



Adobe
Premiere Pro CC
Wydanie II



OFICJALNY PODRĘCZNIK

Maxim Jago



Tytuł oryginału: Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book (2018 release)

Tłumaczenie: Maksymilian Gutowski

ISBN: 978-83-283-4792-2

Authorized translation from the English language edition, entitled:
ADOBE PREMIERE PRO CC CLASSROOM IN A BOOK (2018 RELEASE);
ISBN 0134853237; by Maxim Jago; published by Pearson Education, Inc,
publishing as Adobe Press. Copyright © 2018 Adobe

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc. Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2018.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz HELION SA dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

HELION SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/prop18>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.


- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	1
O „Oficjalnym podręczniku”	1
Wymagania	2
Instalacja Premiere Pro CC	2
Optymalizacja wydajności	2
Korzystanie z plików lekcji	3
Podłączanie plików lekcji	4
Jak korzystać z lekcji	5
Dodatkowe materiały	6
Autoryzowane ośrodki szkoleniowe Adobe	7
1 PRZEGLĄD ADOBE PREMIERE PRO CC	8
 Zaczynamy	10
Montaż nieliniowy w Premiere Pro	10
Rozszerzanie obiegu pracy	14
Obszar pracy Premiere Pro	15
Skróty klawiszowe	26
Pytania kontrolne	29
Odpowiedzi	29
2 TWORZENIE PROJEKTU	30
 Zaczynamy	32
Tworzenie projektu	33
Tworzenie sekwencji	45
Pytania kontrolne	52
Odpowiedzi	53

3	IMPORTOWANIE MULTIMEDIÓW	54
	Zaczynamy	56
	Importowanie zasobów	56
	Ustawienia ingestu i pliki proxy	58
	Praca z panelem Media Browser	60
	Importowanie obrazów	66
	Używanie Adobe Stock	70
	Konfigurowanie pamięci podręcznej multimediów	71
	Nagrywanie lektora	73
	Pytania kontrolne	74
	Odpowiedzi	75
4	ORGANIZOWANIE MULTIMEDIÓW	76
	Zaczynamy	78
	Używanie panelu Project	78
	Praca z folderami	84
	Przeglądanie materiału filmowego	92
	Modyfikowanie klipów	98
	Pytania kontrolne	103
	Odpowiedzi	103
5	PODSTAWY EDYCJI WIDEO	104
	Zaczynamy	106
	Używanie panelu Source Monitor	106
	Posługiwanie się panelem Timeline	112
	Najważniejsze polecenia edycyjne	120
	Pytania kontrolne	127
	Odpowiedzi	127
6	PRACA Z KLIPAMI I ZNACZNIKAMI	128
	Zaczynamy	130
	Kontrolki panelu Program Monitor	130
	Rozdzielczość odtwarzania	136
	Odtwarzanie filmów VR	138
	Wykorzystanie znaczników	140
	Blokada synchronizacji i ścieżki	146
	Znajdowanie luk na osi czasu	149

	Zaznaczanie klipów	149
	Przenoszenie klipów	153
	Wyciąganie i usuwanie segmentów	155
	Pytania kontrolne.....	159
	Odpowiedzi	159
7	DODAWANIE PRZEJŚĆ	160
	Zaczynamy	162
	Czym są przejścia?	163
	Punkty edycji i krawędzie	164
	Dodawanie przejść wideo.....	166
	Dopracowywanie przejścia w trybie A/B.....	171
	Dodawanie przejść audio	177
	Pytania kontrolne.....	181
	Odpowiedzi	181
8	ZAAWANSOWANE TECHNIKI EDYCJI	182
	Zaczynamy	184
	Czteropunktowa edycja.....	184
	Zmiana szybkości odtwarzania	186
	Zastępowanie klipów i materiału	192
	Osadzanie sekwencji.....	196
	Przycinanie	198
	Przycinanie zaawansowane	199
	Przycinanie w panelu Program Monitor.....	204
	Pytania kontrolne.....	210
	Odpowiedzi	211
9	WPRAWIANIE KLIPÓW W RUCH.....	212
	Zaczynamy	214
	Dostosowywanie efektu Motion.....	214
	Zmiana położenia, rozmiaru i obrotu klipu.....	219
	Interpolacja klatek kluczowych.....	229
	Inne efekty ruchowe	233
	Pytania kontrolne.....	239
	Odpowiedzi	239

10	MONTAŻ WIELOKAMEROWY	240
	Zaczynamy	242
	Proces montażu wielokamerowego	242
	Tworzenie sekwencji wielokamerowej	244
	Przełączanie między kamerami	248
	Kończenie prac nad montażem wielokamerowym	251
	Pytania kontrolne	252
	Odpowiedzi	253
11	EDYCJA I MIKSOWANIE DŹWIĘKU	254
	Zaczynamy	256
	Konfiguracja interfejsu do pracy z dźwiękiem	256
	Przeglądanie właściwości dźwięku	265
	Tworzenie ścieżki z narracją	266
	Dopasowywanie głośności dźwięku	268
	Tworzenie cięcia split edit	273
	Dopasowywanie poziomów dźwięku klipu	274
	Pytania kontrolne	278
	Odpowiedzi	279
12	DOPRACOWYWANIE DŹWIĘKU	280
	Zaczynamy	282
	Dopracowywanie dźwięku w panelu Essential Sound	282
	Dopracowywanie dialogu	284
	Pytania kontrolne	300
	Odpowiedzi	301
13	DODAWANIE EFEKTÓW WIDEO	302
	Zaczynamy	304
	Praca z efektami	304
	Efekty klipów wzorcowych	316
	Maskowanie i przesuwanie efektów wizualnych	319
	Stosowanie efektów z klatkami kluczowymi	322
	Predefiniowane ustawienia efektów	326
	Często używane efekty	329
	Renderowanie i zastępowanie	334
	Pytania kontrolne	336
	Odpowiedzi	337

14 KOREKCJA KOLORÓW I GRADING 338



Zaczynamy	340
Obieg pracy nad kolorem	341
Przegląd efektów kolorystycznych.....	355
Rozwiązywanie problemów z ekspozycją.....	359
Naprawianie balansu kolorów.....	363
Specjalne efekty kolorów	367
Tworzenie wizualnego charakteru.....	368
Pytania kontrolne.....	370
Odpowiedzi	371

15 TECHNIKI KOMPOZYTOWANIA 372



Zaczynamy	374
Czym jest kanał alfa?.....	375
Kompozytowanie jako część projektu	376
Praca z efektem Opacity	378
Praca z przezroczystością kanału alfa	382
Kluczowanie koloru w ujęciu na greenscreenie	383
Maskowanie klipów.....	388
Pytania kontrolne.....	391
Odpowiedzi	391

16 TWORZENIE TYTUŁÓW..... 392



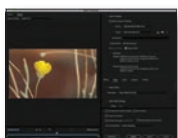
Zaczynamy	394
Przegląd panelu Essential Graphics.....	394
Podstawy typografii filmowej	398
Tworzenie tytułów.....	403
Stylizacja tekstu	406
Praca z kształtami i logotypami.....	410
Przewijanie tekstu	413
Napisy.....	415
Pytania kontrolne.....	419
Odpowiedzi	419

17 ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI 420



Zaczynamy	422
Menu File	422
Project Manager	424
Inne sposoby zarządzania projektem	432
Przeglądanie projektów w Media Browser	432
Zarządzanie współpracą	435
Panel Libraries	436
Zarządzanie dyskami twardymi	436
Pytania kontrolne	438
Odpowiedzi	439

18 EKSPORTOWANIE KLATEK, KLIPÓW I SEKWENCJI 440



Zaczynamy	442
Opcje eksportowania	442
Eksportowanie pojedynczych klatek	443
Eksportowanie kopii głównej	444
Praca z Adobe Media Encoder CC	447
Publikowanie w mediach społecznościowych	453
Wymiana plików z innymi aplikacjami edycyjnymi	454
Ostatnie ćwiczenie	455
Pytania kontrolne	457
Odpowiedzi	457

SKOROWIDZ 458

3 IMPORTOWANIE MULTIMEDIÓW

Tematyka lekcji

W ramach tej lekcji zajmiemy się następującymi tematami:

- wczytywanie plików wideo przez panel *Media Browser*,
- wczytywanie obrazów poleceniem *Import*,
- praca z mediami proxy,
- korzystanie z Adobe Stock,
- wybór lokalizacji magazynowanych plików,
- nagrywanie lektora.

