return*, aby zobaczyć, jak muzyczna ścieżka dźwiękowa może zmienić wideo. Jeśli chcesz porównać swój projekt z ukończoną wersją z podręcznika, otwórz i włącz plik *Lesson 5-3.prproj*.

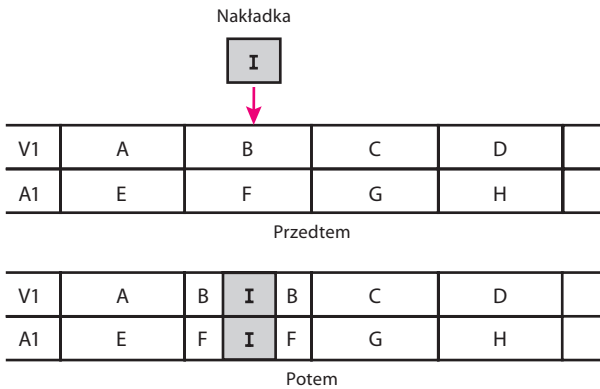
**Uwaga:** Nie martw się, że ścieżka dźwiękowa nagle się kończy. W późniejszej lekcji poznasz sposoby na stopniowe wyciszenie dźwięku.

## Przesuwanie klipów do, z i wewnątrz panelu Timeline

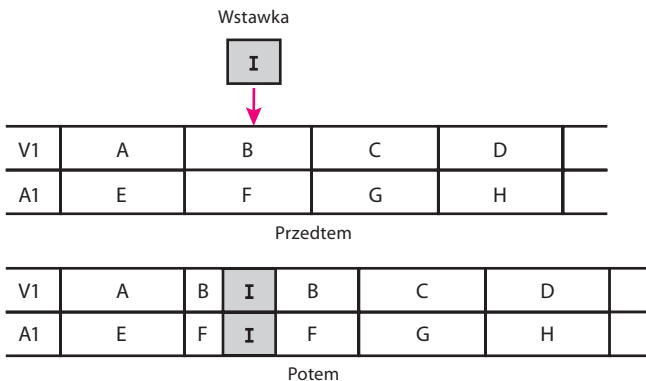
Jedną z zalet Adobe Premiere Pro jest łatwość dodawania klipów w dowolnym miejscu projektu, przesuwania ich i usuwania.

Są dwa sposoby umieszczania klipu na listwie czasu (niezależnie od tego, czy przeciągasz je z panelu *Project* czy innej lokalizacji panelu *Timeline*):

- **Overlay** (nakładka) — Nowo umieszczony klip i jego ścieżka dźwiękowa zastępują to, co wcześniej znajdowało się w sekwencji.

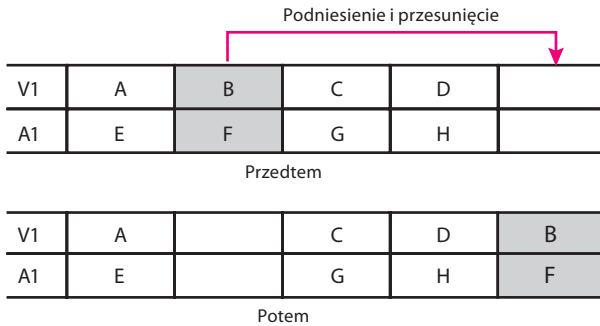


- **Insert** (wstawka) — Pierwsza klatka nowo umieszczonego klipu przecina bieżący klip i, nie zakrywając żadnych elementów, przesuwają w prawo odcięty segment oraz wszystkie klipy za nim. Ten proces wymaga użycia klawisza modyfikującego — w tym przypadku klawisza *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS).

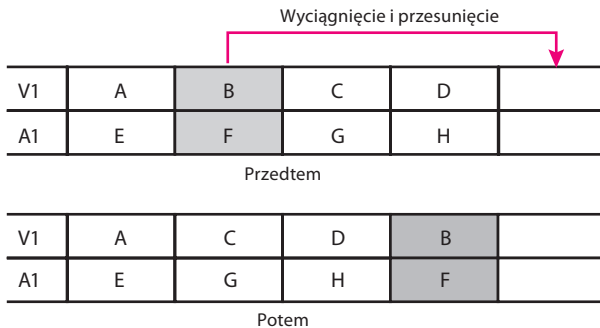


Są też dwa sposoby przenoszenia klipu do innej lokalizacji w panelu *Timeline*:

- **Lift** (podniesienie) — Pozostawia lukę w miejscu, gdzie znajdował się klip.



- **Extract** (wyciągnięcie) — Działa tak jak polecenie *Ripple Edit* w tym sensie, że inne klipy zostają przesunięte, aby wypełnić lukę. To przesunięcie także wymaga klawisza modyfikującego — przytrzymanie klawisza *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) przed kliknięciem przenoszonego klipu.



## Dodawanie i przesuwanie klipów w panelu *Timeline*

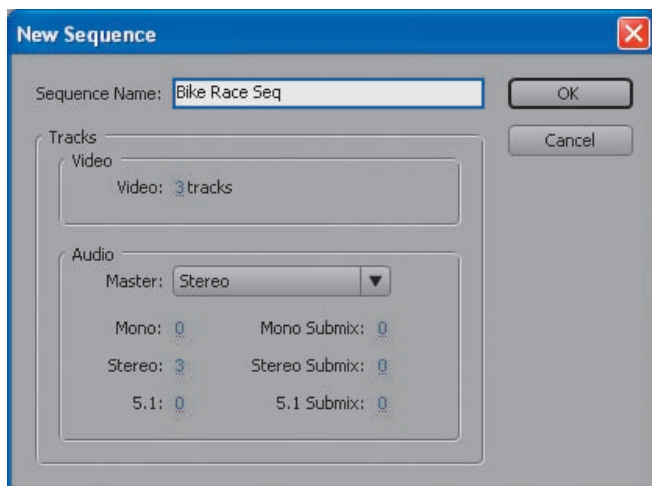
Zaczniesz od utworzenia nowej sekwencji zawierającej trzy klipy.

1. Kontynuuj pracę z projektem *Lesson 5-2.prproj* lub otwórz projekt *Lesson 5-3.prproj*.
2. Wybierz *File/New/Sequence* (plik/nowy/sekwencja).

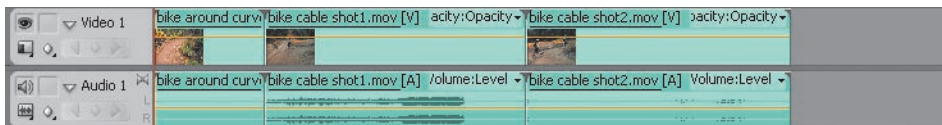
**Uwaga:** Okno dialogowe *New Sequence* (nowa sekwencja) wyświetla domyślne wartości liczby i rodzaju ścieżek z kategorii *Default Sequence* ustawień projektu. Możesz zmienić te domyślne wartości, wybierając *Project/Project Settings/Default Sequence*.



- Nazwij sekwencję `Bike Race Seq` i kliknij `OK`.



- Wybierz trzy klipy wideo z panelu projektu — `bike around curve.mov`, `bike cable shot1.mov` oraz `bike cable shot2.mov` — i przeciągnij je do ścieżki `Video 1` na utworzonej sekwencji `bike race` w panelu `Timeline`.
- Naciśnij klawisz lewego ukośnika (`\`), aby rozciągnąć widok.



## Przykład edycji Overlay

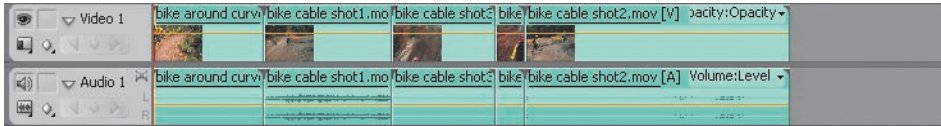
- Przeciągnij klip `bike cable shot3.mov` z panelu `Project` do panelu `Timeline` tak, aby jego pierwsza klatka znajdowała się mniej więcej w połowie drugiego klipu.

**Uwaga:** Podgląd Program Monitor pokazuje dwa obrazy. Widok po lewej to nowy punkt końcowy pierwszego klipu, który znajdzie się przed klipem drugim. Po prawej stronie widać nowy punkt wejścia następnego klipu, który znajdzie się za nowo umieszczonym klipem.



**7.** Upuść klip *bike cable shot3.mov* na sekwencji.

To jest edycja przez nakładkę. Przykrywa obraz i dźwięk, który znajdował się wcześniej w tym miejscu. Nie zmienia długości sekwencji.



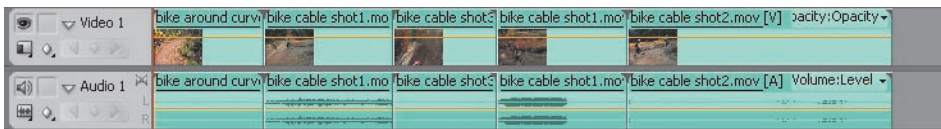
## Przykład edycji Insert

**8.** Naciśnij *Ctrl+Z* (Windows) lub *Command+Z* (Mac OS), aby cofnąć ostatnią edycję.

**9.** Przeciągnij klip *bike cable shot3.mov* w to samo miejsce, ale tym razem naciśnij klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS), zanim puścisz przycisk myszki.

Zauważ, że klip *bike cable shot3.mov* przecina pierwszy klip na dwie części, przesuwając drugą połowę drugiego klipu i wszystkie kolejne klipy w prawo i wstawiając klip *bike cable shot3.mov* na listwie czasu.

To jest edycja przez wstawkę. Twoja sekwencja jest teraz dłuższa.