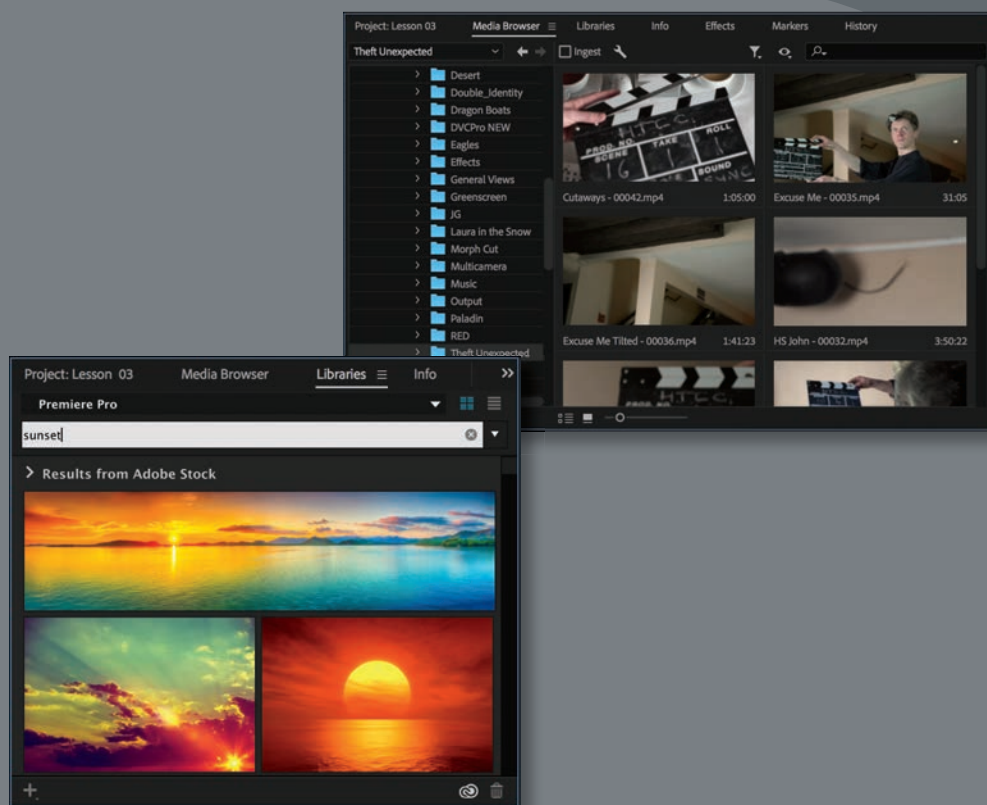


Ta lekcja zajmie Ci około 75 minut. Zanim zaczniesz, skopiuj na swój dysk materiały dołączone do tej lekcji.

Aby utworzyć sekwencję, musisz zaimportować multimedia do swojego projektu. Mogą to być pliki wideo, animacje, ścieżki narracyjne, muzyka, dźwięki otoczenia, grafiki bądź zdjęcia. Wszystko, co znajdzie się w sekwencji, trzeba przed użyciem zaimportować.

Każdy włączony do sekwencji element musi być też włączony do panelu *Project*. Zaimportowanie pliku bezpośrednio do sekwencji skutkuje automatycznie dodaniem go do tego panelu. Z kolei usunięcie go z tego panelu usuwa go także z sekwencji, w których występuje (przy czym masz możliwość anulowania tej czynności).

Niezależnie od tego, jak konkretnie wygląda Twoje podejście do montażu sekwencji, importowanie klipów do panelu *Project* i organizowanie ich jest pierwszym krokiem, który trzeba wykonać.



Ponieważ Adobe Premiere Pro może wykorzystywać tyle różnych materiałów, istnieje wiele sposobów przeglądania i importowania multimediów

Zaczynamy

W ramach tej lekcji nauczysz się importować materiały multimedialne do Adobe Premiere Pro CC. W wypadku większości plików korzysta się w tym celu z panelu *Media Browser* — przeglądarki zasobów obsługującej wiele formatów, które można importować do Premiere Pro. Poznasz także szczególne wypadki importowania, takie jak wczytywanie grafiki i przechwytywanie materiału z taśmy.

Podczas tej lekcji będziesz korzystał z pliku projektu utworzonego na lekcji poprzedniej. Jeśli nie masz tego pliku, otwórz plik *03 Example.prproj*, znajdujący się w folderze *Lesson 03*.

- 1 Kontynuuj pracę nad plikiem projektu z poprzedniej lekcji lub otwórz gotowy plik na swoim dysku.
- 2 Kliknij *File/Save As* (plik/zapisz jako).
- 3 Przejdź do *Lessons/Lesson 03* i zapisz projekt, nadając mu nazwę **My Lesson 03.prproj**.

Importowanie zasobów

Gdy importujesz zasoby do projektu Premiere Pro, tworzysz w projekcie odnośnik do materiałów wejściowych.

Taki odnośnik nazywa się **klipem**, który możesz potraktować jako skrót (Windows) lub alias (macOS).

W ramach pracy nad klipem w Premiere Pro nie tworzysz kopii oryginalnego pliku ani go nie modyfikujesz, lecz selektywnie odtwarzasz media z ich bieżącej lokalizacji w sposób niedestruktywny.

Jeśli zatem edytujesz jedynie fragment klipu w sekwencji, nie pozbywasz się niewykorzystanego materiału. Ponadto jeśli nałożysz na klip efekt, aby rozjaśnić obraz, zostanie on nałożony na klip, a nie na plik multimedialny, do którego odsyła.

Multimedia importuje się do Premiere Pro na dwa główne sposoby:

- standardowo, poleceniem *File/Import* (plik/importuj);
- za pośrednictwem panelu *Media Browser*.

Obie te metody mają swoje zalety.

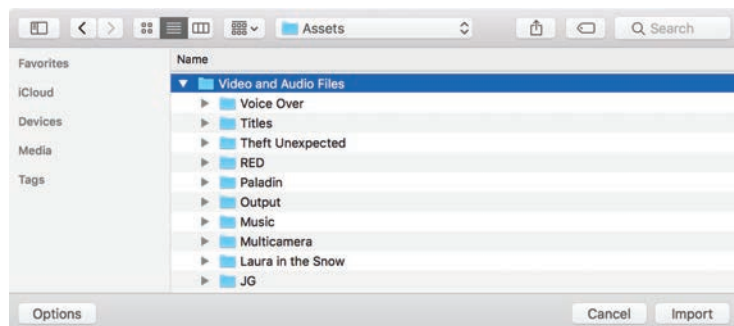
Polecenie Import

Polecenie *Import* (importuj) używa się dość typowo — jego działanie może przypominać działanie podobnych funkcji w innych programach. Aby zaimportować dowolny plik, wybierz *File/Import*.

Możesz także użyć skrótu klawiszowego *Ctrl+I* (macOS: *Command+I*), aby otworzyć standardowe okno *Import*.

► **Wskazówka:**
Innym sposobem na otwarcie okna importowania jest dwukrotne kliknięcie pustego pola w panelu *Project* (projekt). Pliki można importować do Premiere Pro nawet poprzez przeciągnięcie ich bezpośrednio z Eksploratora plików Windows lub Findera (macOS) do programu.

Ta metoda sprawdza się najlepiej w wypadku materiałów w rodzaju grafiki i plików dźwiękowych, zwłaszcza jeśli wiesz dokładnie, gdzie znajdują się na dysku, i chcesz do nich szybko przejść.

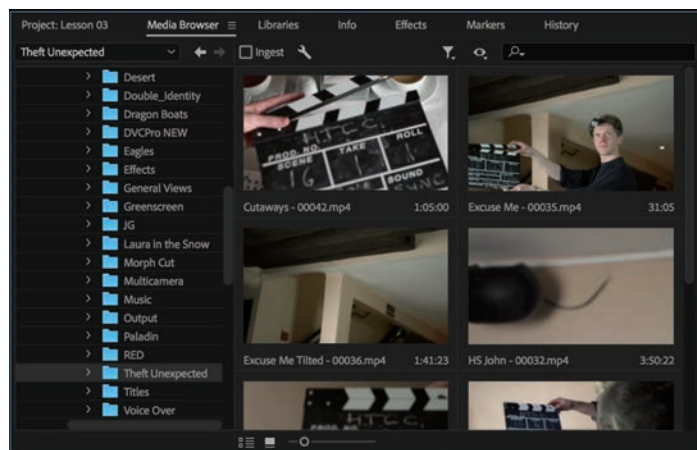


Nie jest ona jednak najlepsza przy wczytywaniu materiałów filmowych opartych na plikach — które często są porozmieszczane w rozbudowanych strukturach folderów — z danymi audio, wideo i innymi ważnymi danymi bądź materiałami zapisanymi w formatach surowych. Materiały nagrane kamerą lepiej wczytywać za pośrednictwem panelu *Media Browser*.

Media Browser

Panel Media Browser jest rozbudowanym narzędziem do przeglądania zasobów medialnych i importowania ich do Premiere Pro. Ukazuje pofragmentowane pliki wczytane z kamery cyfrowej jako pełne klipy; każde nagranie wygląda jak pojedynczy klip z obrazem i dźwiękiem, niezależnie od jego pierwotnego formatu.


Oznacza to, że nie musisz się męczyć z rozbudowanymi strukturami folderów, lecz zwyczajnie możesz pracować na ikonach i metadanych. Możliwość przejrzania tych metadanych (zawierających ważne informacje w rodzaju czasu trwania klipu, daty nagrania i formatu pliku) ułatwia wybranie właściwych zasobów z długiej listy.



Panel *Media Browser* (przeglądarka multimediów) domyślnie znajduje się w lewym dolnym rogu obszaru roboczego *Editing* (edycja) i jest zadokowany w ramce z panelem *Project*. Przeglądarkę można także otworzyć za pomocą skrótu *Shift+8* (koniecznie z klawiszem 8 u góry klawiatury).

► **Wskazówka:**

Jeśli musisz użyć materiałów z innego projektu Premiere Pro, możesz zaimportować go do projektu, nad którym pracujesz. Znajdź go najpierw w panelu *Media Browser*. Po dwukrotnym kliknięciu projektu Premiere Pro wyświetla całą jego zawartość oraz strukturę. Możesz także wybrać poszczególne klipy i sekwencje lub przeciągnąć wszystkie sekwencje i klipy do panelu bieżącego projektu.

Możesz umieścić panel *Media Browser* w dowolnym miejscu na ekranie, odpowiednio go przeciągając, albo oddokować go i przerobić na osobny panel. W tym celu kliknij menu panelu na zakładce , a następnie wybierz polecenie *Undock Panel* (oddokuj panel).

Praca z panelem *Media Browser* przypomina trochę korzystanie z Eksploratora (Windows) lub Findera (macOS). Po lewej stronie znajduje się seria folderów nawigacyjnych, a u góry umieszczone są przyciski do przechodzenia naprzód i cofania.

Klawiszami strzałek możesz wybierać elementy.

Oto główne korzyści wynikające z używania przeglądarki *Media Browser*:

- możliwość wyświetlania plików wybranego typu, na przykład JPEG, Photoshop, XML lub ARRIRAW;
- automatyczne wykrywanie danych kamery — AVCHD, Canon XF, P2, RED, Cinema DNG, Sony HDV lub XDCAM (EX i HD) — aby poprawnie wyświetlać klipy;
- przeglądanie i dostosowywanie rodzajów metadanych do wyświetlania;
- poprawne wyświetlanie multimediów składających się z klipów przechowywanych na wielu kartach. To częsta właściwość nagrań z profesjonalnych kamer, a Premiere Pro importuje pliki jako pojedynczy klip, nawet jeśli dłuższe nagranie zajęło jedną kartę i zaczęło być zapisywane na drugiej.

Ustawienia ingestu i pliki proxy

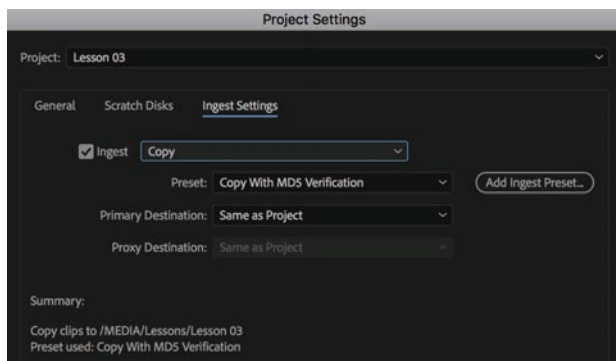
Premiere Pro zapewnia doskonałą wydajność odtwarzania szerokiego zakresu formatów i kodeków oraz nakładania efektów specjalnych. Niekiedy jednak Twój sprzęt systemowy może mieć trudności z odtwarzaniem multimediów, zwłaszcza jeśli są to materiały RAW.

Możesz w takiej sytuacji postanowić, że sprawniej będzie Ci pracować na niskorozdzielczościowych kopiach plików w ramach edycji, a włączyć właściwe pliki o pierwotnej rozdzielczości dopiero na potrzeby przejrzania efektów i ukończonych materiałów wyjściowych. Jest to **obieg pracy na plikach proxy**, polegający na tworzeniu plików „pośrednich” o niskiej rozdzielczości, których używa się zamiast pierwotnych materiałów.

Premiere Pro może zautomatyzować tworzenie plików proxy podczas importowania zasobów, co wiąże się z przyjęciem bardziej zaawansowanego podejścia do kwestii ingestu materiałów. Jeśli uważasz wydajność swojego systemu za wystarczającą, możesz pominąć tę funkcję. Niemniej jednak oferuje ona istotne korzyści, zarówno w zakresie wydajności systemu, jak i pod kątem współpracy.

Przyjrzyjmy się dostępnym opcjom.


- 1 Kliknij *File/Project Settings/Ingest Settings* (plik/ustawienia projektu/ustawienia ingestu).



W tym oknie widnieją ustawienia projektu, które zdefiniowałeś przy jego tworzeniu. Możesz je zmienić w dowolnej chwili.

Wszystkie opcje ingestu są domyślnie wyłączone. Po wybraniu opcji ingestu właściwe dla niej działania będą wykonywane dla wszystkich importowanych plików multimedialnych. Nie ma to jednak wpływu na te pliki, które już zaimportowano.

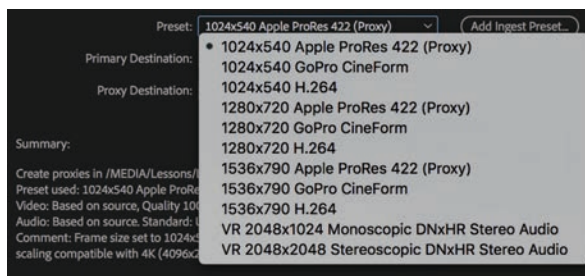
- 2 Kliknij kratkę *Ingest*, aby włączyć tę funkcję, a następnie pierwsze menu, aby przejrzeć dostępne opcje:
 - **Copy** (kopiuj). Kiedy importujesz pliki multimedialne, Premiere Pro kopiuje oryginalne pliki do lokalizacji podanej w polu *Primary Destination* (główna lokalizacja docelowa) poniżej. Opcja ta przydaje się, kiedy importujesz pliki multimedialne bezpośrednio z karty pamięci kamery, jako że materiały muszą być dostępne dla Premiere Pro także wtedy, kiedy kamera nie jest podłączona do komputera.
 - **Transcode** (transkoduj). Kiedy importujesz pliki multimedialne, Premiere Pro konwertuje pliki na nowy format i kodek, kierując się wybranym przez Ciebie predefiniowanym ustawieniem, a nowe pliki umieszcza we wskazanej przez Ciebie lokalizacji docelowej. Przydaje się to, jeśli pracujesz dla studia postprodukcyjnego, które stosuje standardowy format i kodek dla wszystkich projektów.
 - **Create Proxies** (utwórz pliki proxy). Kiedy importujesz pliki multimedialne, Premiere Pro tworzy dodatkowe kopie o niższej rozdzielczości, zgodnie z wybranym przez Ciebie predefiniowanym ustawieniem, a następnie umieszcza je w lokalizacji określonej w polu *Proxy Destination* (docelowa lokalizacja plików proxy). Takich plików raczej nie będziesz chciał włączać do ukończonego filmu, ale opcja ta pomaga w korzystaniu z efektów specjalnych i prowadzeniu współpracy nad projektami.

● **Uwaga:** W monitorze źródła lub projektu możesz umieścić przycisk *Toggle Proxies* (włącz pliki proxy — ) , który przełącza między widokiem plików proxy a oryginalnych materiałów. W lekcji 4. „Organizowanie multimediiów” przeczytasz więcej o dostosowywaniu interfejsów paneli monitorów.