**Uwaga:** Kiedy klip *bike cable shot3.mov* znajduje się nad pierwszym klipem sekwencji, naciskaj i puszczaj klawisz *Ctrl* lub *Command* i zwróć uwagę, że widok panelu Program Monitor zmienia się. Dla edycji przez wstawkę pokazywany jest tylko jeden obraz — miejsce, w którym przetniesz pierwszy klip, a dla nakładki dwa obrazy — nowy punkt wyjścia pierwszego klipu i nowy punkt wejścia klipu drugiego.

## Przykład edycji Lift z przesunięciem

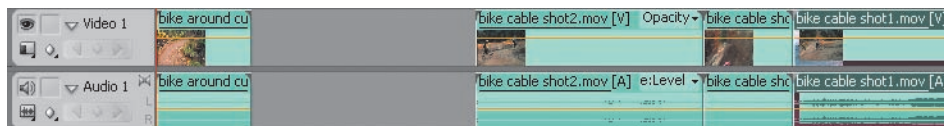
**10.** Naciśnij *Ctrl+Z* (Windows) lub *Command+Z* (Mac OS), aby cofnąć ostatnią edycję.

**11.** Przeciągnij klip *bike cable shot3.mov* z panelu *Project* na koniec trzeciego klipu, aby stworzyć sekwencję z czterema klipami. Naciśnij klawisz lewego ukośnika (*\*), aby zobaczyć wszystkie klipy. Następnie naciśnij klawisz minusa (*-*), aby zmniejszyć widok klipów i utworzyć miejsce do ich przesuwania.

**12.** Przeciągnij drugi klip na koniec sekwencji czterech klipów na listwie czasu.

To jest edycja przez podniesienie i przesunięcie. W miejscu, gdzie znajdował się drugi klip, pozostaje luka, a czas sekwencji jest teraz dłuższy niż przed edycją.

**Uwaga:** *Klawisz modyfikujący nie jest potrzebny podczas umieszczania klipu na końcu sekwencji, ponieważ za nim nie ma już żadnych elementów.*

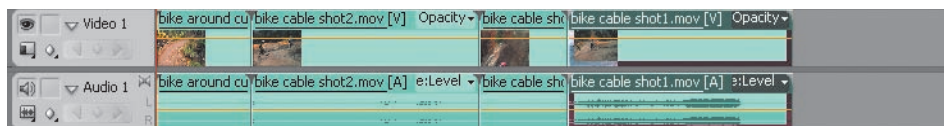


## Przykład edycji Extract z przesunięciem

**13.** Naciśnij *Ctrl+Z* (Windows) lub *Command+Z* (Mac OS), aby cofnąć ostatnią edycję.

**14.** Naciśnij *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) i przeciągnij drugi klip na koniec sekwencji.

To jest edycja przez wyciągnięcie i przesunięcie. Ponieważ przytrzymałeś *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) podczas usuwania klipu z jego oryginalnego położenia, stworzyłeś ekwiwalent opcji *Ripple Delete*. Długość sekwencji nie zmienia się.



## Przykład edycji Extract z nałożeniem

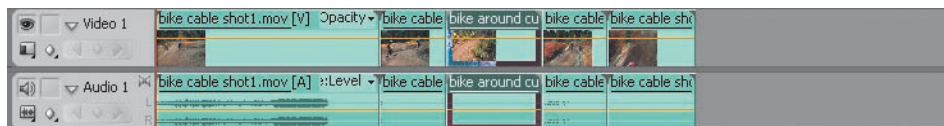
**15.** Naciśnij *Ctrl+Z* (Windows) lub *Command+Z* (Mac OS), aby cofnąć ostatnią edycję.

**16.** Naciśnij klawisz *S*, aby wyłączyć opcję *Snap* (lub kliknij przycisk *Snap* w lewym górnym rogu panelu Timeline).

**17.** Naciśnij *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) i przeciągnij pierwszy klip na środek trzeciego klipu, puść klawisz *Ctrl* lub *Command*, a potem upuść klip.

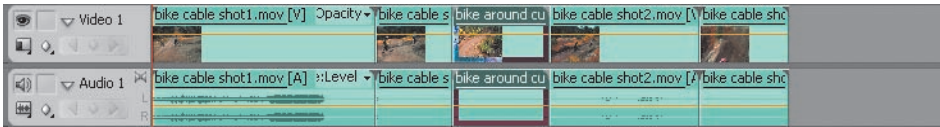
To jest edycja przez wyciągnięcie i nałożenie. Klipy przesuwają się, aby wypełnić lukę pozostawioną przez usunięty klip (klawisz modyfikujący zmienił edycję *Lift* w edycję *Extract*). Czas sekwencji jest krótszy.

**Uwaga:** *Gdybyś nie użył klawisza modyfikującego podczas usuwania klipu z jego oryginalnego położenia, w tym miejscu pozostałaby luka — byłaby to edycja przez podniesienie i nakładkę.*



## Przykład edycji Extract ze wstawieniem

18. Naciśnij **Ctrl+Z** (Windows) lub **Command+Z** (Mac OS), aby cofnąć ostatnią edycję.
19. Naciśnij **Ctrl** (Windows) lub **Command** (Mac OS) i przeciągnij pierwszy klip na środek trzeciego klipu. Wciąż przytrzymując klawisz **Ctrl** lub **Command**, upuść klip. To jest edycja przez wyciągnięcie i wstawienie. Klipy przesuwają się, aby wypełnić lukę pozostawioną przez pierwszy klip, a klipy za punktem wstawienia przesuwają się w prawo. Długość sekwencji pozostaje niezmienną.