● **Uwaga:** Adobe Media Encoder transkoduje pliki i tworzy pliki proxy w tle, wobec czego od razu możesz skorzystać z oryginalnych multimedialnych plików proxy, kiedy już te utworzysz.

- **Copy and Create Proxies** (kopiuj i utwórz pliki proxy). Kiedy importujesz pliki multimedialne, Premiere Pro kopiuje oryginalne pliki do lokalizacji podanej w polu *Primary Destination*, a także tworzy pliki proxy w lokalizacji wskazanej w polu *Proxy Destination*.

- 3 Kliknij opcję *Create Proxies*, otwórz menu *Preset* (predefiniowane ustawienie) i wypróbuj kilka opcji.



● **Uwaga:** Kiedy eksportujesz sekwencję wyświetlaną przy użyciu plików proxy, Premiere Pro automatycznie wykorzystuje oryginalne pliki zamiast plików zastępczych o niższej rozdzielczości.

Nieodzwonne jest, aby wybrana opcja była zgodna z formatem obrazu materiału wejściowego. Dzięki temu elementy kompozycyjne będą wyświetlane poprawnie w trakcie pracy z plikami proxy.

Jeśli korzystasz w swoim projekcie z plików proxy, możesz z łatwością przełączać się między materiałem oryginalnym a plikami zastępczymi o niższej rozdzielczości. Wystarczy kliknąć *Edit/Preferences/Media* (edycja/preferencje/media — macOS: *Premiere Pro CC/Preferences/Media*) i włączyć opcję *Enable Proxies* (włącz pliki proxy).

Ten punkt był zaledwie wprowadzeniem do obiegu pracy z wykorzystaniem plików proxy. Więcej na temat zarządzania takimi plikami, tworzenia odnośników do materiałów proxy i tworzenia nowych ustawień plików proxy przeczytasz w systemie pomocy Adobe Premiere Pro. Po przejrzaniu wszystkich ustawień kliknij przycisk *Cancel* (anuluj).

Praca z panelem Media Browser

● **Uwaga:** Aby zakończyć tę lekcję, będziesz musiał zaimportować pliki ze swojego komputera, wobec czego pliki lekcji dołączone do książki muszą się znajdować na dysku. Szczegółowe instrukcje znajdziesz we „Wstępie” na początku książki.

Panel *Media Browser* pozwala na bezproblemowe przeglądanie plików na komputerze. Może być ciągle włączony, działa szybko i wygodnie się z niego korzysta, a ponadto jest zoptymalizowany pod kątem znajdowania i importowania nagrań.

Obieg pracy oparty na plikach cyfrowych

Premiere Pro CC może wykorzystywać nagrania z kamer cyfrowych bez konieczności konwersji plików. Obsługuje skompresowane formaty natywne, takie jak P2, XDCAM i AVCHD, surowe pliki Canon, Sony, RED i ARRI, a także ułatwiające postprodukcję kodeki w rodzaju Avid DNxHD, Apple ProRes i GoPro Cineform.

Aby uzyskać najlepsze rezultaty, wykonaj następujące czynności (choć w tej chwili nie jest to konieczne):

- Utwórz po jednym folderze dla każdego projektu.
- Skopiuj materiał z kamery na swój dysk magazynujący, zachowując strukturę katalogów. Koniecznie przenieś cały folder z danymi bezpośrednio z katalogu głównego karty pamięci. Aby uzyskać najlepszy rezultat, rozważ skorzystanie z aplikacji przesyłającej, którą producent Twojej kamery prawdopodobnie do niej dołączył. Sprawdź, czy wszystkie pliki zostały skopiowane i czy pliki mają jednakowy rozmiar na karcie i w skopiowanym folderze.
- Wyraźnie oznacz skopiowany folder informacjami o kamerze, numerze karty i datą nagrania.
- Utwórz drugą kopię danych z kart na innym dysku fizycznym na wypadek awarii sprzętu.
- Najlepiej utwórz trwałe archiwum na innym nośniku, takim jak taśma LTO (która jest popularnym systemem długotrwałej archiwizacji) czy dysk zewnętrzny.

● **Uwaga:** Adobe Prelude ułatwia zarządzanie kopiowaniem i importowaniem beztaśmowych multimedialnych.

Importowanie z Adobe Prelude

Pakiet Adobe Creative Cloud CC obejmuje także program Adobe Prelude, który pozwala na organizowanie materiałów nagraniowych za pomocą prostego, intuicyjnego interfejsu.

Adobe Prelude stworzono z myślą o tym, by producenci i asystenci mogli szybko i skutecznie importować (importować), archiwizować i transkodować (konwertować formaty i kodeki) multimedia na potrzeby beztaśmowego obiegu pracy.

Projekt z Adobe Prelude możesz przesłać do Premiere Pro następująco:

- 1 Uruchom Adobe Prelude.
- 2 Otwórz projekt, który chcesz przenieść, i wybierz jeden lub więcej elementów z panelu projektu. Adobe Prelude przypomina z wyglądu Premiere Pro, lecz ma uproszczony interfejs.
- 3 Wybierz *File/Export/Project* (plik/eksportuj/projekt).
- 4 Zaznacz kratkę *Project* (projekt).
- 5 Wprowadź nazwę w polu *Name* (nazwa).
- 6 W menu *Type* (typ) wybierz *Premiere Pro*.
- 7 Kliknij *OK*, aby otworzyć okno *Choose Folder* (wybierz folder).
- 8 Przejdź do lokalizacji wybranej dla nowego projektu i kliknij *Choose* (wybierz). Właśnie utworzyłeś nowy projekt Premiere Pro.

Możesz otworzyć nowo utworzony projekt Premiere Pro bezpośrednio bądź zaimportować go do istniejącego projektu.

Jeśli obie aplikacje są jednocześnie włączone na tym samym komputerze, możesz przesyłać klipy z Prelude do Premiere Pro. W tym celu zaznacz je, kliknij prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz *Send to Premiere Pro* (wyślij do Premiere Pro).



Obsługiwane typy plików wideo

Praca nad projektem z klipami nagranyymi różnymi kamerami w różnych formatach i z wykorzystaniem różnych kodeków nie jest niczym nadzwyczajnym. Nie jest to problem dla Premiere Pro, gdyż w jednej sekwencji można zestawić klipy o różnych formatach. Panel *Media Browser* wyświetla niemal wszystkie formaty i jest szczególnie dobrze przystosowany do obsługiwanie formatów cyfrowych.

Jeśli Twój sprzęt ma trudności z odtwarzaniem nagrań o wysokiej rozdzielczości, warto skorzystać z plików proxy w trakcie pracy nad montażem.

Oto najbardziej rozpowszechnione formaty cyfrowe obsługiwane przez Premiere Pro:

- pliki z kamery DSLR nagrywającej w formacie H.264 bezpośrednio w plikach MOV lub MP4;
- Panasonic P2, DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVCI, AVC Ultra, AVC Ultra Long GOP;
- RED ONE, RED EPIC, RED Mysterium X, 6K RED Dragon i 8K REDCODE RAW Weapon;
- ARRI RAW, w tym ARRI AMIRA;
- Sony XDCAM SD, XDCAM 50, XAVC, SStP, RAW, HDV (przy nagrywaniu cyfrowym);
- kamery AVCHD;
- Canon XF, Canon RAW;
- Apple ProRes;
- sekwencje obrazów, w tym DPX;
- pliki Avid DNxHD i DNxHR MXF;
- Blackmagic Cinema DNG;
- Phantom Cine.

Wyszukiwanie zasobów w panelu Media Browser

Dobra wiadomość jest taka, że panel *Media Browser* działa bardzo intuicyjnie. Panel ten pod wieloma względami przypomina przeglądarkę internetową (z przyciskami do przechodzenia dalej i wstecz). Po jego boku znajduje się też lista skrótów. Znajdowanie materiałów jest proste.

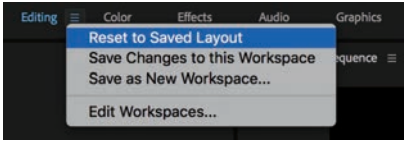
● **Uwaga:** Przy importowaniu mediów koniecznie pamiętaj o skopiowaniu plików do lokalnego magazynu lub skorzystaniu z opcji ingestu projektu, aby stworzyć kopie materiałów przed wyjęciem kart pamięci lub odłączeniem dysków zewnętrznych.

● **Uwaga:** Po otwarciu projektu utworzonego na innym komputerze, na ekranie może się pojawić informacja o brakującym rendererze. Możesz bez konsekwencji kliknąć OK.

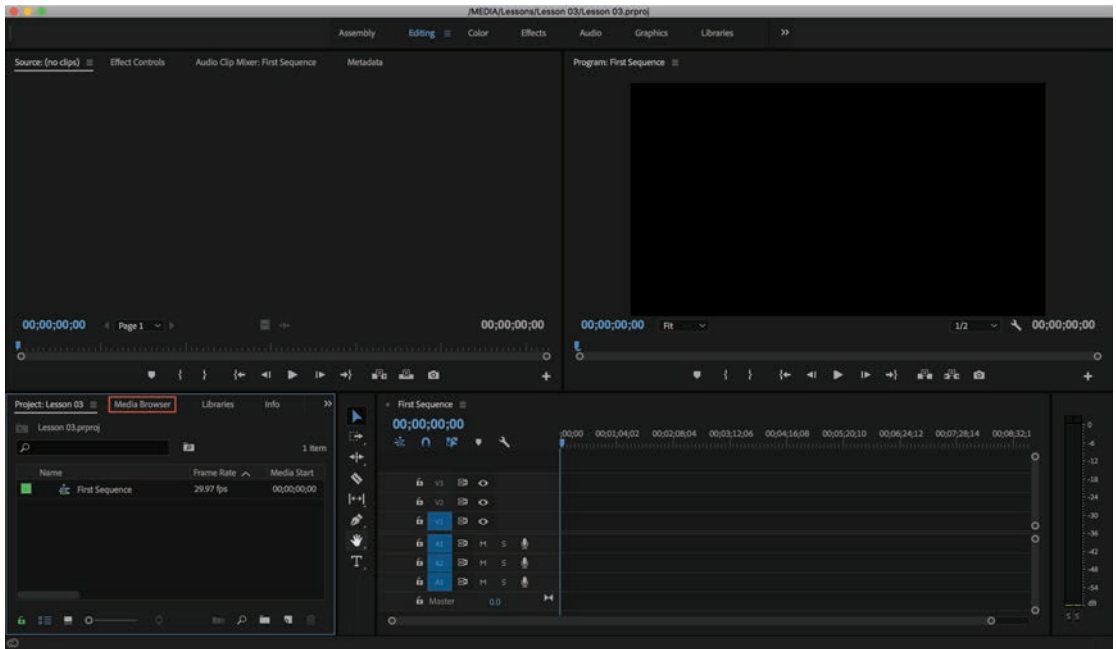
Kontynuuj pracę nad projektem *Lesson 03 Example.prproj*.

- 1 Na początek przywróć domyślny układ obszaru pracy. W panelu *Workspaces* (obszary robocze) kliknij *Editing* (edytowanie). Następnie kliknij menu obok opcji *Editing* i wybierz z niego *Reset to Saved Layout* (przywróć zapisany układ).

● **Uwaga:** Jeśli nie widzisz panelu *Workspaces*, otwórz go poleceniem *Window/Workspaces*.



- 2 Kliknij panel *Media Browser* (powinien być domyślnie zadokowany w panelu *Project*) i powiększ go.




- 3 Najedź kursorem na panel *Media Browser* i naciśnij klawisz ` (znajdujący się zwykle w lewym górnym rogu klawiatury), aby powiększyć ten panel na cały ekran.

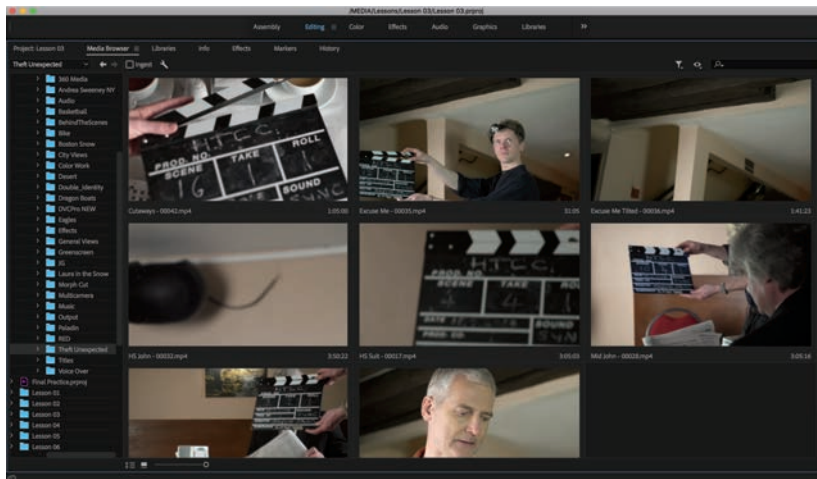
► **Wskazówka:** Na niektórych klawiaturach znalezienie tego klawisza jest utrudnione. W takim wypadku możesz kliknąć menu panelu, a następnie wybrać *Panel Group Settings/Maximize Panel Group* (ustawienia grupy paneli/powiększ grupę paneli). W tym samym menu możesz przywrócić wielkość panelu.

Panel *Media Browser* powinien teraz zajmować cały ekran. Konieczne może być dopasowanie szerokości kolumn, aby ułatwić przeglądanie elementów.

► Wskazówka: Jeśli skopiowałeś pliki lekcji na swój pulpit, możesz do nich błyskawicznie przejść. W tym celu kliknij menu *Recent Directories* (ostatnio otwierane katalogi) w prawym górnym rogu panelu *Media Browser* i wybierz polecenie *Home Directory* (katalog główny).

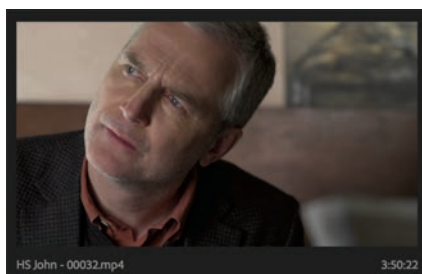
● Uwaga: Panel *Media Browser* pomija wszystkie pliki niemultimedialne, ułatwiając przeglądanie materiałów wideo i audio.

- 4 W panelu *Media Browser* przejdź do foldera *Lessons/Assets/Video and Audio Files/Theft Unexpected* (lekcje/zasoby/pliki wideo i audio/*Theft Unexpected*).
- 5 Kliknij przycisk *Thumbnail View* (widok miniatur — ) u dołu panelu *Media Browser* i przeciągnij suwak w jego lewym dolnym rogu, żeby powiększyć miniaturki klipów. Wybierz taki rozmiar, jaki Ci odpowiada.



Możesz najechać kursorem na dowolną, niezaznaczoną miniaturkę, żeby zobaczyć podgląd clipu.

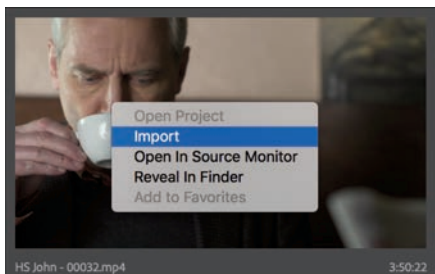
- 6 Kliknij klip w folderze, aby go zaznaczyć. Możesz teraz kontrolować podgląd clipu za pomocą skrótów klawiszowych.
- 7 Naciśnij klawisz *L*, aby odtworzyć klip.
- 8 Aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij klawisz *K*.
- 9 Aby odtworzyć wstecz, naciśnij klawisz *J*.



- 10 Poeksperymentuj z odtwarzaniem innych klipów. Podczas odtwarzania powinno być słychać klip audio.

Klawisze *J* i *L* możesz naciskać wielokrotnie, aby zwiększyć szybkość odtwarzania podglądów. Naciśnij klawisz *K* lub spację w celu włączenia pauzy.

- 11 Możesz teraz zaimportować wszystkie te klipy do projektu. Naciśnij *Ctrl+A* (macOS: *Command+A*), aby zaznaczyć wszystkie klipy.
- 12 Kliknij jeden z zaznaczonych klipów prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie *Import*.



- 13 Naciśnij klawisz ``` lub użyj menu panelu, aby przywrócić *Media Browser* do pierwotnego rozmiaru. Przejdź następnie do panelu *Project*. Po zaimportowaniu klipów panel *Project* otwiera się automatycznie i wyświetla wprowadzone materiały.