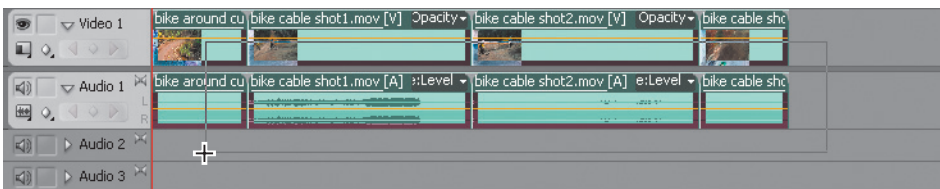
### Pomoc klawiszy modyfikujących

Kiedy przeciągasz klip z panelu *Project* do sekwencji lub z jednego miejsca na ścieżce sekwencji w inne, Adobe Premiere Pro wyświetla informację tekstową u dołu interfejsu użytkownika, przypominając Ci dostępne opcje klawiszy modyfikujących.

## Praca z narzędziami edycji panelu Source Monitor

Na początku tej lekcji zebraliśmy klipy na liście czasu, tworząc scenopis, a następnie automatyzując go na panel *Timeline*. Ćwiczyliśmy też przeciąganie klipów z folderu bezpośrednio do panelu *Timeline*. Obie te metody (lub przebiegi pracy) są poprawne. Teraz przyjrzymy się jednej z najbardziej popularnych metod gromadzenia klipów w panelu *Timeline*. Na początku może wydawać się ona niewygodna, ale jeśli poćwiczysz, odkryjesz, że jest to najszybszy i najbardziej efektywny sposób edycji. Przydatne będzie przycięcie klipów przed przeniesieniem ich z panelu *Project* do *Timeline*. Zrób to, klikając dwukrotnie klip w folderze, aby otworzyć go w panelu *Source Monitor*.

1. Kontynuuj pracę z projektem *Lesson 5-3.prproj* lub otwórz projekt *Lesson 5-4.prproj*.
2. Przeciągnij zaznaczenie wokół wszystkich czterech klipów sekwencji *Lesson 5-3* w panelu *Timeline*, a następnie naciśnij **Delete**.



### Zaznaczanie wielu klipów

Innym sposobem zaznaczenia więcej niż jednego klipu w panelu *Timeline* jest klikanie klipów pojedynczo i jednocześnie przytrzymywanie klawisza *Shift*.

- Kliknij dwukrotnie klip *start race countdown.mov*, aby otworzyć go w panelu *Source Monitor*.

**Uwaga:** Możesz też przeciągnąć ten klip z panelu *Project* i upuścić go w oknie *Source Monitor*.

- Przesuń wskaźnik CTI w panelu *Source Monitor* do punktu 00;00;20, tuż przed momentem, kiedy aktor rozpoczyna odliczanie. To tutaj klip ma się zaczynać. Usuniesz klatki, w których aktor po prostu patrzy przed siebie.



- Kliknij przycisk *Set In Point* (ustaw punkt wejścia).

**Uwaga:** Przycisk *Set In Point* jest taki sam, jak przycisk w panelu *Capture*. Korzysta także z tego samego skrótu klawiszowego: *I*.

- Musisz też odciąć nadmiar materiału z końca tego klipu. Przesuń wskaźnik CTI panelu *Source Monitor* tuż za moment, kiedy aktor mówi „Go”, czyli do czasu 04;00.
- Kliknij przycisk *Set Out Point* (ustaw punkt wyjścia).
- Przejdź do tyłu i do przodu, między punktami wejścia i wyjścia, klikając przyciski *Go To In Point* (przejdź do punktu wejścia; lub naciskając *Q*) i *Go To Out Point* (przejdź do punktu wyjścia; lub naciskając *V*). Odtwórz cały segment, klikając przycisk *Play In To Out* (odtwórz od wejścia do wyjścia). Zwróć uwagę, że fragment klipu, który chcemy zachować jest zaznaczony na niebiesko pod podglądem panelu *Source Monitor*.
- Przesuń wskaźnik czasu panelu *Timeline* na początek sekwencji.

**10.** Sprawdź, czy nagłówki ścieżek *Video 1* i *Audio 1* (podświetlone na następnym rysunku) są zaznaczone. Jeśli nie, kliknij na jednej lub obu, żeby je podświetlić (ich rogi stają się zaokrąglone).