Klipy w panelu *Project* można przeglądać w formie ikon lub listy z informacjami o plikach. Między tymi dwoma widokami możesz się przełączać za pomocą przycisków *List View* (☰ — widok listy) i *Icon View* (■ — widok ikony) w lewym dolnym rogu panelu projektu.

► **Wskazówka:**
Możesz też przeciągnąć wszystkie zaznaczone klipy na zakładkę panelu *Project*, a następnie na pusty obszar, aby zaimportować klipy.

Efektywne zastosowanie przeglądarki multimedialnych

Przeglądarka *Media Browser* ma liczne funkcje ułatwiające poruszanie się po dyskach:

- Przyciski *Forward* i *Back* (naprzód i wstecz — ⬅ ➡) działają jak w przeglądarce internetowej, pozwalając na przechodzenie do odwiedzanych wcześniej lokalizacji.
- Jeśli zamierzasz często importować pliki z danej lokalizacji, możesz dodać folder do listy ulubionych u góry panelu nawigacyjnego. Aby utworzyć ulubioną lokalizację, kliknij folder prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie *Add to Favorites* (dodaj do ulubionych).
- Możesz ograniczyć rodzaje wyświetlanych plików, aby ułatwić sobie przeglądanie dużych folderów. W tym celu otwórz menu *File Types Displayed* (wyświetlane typy plików — ⌵).
- Aby zignorować standardowe typy plików i wyświetlić jedynie pliki cyfrowe z wybranego rodzaju kamery, wybierz odpowiednią opcję w menu *Directory Viewers* (przeglądarka katalogów — 📷).
- Możesz otworzyć kilka paneli *Media Browser* i korzystać z zawartości kilku różnych folderów naraz. Aby otworzyć nowy panel *Media Browser*, kliknij menu panelu na zakładce, a następnie wybierz polecenie *New Media Browser Panel* (nowy panel przeglądarki multimedialnych).

Importowanie obrazów

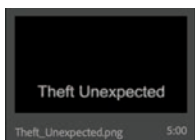
Grafika jest elementem stale wykorzystywanym w postprodukcji. Ludziom zależy na tym, by grafika zarówno przekazywała informacje, jak i wzbogacała styl wizualny zakończonej produkcji. Do Premiere Pro można importować niemal każdy typ obrazu. Obsługa plików jest szczególnie dobra w odniesieniu do natywnych formatów najpopularniejszych programów graficznych Adobe, czyli Adobe Photoshop CC i Adobe Illustrator CC.

Każdy, kto przygotowuje grafikę do druku lub zajmuje się retuszem zdjęć, prawdopodobnie miał styczność z programem Adobe Photoshop — podstawowym narzędziem branży designerskiej. Adobe Photoshop jest potężnym, elastycznym, wielofunkcyjnym narzędziem, które zaczyna odgrywać coraz większą rolę w produkcji filmów. Zobaczmy, jak poprawnie zaimportować dwa pliki z Adobe Photoshop.

Na początek zaimportujemy prostą grafikę z Adobe Photoshop.

Importowanie spłaszczonych plików Adobe Photoshop

Większość grafik i zdjęć, których będziesz używać, będzie składać się z pojedynczej warstwy — pola pikseli, które można wykorzystać jako prosty plik medialny. Zaimportujemy taki:



Kiedy dla panelu projektu włączony jest widok ikon, wyświetla on zawartość plików graficznych w formie miniaturki.

- 1 Kliknij panel *Project*.
- 2 Kliknij *File/Import* lub naciśnij *Ctrl+I* (macOS: *Command+I*).
- 3 Przejdź do *Lessons/Assets/Graphics* (lekcje/zasoby/grafika).
- 4 Zaznacz plik *Theft_Unexpected.png* i kliknij *Import*.

Ten plik PNG jest prostą grafiką z logo, które pojawia się w panelu projektu Premiere Pro.

Wprowadzenie do Dynamic Link

W Premiere Pro można pracować, wspomagając się całym pakietem narzędzi. Być może korzystasz z wersji Adobe Creative Cloud, zawierającej inne komponenty do wykonywania zadań związanych z edycją wideo. Możesz przyspieszyć obieg pracy nad postprodukcją, korzystając z paru dodatkowych opcji.

Dobrym przykładem jest Dynamic Link, który pozwala na importowanie kompozycji z After Effects do projektów Premiere Pro poprzez utworzenie działającego na żywo połączenia między obydwoma aplikacjami. Dodane w ten sposób kompozycje After Effects wyglądają i działają tak samo jak inne klipy projektu Premiere Pro.

Zmiany wprowadzone w After Effects automatycznie uwzględniane są w projekcie Premiere Pro, co pozwala na dużą oszczędność czasu.

Z opcji Dynamic Link można korzystać w ramach pracy z parami programów Premiere Pro i Adobe After Effects oraz Premiere Pro i Audition.

Importowanie plików Adobe Photoshop z warstwami

W Adobe Photoshop można też tworzyć grafiki oparte na wielu warstwach. Warstwy działają podobnie do ścieżek na osi czasu Premiere Pro i umożliwiają oddzielanie elementów. Warstwy z Photoshopa możesz importować do Premiere Pro pojedynczo w ramach izolowania elementów lub tworzenia animacji. Przyjrzyjmy się teraz opcjom importowania.

- 1 Dwukrotnie kliknij pusty obszar w panelu *Project*, aby otworzyć okno *Import*.
- 2 Przejdź do *Lessons/Assets/Graphics*.
- 3 Zaznacz plik *Theft_Unexpected_Layered.psd* i kliknij *Import*.
- 4 W nowym oknie masz do dyspozycji cztery opcje *Import*, pozwalające na wybiórcze importowanie warstw.

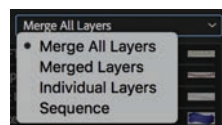
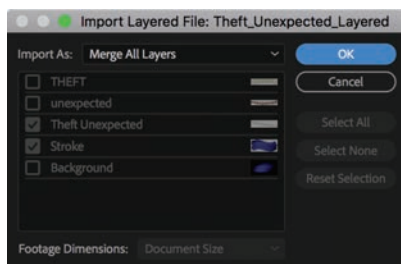
● **Uwaga:** W tym pliku PSD znajduje się kilka warstw, których nie zaznaczono. Są to warstwy, które grafik jedynie ukrył w Photoshopie, zamiast je usunąć. Premiere Pro automatycznie akceptuje taki dobór warstw przy importowaniu.

- **Merge All Layers** (scal wszystkie warstwy). Ta opcja scala wszystkie warstwy i importuje plik do Premiere Pro jako pojedynczy, spłaszczony klip.
- **Merged Layers** (scalone warstwy). Ta opcja scala jedynie zaznaczone warstwy i importuje je jako pojedynczy, spłaszczony klip.
- **Individual Layers** (pojedyncze warstwy). Ta opcja importuje jedynie wskazane warstwy, przy czym każda warstwa staje się odrębnym klipem w folderze.
- **Sequence** (sekwencja). Ta opcja importuje jedynie zaznaczone warstwy jako osobne klipy. Premiere Pro następnie tworzy nową sekwencję (z wielkością klatki opartą na importowanym dokumencie), w której każda warstwa zawarta jest na osobnej ścieżce; kolejność ścieżek bazuje na kolejności warstw w stosie.

Po wybraniu opcji *Sequence* lub *Individual Layers* możesz wybrać jedną z poniższych opcji z menu *Footage Dimensions* (rozmiar obrazu):



- **Document Size** (rozmiar dokumentu). Wybrana warstwa otrzymuje wymiary dokumentu Photoshopa.
- **Layer Size** (rozmiar warstwy). Wymiary klatek klipów zostają dostosowane do wymiarów zasobów umieszczonych pierwotnie w pliku Photoshopa. Warstwy, które nie wypełniają całego obszaru roboczego, zostają przycięte poprzez usunięcie przezroczystych obszarów. Poza tym pojawiają się pośrodku klatki, tracąc swoje wcześniejsze położenie, określone względem całego obrazu.

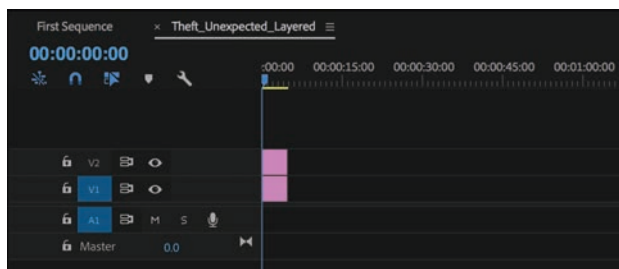
- 5 Na potrzeby tego ćwiczenia wybierz *Sequence* i użyj opcji *Document Size*. Kliknij *OK*.
- 6 W panelu *Project* poszukaj foldera *Theft_Unexpected_Layered*, który właśnie utworzyłeś. Otwórz go dwukrotnym kliknięciem.





► **Wskazówka:** Istnieją dobre powody, aby importować pojedyncze warstwy PSD o różnych rozmiarach. Niektórzy graficy na przykład tworzą wiele wersji obrazów, które montażyści mogą włączać do swoich filmów, i umieszczają je na osobnych warstwach. W takich sytuacjach pojedynczy plik PSD służy za zbiorcze źródło.

- 7 Dwukrotnie kliknij sekwencję *Theft_Unexpected_Layered*, aby ją otworzyć w panelu *Timeline*.

Jeśli nie jesteś pewien, co jest czym, możesz najechać kursorem na nazwę elementu, aby dowiedzieć się, czy jest to klip, czy sekwencja. Sekwencje mają charakterystyczne ikony w widoku listy , które w widoku ikon pojawiają się na ich miniaturkach .



- 8 Spójrz na sekwencję na osi czasu. Poprzełączaj ustawienia *Track Output* ( — wyjście ścieżki) każdej ścieżki, aby zobaczyć, jak warstwy zostały wyizolowane.
- 9 Kliknij polecenie *Close Panel* z menu panelu , aby zamknąć folder *Theft Unexpected*.

Jak importować pliki Adobe Photoshop

Oto kilka wskazówek co do sprawnego importowania obrazów z programu Adobe Photoshop:

- Pamiętaj, że gdy importujesz dokument Photoshopa z warstwami jako sekwencję, to rozmiar klatki będzie się opierał na określonych w pikselach wymiarach dokumentu Photoshopa.
- Jeśli nie zamierzasz przybliżyć ani przesuwać grafiki, twórz pliki o wielkości klatki co najmniej równej wielkości klatki projektu. W innym wypadku będziesz musiał powiększyć obraz, przez co straci on ostrość.
- Jeśli zamierzasz przybliżyć lub przesuwać obraz, twórz pliki tak, aby wielkość klatki obszaru przesuwanego lub przybliżanego była co najmniej równa wielkości klatek sekwencji. Jeżeli na przykład pracujesz w Full HD, czyli rozdzielczości 1920×1080 pikseli, i chcesz uzyskać dwukrotne przybliżenie, musisz mieć obraz o wymiarach 3840×2160 pikseli.
- Importowanie dużych plików wymaga więcej pamięci systemowej i może spowolnić komputer.
- O ile to możliwe, używaj 16-bitowej przestrzeni kolorów RGB. CMYK przeznaczony jest do pracy nad materiałami do druku, a w edycji wideo korzysta się z kolorów RGB i YUV.

Importowanie plików Adobe Illustrator

Kolejnym komponentem Adobe Creative Cloud jest program Adobe Illustrator. W odróżnieniu od Adobe Photoshop, który przeznaczony jest głównie do pracy z grafiką pikselową (rastrową), Adobe Illustrator służy do obróbki grafiki wektorowej. Grafika wektorowa składa się z matematycznych opisów kształtów, a nie informacji o rozmieszczeniu pikseli. Co za tym idzie, wektory można skalować do dowolnego rozmiaru z zachowaniem pełnej ostrości.

Grafika wektorowa zwykle służy do tworzenia rysunków technicznych, szkiców i złożonych ilustracji.

Zaimportujmy teraz grafikę wektorową.

- 1 Dwukrotnie kliknij pusty obszar w panelu *Project*, aby otworzyć okno *Import*.
- 2 Przejdź do *Lessons/Assets/Graphics*.
- 3 Zaznacz plik *Brightlove_film_logo.ai* i kliknij *Import*.

Oto jak Premiere Pro obsługuje pliki Adobe Illustrator:

- Podobnie jak z importowanym wcześniej plikiem z Photoshopa, znowu mamy do czynienia z plikiem składającym się z warstw. Premiere Pro nie daje Ci jednak możliwości importowania pojedynczych warstw z plików programu Adobe Illustrator — zawsze je scala.
- Premiere Pro używa procesu zwanego **rasteryzacją** do konwertowania wektorowej grafiki z Illustratora na pikselowe obrazy. Ta konwersja następuje automatycznie w ramach importowania, więc pamiętaj o powiększeniu grafiki do odpowiedniego rozmiaru w Illustratorze przed zaimportowaniem jej w Premiere Pro.
- Premiere Pro automatycznie wygładza krawędzie grafik z Adobe Illustrator.
- Premiere Pro nadaje wszystkim pustym obszarom przezroczystość, tak aby widoczne były klipy pod grafiką w sekwencji.

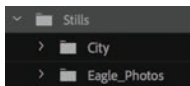
● **Uwaga:** Po kliknięciu *Brightlove_film_logo.ai* prawym przyciskiem myszy w panelu *Project* możesz skorzystać z opcji *Edit Original* (edytuj oryginał). Jeśli masz na komputerze zainstalowany program Illustrator, to kliknięcie tego polecenia otwiera wskazaną grafikę w programie, gdzie możesz ją edytować. Dzięki temu, nawet jeśli warstwy są scalone w Premiere Pro, możesz edytować pierwotny dokument z warstwami w Illustratorze, zapisać go i sprawić, by zmiany były od razu widoczne w Premiere Pro.

Importowanie podfolderów

Gdy importujesz pliki poleceniem *File/Import*, nie musisz wybierać pojedynczych plików, lecz możesz wskazać cały folder. Jeśli już розміściłeś swoje pliki po folderach i podfolderach na dysku magazynującym, to po ich zaimportowaniu struktura folderów zostanie automatycznie odtworzona w Premiere Pro.

Wypróbuj tę metodę.

- 1 Kliknij *File/Import* lub naciśnij *Ctrl+I* (macOS: *Command+I*).
- 2 Przejdź do foldera *Lessons/Assets*, a następnie zaznacz folder *Stills*. Nie otwieraj go, tylko zaznacz.
- 3 Kliknij przycisk *Import Folder* (importuj folder), jeśli pracujesz w środowisku Windows, lub przycisk *Import*, jeśli pracujesz w macOS. Premiere Pro importuje cały folder, w tym dwa podfoldery ze zdjęciami.



● **Uwaga:** Gdy importujesz cały folder, niektóre pliki mogą nie być obsługiwane przez Premiere Pro. Jeśli tak jest, na ekranie pojawia się informacja o tym, że niektórych plików nie można było zaimportować.

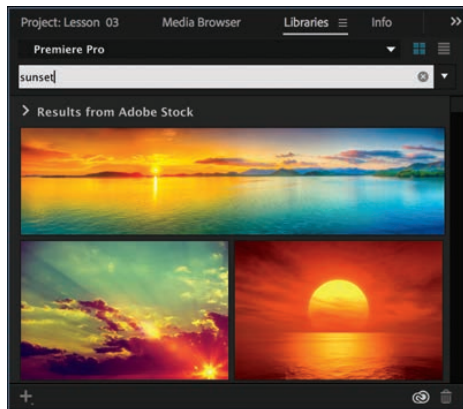
Importowanie filmów VR

Filmami VR często nazywa się filmy sferyczne, które najlepiej ogląda się za pośrednictwem gogli 3D. Premiere Pro ma wbudowaną obsługę filmów sferycznych i gogli VR, pozwala na oglądanie ich w specjalnym trybie i umożliwia korzystanie z efektów specjalnych, uwzględniających wymagania materiału filmowego, który ma z założenia otaczać widza.

Importowanie filmów sferycznych nie jest odrębnym procesem — możesz skorzystać ze standardowej funkcji *Import* lub zaimportować takie nagranie przez panel *Media Browser* tak samo jak dowolne inne multimedia.

Premiere Pro przyjmuje uprzednio scalony obraz równoodległościowy, wobec czego musisz skorzystać z innej aplikacji, aby przygotować swoje nagrania sferyczne do zaimportowania.

Omówienie znakomitych obiegów pracy nad filmami sferycznymi w Premiere Pro wykracza poza zakres tematyczny tej książki — sięgnij po informacje z systemu pomocy online, jeśli interesuje Cię to zagadnienie.



Używanie Adobe Stock

Panel *Libraries* umożliwia proste współdzielenie zasobów między projektami i użytkownikami. Można w nim też bezpośrednio przeszukiwać zasoby Adobe Stock, dobierać klipy wideo i grafiki oraz błyskawicznie wstawiać klipy podglądowe o niskiej rozdzielczości do projektów.