**11.** Kliknij przycisk *Insert* panelu *Source Monitor*, aby umieścić ten klip na linii wskaźnika czasu w pustej sekwencji *Bike Race Seq.*

**Uwaga:** *Klikając Insert lub Overlay, umieścisz klip w miejscu wskaźnika czasu panelu Timeline.*

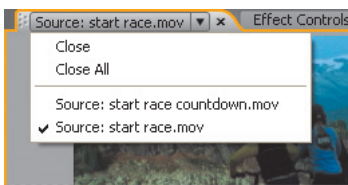
**12.** Zwróć uwagę, że klip zostaje umieszczony na listwie czasu z przyciętym początkiem i końcem, ponieważ ustawiłeś punkty wejścia i wyjścia dla tego klipu w panelu *Source Monitor*.

**Uwaga:** *Zauważ, że wskaźnik czasu sekwencji został automatycznie przesunięty na koniec klipu na listwie czasu. Dzięki temu, kiedy prześlesz kolejny klip z panelu Source Monitor, zostanie on umieszczony tuż za pierwszym klipem.*

**13.** Kliknij dwukrotnie klip *start race.mov* w panelu *Project*, aby otworzyć go w panelu *Source Monitor*.

**14.** Kliknij zakładkę *Source Monitor*, aby wyświetlić listę aktualnie otwartych klipów.

Wszystkie klipy oglądane w panelu *Source Monitor* są wyświetlone na liście. Masz tutaj do nich dostęp i możesz usunąć wszystkie jednocześnie lub pojedynczo, wybierając *Close All* (zamknij wszystkie) lub *Close* (zamknij).



**15.** Odtwórz klip *start race.mov* w panelu *Source Monitor* i poszukaj punktów edycji. Początek tego klipu to odliczanie pokazane w klipie poprzednim, ale sfilmowane z innego kąta. Usuńmy początek tego klipu, gdyż jest zbędny. Ustaw punkt wejścia w momencie, kiedy rowerzyści ruszają w dół wzgórza, czyli około czasu 03;02.

**16.** Zauważ, że wskaźnik czasu panelu *Timeline* znajduje się na końcu pierwszego klipu (jest tam przenoszony automatycznie po każdej edycji *Insert* lub *Overlay*). Kliknij przycisk *Insert* w panelu *Source Monitor*, aby wysłać ten klip do panelu *Timeline*. Skrót klawiszowy dla takiego wstawienia to klawisz przecinka (,).

Odtwórz klipy w panelu *Timeline*, aby zobaczyć efekt edycji.

**17.** Użyj panelu *Source Monitor*, aby ustawić punkty wejścia i wyjścia dla reszty klipów, których użyłeś do stworzenia filmu w części tej lekcji dotyczącej scenopisu.

**Uwaga:** Z panelu *Source Monitor* możesz wysłać tylko wideo lub tylko dźwięk do panelu *Timeline*. Możesz kontrolować tę opcję, używając ikony *Toggle Take Audio And Video* w prawym dolnym rogu panelu *Source Monitor*.



Im częściej będziesz stosował tę metodę, tym bardziej będzie dla Ciebie naturalna. Poćwicz użycie skrótów klawiszowych do ustawiania punktów wejścia i wyjścia oraz wysyłanie do panelu *Timeline* (wstawianie i nakładanie), a będziesz coraz szybszy w edycji. To metoda preferowana przez wielu profesjonalnych filmowców.

## Dostosowanie klipów w panelu Trim

Panel *Trim* to bardzo użyteczne narzędzie. Jego zalety to: duże monitory podglądu, precyzyjna kontrola i czytelne wyświetlanie kodu czasowego.

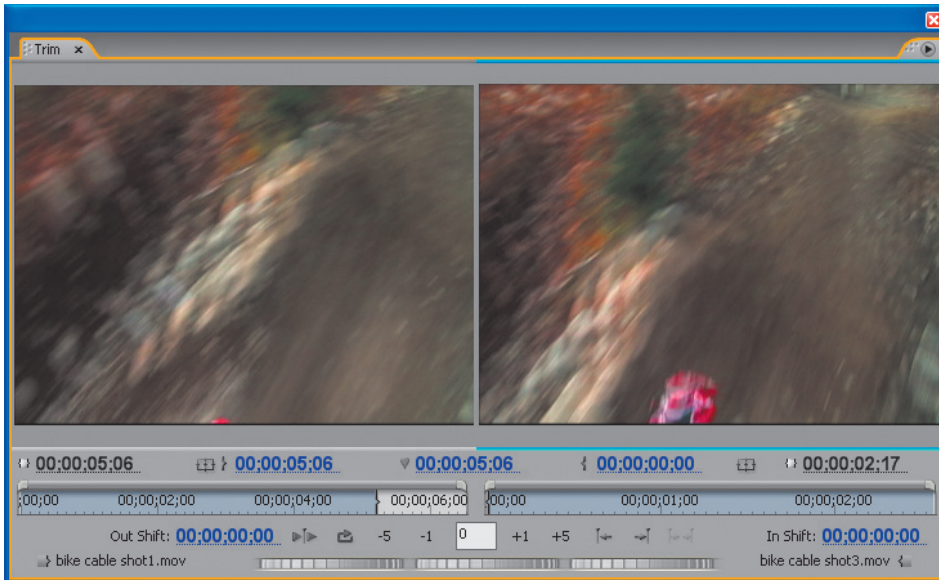


### Zachowanie edycji przewijającej i edycji wypełniającej

*Edycja Ripple Edit stosowana jest tylko do jednego klipu. Zmienia ona długość Twojego projektu, ponieważ reszta projektu przesuwa się, aby dostosować się do zmian. Edycja Rolling Edit nie zmienia długości Twojego projektu. Przeprowadzana jest między dwoma klipami, skracając jeden, a wydłużając drugi.*

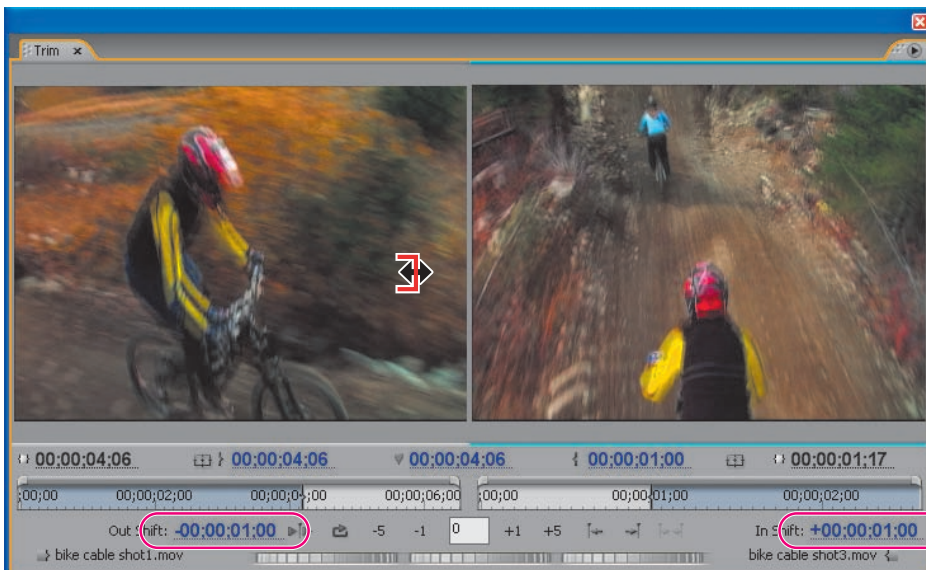
1. Kontynuuj pracę z projektem *Lesson 5-4.prproj*.
2. Rozciągnij zaznaczenie na klipach sekwencji *bike race*, a następnie naciśnij *Delete*.
3. Przeciągnij klipy *bike cable shot1.mov* i *bike cable shot3.mov* do sekwencji *Bike Race Seq*, do ścieżki *Video 1* panelu *Timeline*. Z tymi klipami pracowałeś już wcześniej w tej lekcji.
4. Umieść wskaźnik czasu w punkcie edycji między dwoma klipami.
5. Kliknij przycisk *Trim* (⌘) — skrót klawiszowy: *T* w prawym dolnym rogu panelu *Program Monitor*.

Zostaje otwarty panel *Trim*.



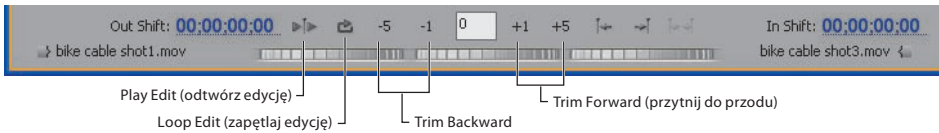
6. Przenieś wskaźnik nad lewy ekran podglądu, aż zmieni się we wskaźnik *Ripple Edit* skierowany w lewo (↩).

7. Przytnij prawą krawędź klipu (punkt wyjścia), przeciągając ją w lewo mniej więcej do pierwszej sekundy (obserwuj oznaczenie czasu *Out Shift* [zmiana wyjścia] pośrodku, pod lewym ekranem).





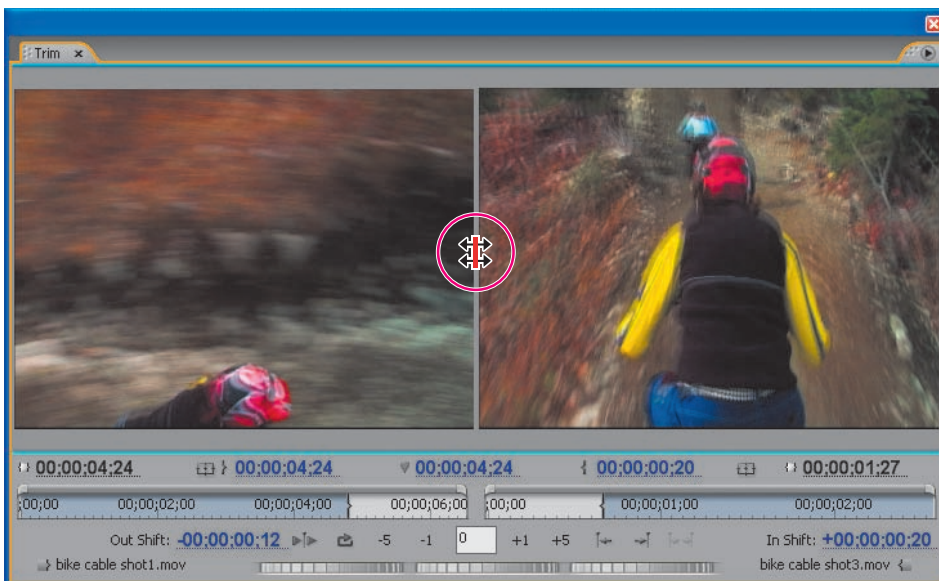
8. Użyj tej samej metody, aby przyciąć punkt wejścia prawego klipu mniej więcej do jednej sekundy (skorzystaj z oznaczenia czasu *In Shift* [zmiana wejścia] pośrodku, pod prawym ekranem).
9. Klikaj narzędzia precyzyjnego przycinania — liczby *-1* i *+1* (zaznaczone na następnym rysunku) — aby przyciąć lub wydłużyć klipy o jedną klatkę, aż osiągniesz punkt edycji dokładnie taki, jaki chcesz. Poszukaj w lewym klipie punktu, w którym kask rowerzysty właśnie opuszcza kadr, w momencie 00:00:05:06.



Narzędzia edycji panelu Trim

**Uwaga:** Kliknij na lewym lub prawym ekranie podglądu, aby stał się aktywny (aby można było zastosować do nich precyzyjne narzędzia przycinania). Aktywny ekran podglądu poznasz po cienkiej, niebieskiej linii poniżej niego.

10. Kliknij przycisk *Play Edit* w panelu *Trim*, aby obejrzeć swoją pracę.
11. Przenieś wskaźnik między dwa ekrany podglądu. Zmienia się w narzędzie *Rolling Edit* (podświetlone na następnym rysunku).

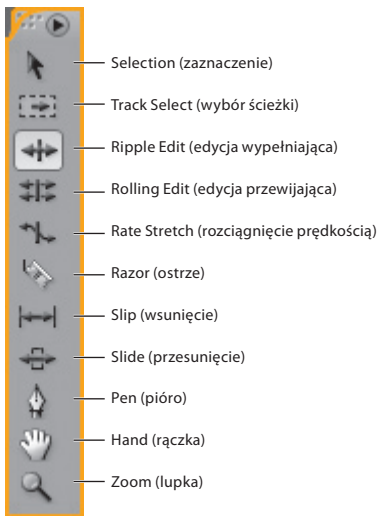


**12.** Przeciągnij narzędzie *Rolling Edit* w lewo i w prawo, aby odpowiednio zmienić punkty wejścia i wyjścia lewego i prawego klipu. Zauważ, jak oba klipy przesuwają się i są ze sobą zsynchronizowane.

**13.** Zamknij panel *Trim*, klikając przycisk *Close* w jego rogu.

## Użycie innych narzędzi edycji









W Adobe Premiere Pro panel *Tools* stracił na znaczeniu. Poprzednie wersje mieściły 18 narzędzi w przestrzeni jeszcze mniejszej niż obecny panel *Tools*. Teraz jest tylko 11 narzędzi, działających zależnie od kontekstu. Szczególnie narzędzie *Selection* zmienia się w inne narzędzia, zależnie od jego położenia w panelu *Timeline* i innych miejscach.



Narzędzia edycji panelu *Tools*

Oto krótki przegląd narzędzi (litery skrótów klawiszowych pokazane są w nawiasach):

- **Selection** (V) — Wielozadaniowa, wszechobecna pomoc. Używasz go często do przeciągania, upuszczania, zaznaczania i przycinania klipów.
- **Track Select** (A) — Nie mylić z narzędziem *Selection*. Narzędzie *Track Select* umożliwia zaznaczenie wszystkich klipów na prawo od miejsca, w którym umieścisz je na ścieżce wideo lub audio. Możesz kliknąć, przytrzymując *Shift*, aby zaznaczyć inne ścieżki. Kiedy już je zaznaczysz, możesz je przesuwać, usuwać, wycinać/wklejać i kopiować/wklejać.
- **Ripple Edit** (B) — Pracowałeś już z tym narzędziem wiele razy. Edycja wypełniająca przycina klip i przesuwa następane klipy na ścieżce o czas, który przyciąłeś.

- **Rolling Edit (N)**  — Edycja przewijająca przycina sąsiadujące punkty wejścia i wyjścia jednocześnie o tę samą liczbę klatek. Dzięki temu punkt edycji zostaje skutecznie przesunięty między klipami, zachowując położenie w czasie innych klipów oraz całkowity czas trwania sekwencji. Właśnie to robiłeś w panelu *Trim*.
- **Rate Stretch (X)**  — Możesz rozciągnąć lub zmniejszyć klip, nadając mu zwolnione tempo lub przyspieszając ruch.
- **Razor (C)**  — Narzędzie *Razor* przecina klip lub klipy na pół. Może być przydatne, jeśli chcesz zastosować różne efekty, których nie można użyć w jednym klipie, na przykład różne ustawienia prędkości.
- **Slip (Y)**  — Przeciągając za pomocą narzędzia *Slip*, możesz zmienić początkowe i końcowe klatki klipu, nie zmieniając jego czasu trwania czy jego oddziaływania na sąsiadujące klipy.
- **Slide (U)**  — Edycja *Slide* przesuwa klip wzdłuż listwy czasu i przycina sąsiadujące klipy, aby zrównoważyć wprowadzone zmiany. Kiedy przeciągasz klip w lewo lub w prawo za pomocą narzędzia *Slide*, punkt wyjścia poprzedniego klipu i punkt wejścia klipu kolejnego, zostają przycięte o liczbę klatek, o jaką przesuwasz klip. Punkty wejścia i wyjścia klipu (a w efekcie także jego czas trwania) pozostają niezmienione. Narzędzie *Slide* będzie omówione w dalszej części książki, razem z narzędziem *Slip*.
- **Pen (P)**  — Użyj tego narzędzia, aby dodawać, zaznaczać, przenosić, usuwać lub dostosowywać klatki kluczowe w sekwencji oraz tworzyć i dostosowywać zagięcia w narzędziu *Titler*, panelu *Effect Controls* i oknie *Program Monitor*. Klatek kluczowych użyjesz, aby zmienić poziom głośności i balans dźwięku, zmodyfikować krycie klipu oraz zmieniać w czasie efekty audio i wideo.
- **Hand (H)**  — Użyj narzędzia *Hand*, aby przewinąć całą sekwencję, chwytając je i przesuwać z resztą klipów sekwencji w jedną stronę. Opcja ta działa w ten sam sposób, co przewijanie za pomocą paska znajdującego się u dołu panelu *Timeline*.
- **Zoom (Z)**  — To narzędzie działa tak, jak przyciski *Zoom In* i *Zoom Out* w lewym dolnym rogu panelu *Timeline* i w pasku obszaru podglądu u góry sekwencji, powyżej linijki czasu. Domyślna opcja to *Zoom In* (⌕). Przytrzymaj *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS), aby zmienić ją na *Zoom Out* (⊖). Jeśli chcesz powiększyć widok zestawu klipów w sekwencji, rozciągnij narzędzie *Zoom* wokół nich.

# Podsumowanie

## ▶ Pytania kontrolne

1. W jaki sposób scenopis może Ci pomóc stworzyć projekt?
2. Jaka jest różnica między edycją *Trim* a edycją *Ripple*?
3. Chcesz przeciągnąć klip z panelu *Project* i umieścić go między dwoma klipami w sekwencji, nie zakrywając ich. Jak to zrobisz?
4. W jaki sposób przenosisz klip z jednego miejsca w sekwencji w inne, nie zakrywając innych klipów, a jednocześnie wypełniając lukę pozostawioną przez usunięty klip?
5. W jaki sposób stworzysz edycję z nakładką, z samym obrazem w panelu *Source Monitor*?
6. Co możesz osiągnąć, używając narzędzia *Rolling Edit* panelu *Trim*?

## ▶ Odpowiedzi na pytania

1. Scenopis może dać Ci ogólny zarys treści Twojego projektu, ujawnić luki, pomóc w pozbyciu się słabszych ujęć i uniknięciu zbędnych elementów.
2. Edycja *Trim* pozostawia luki w miejscu przyciętego wideo (lub, jeśli wydłużasz klip przy użyciu narzędzia *Trim*, zakrywają część kolejnego klipu). Edycja *Ripple* automatycznie wypełnia luki, przesuując w lewo klipy znajdujące się za edytowanym punktem (wypełniając przestrzeń pozostawioną przez edycję) lub w prawo (aby zrobić miejsce wydłużonemu klipowi).
3. Użyj edycji *Insert*. Zanim upuścisz klip między dwa klipy sekwencji, naciśnij klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS), aby przełączyć edycję przez nałożenie na edycję przez wstawienie.
4. Przytrzymaj *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) podczas wyciągania klipu i ponownie przytrzymaj *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS), kiedy będziesz umieszczał klip w jego nowym położeniu.
5. Zmień przycisk *Toggle Take Audio And Video* w ikonę przedstawiającą tylko kawałek taśmy filmowej, umieść wskaźnik czasu panelu *Timeline* w miejscu, w którym chcesz wprowadzić edycję, zaznacz ścieżki audio oraz wideo i kliknij przycisk *Overlay* w panelu *Source Monitor*.
6. Kiedy znajdziesz edycję pasującą do dwóch klipów, możesz ją udoskonalić, używając narzędzia *Rolling Edit*. Pomoże Ci ono znaleźć odpowiednie miejsce do stworzenia płynnej edycji.