Adobe Stock oferuje miliony obrazów i filmów, które możesz z łatwością włączyć do swoich sekwencji za pośrednictwem panelu *Libraries*.

Jeśli interesuje Cię jakiś materiał stockowy i chcesz zakupić go w wersji o pełnej rozdzielczości, możesz kliknąć ikonę koszyka zakupów *License And Save To* (zakup licencji i zapisz), widniejącą na miniaturce w panelu. Element

o pełnej rozdzielczości zostanie wtedy pobrany i automatycznie zastąpi gorszej jakości wersję w projekcie i sekwencjach.

Więcej informacji o Adobe Stock znajdziesz pod adresem <http://stock.adobe.com>.

Konfigurowanie pamięci podręcznej multimediiów

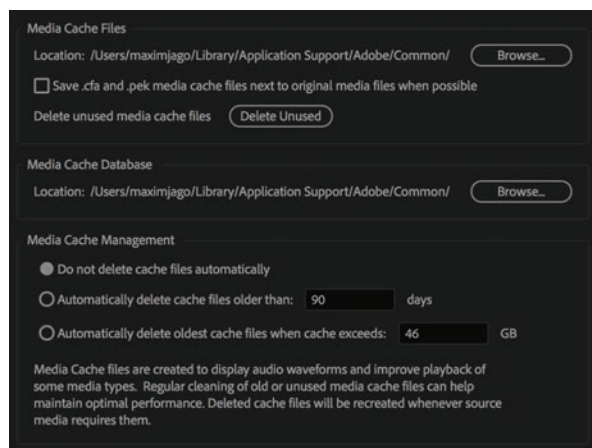
Przy importowaniu wybranych formatów audio i wideo konieczne bywa przetworzenie i zapisanie nowej wersji pliku w pamięci podręcznej. Dotyczy to głównie formatów o wysokim stopniu kompresji, a proces ten nosi nazwę **conformingu**.

Kiedy to konieczne, importowane pliki audio przetwarzane są na nowy plik CFA. Większość plików MPEG jest indeksowana, a przy okazji tworzy się dodatkowy plik *.mpgindex*, który ułatwia odczytywanie pliku. O tworzeniu pamięci podręcznej informuje mały pasek postępu w prawym dolnym rogu ekranu, widoczny w trakcie importowania multimediiów.

Zaletą pamięci podręcznej jest to, że znacząco zwiększa wydajność odtwarzania podglądów wskutek zmniejszenia obciążenia procesora. Możesz dodatkowo skonfigurować pamięć, aby zwiększyć jej efektywność. Baza danych multimediiów pomaga Premiere Pro w zarządzaniu plikami podręcznymi, które są współdzielone przez różne aplikacje Adobe Creative Cloud.

Ustawienia pamięci podręcznej otwiera się poleceniem *Edit/Preferences/Media* (edycja/preferencje/multimedia — macOS: *Premiere Pro/Preferences/Media*).

● **Uwaga:** Być może zauważyłeś, że **conforming** odnosi się zarówno do sposobu, w jaki ustawienia klipów dostosowywane są do ustawień sekwencji, jak i do przetwarzania różnych formatów podczas importowania plików do Premiere Pro. Wynika to z tego, że odbywa się to według tej samej zasady — oryginał jest dostosowywany w celu ulepszenia wydajności.



Oto kilka opcji do rozważenia:

- Aby przenieść pliki z pamięci podręcznej lub całą bazę danych do nowej lokalizacji, kliknij przycisk *Browse* (przełącznik), wybierz docelową lokalizację i kliknij *OK*. W większości przypadków nie powinieneś przenosić bazy danych po rozpoczęciu edycji.

- Powinieneś oczyszczać podręczną bazę danych regularnie, aby usuwać wszystkie zbędne zaindeksowane pliki. W tym celu należy kliknąć przycisk *Clean* (wyczyść). Pliki tymczasowe zostaną usunięte z wszystkich powiązanych dysków. Warto to zrobić po zakończeniu pracy nad projektem, gdyż można w ten sposób usunąć także zbędne renderowane pliki podglądu.
- Zaznacz kratkę *Save .cfa And .pek Media Cache Files Next To Originals When Possible* (zapisuj pliki pamięci podręcznej *.cfa* i *.pek* w lokalizacji oryginalnych plików, kiedy to możliwe), aby przechowywać pliki tymczasowe na tym samym dysku co multimedia. Jeśli chcesz przechowywać wszystko w jednym, centralnym folderze, nie zaznaczaj tej opcji. Pamiętaj, że im szybciej działa dysk z pamięcią podręczną, tym płynniej będą odtwarzane pliki w Premiere Pro.
- Ustawienia *Media Cache Management* (zarządzanie pamięcią podręczną) pozwalają na skonfigurowanie poziomu automatyzacji zarządzania plikami w pamięci podręcznej. Premiere Pro automatycznie generuje takie pliki, kiedy są potrzebne, więc warto uaktywnić te ustawienia w celu oszczędzenia pamięci dyskowej.

Taśmy i beztaśmy obieg pracy

Taśma wciąż jest ważnym źródłem materiałów, wobec czego jest w pełni obsługiwana w Premiere Pro. Aby przenieść materiał z taśmy do projektu Premiere Pro, musisz go najpierw przechwycić.

Cyfrowe nagranie z taśmy należy przechwycić i przenieść na dysk twardy przed użyciem go w projekcie. Premiere Pro przechwytuje materiał za pośrednictwem elektronicznego portu, takiego jak FireWire lub Serial Digital Interface (SDI), jeśli korzystasz z dodatkowego sprzętu. Premiere Pro zapisuje przechwycony materiał na dysku w formie plików i importuje pliki do projektu w formie klipów. Premiere Pro oferuje narzędzia, dzięki którym nie trzeba samodzielnie wykonywać całego procesu przechwytywania. Istnieją trzy podstawowe podejścia do tego:

- Możesz przechwycić materiał z całej taśmy jako jeden, długi klip.
- Możesz wskazać punkty początkowe i końcowe klipów, aby je później przetworzyć seryjnie.
- Możesz użyć funkcji wykrywania scen w Premiere Pro, aby automatycznie utworzyć osobne klipy na podstawie tego, kiedy włączałeś nagrywanie (działa w wypadku niektórych rodzajów nośników).

Domyślnie możesz używać źródeł DV i HDV w Premiere Pro, o ile Twój komputer ma port FireWire. Jeśli chcesz przechwycić materiały nagrane w innych profesjonalnych formatach, potrzebujesz dodatkowego urządzenia do rejestrowania wideo. Takie urządzenia przyjmują różne formy, od kart zewnętrznych, po zewnętrzne urządzenia łączące się za pomocą portów FireWire, USB 3.0 lub Thunderbolt.

Premiere Pro CC pomaga w obsłudze zewnętrznego sprzętu, który można obecnie wykorzystywać w połączeniu z funkcjami Mercury Playback Engine w celu tworzenia podglądów efektów i filmów na profesjonalnym monitorze. Szczegółową listę obsługiwanego sprzętu znajdziesz na stronie <http://helpx.adobe.com/premiere-pro/compatibility.html>.

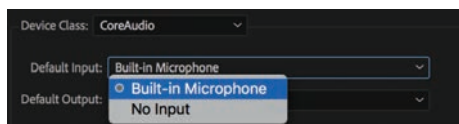
Nagrywanie lektora


Być może pracujesz nad filmem ze ścieżką narracyjną. Ścieżki takie zazwyczaj nagrywa się z udziałem profesjonalnych lektorów (lub przynajmniej w bardziej profesjonalnych warunkach niż przy biurku z komputerem), ale bezpośrednio w Premiere Pro możesz nagrać tymczasową, próbną ścieżkę.

Przydaje się to, gdy chcesz mieć jakiś punkt odniesienia przy montowaniu filmu, pomocny w odpowiednim rozłożeniu przejść w czasie.

Wykonaj następujące czynności, aby utworzyć tymczasową ścieżkę dźwiękową:

- 1 Jeśli nie używasz wbudowanego mikrofonu, sprawdź, czy mikrofon zewnętrzny jest poprawnie podłączony do komputera. Konieczne może być sięgnięcie po dokumentację komputera lub karty dźwiękowej.
- 2 Kliknij *Edit/Preferences/Audio Hardware* (edycja/preferencje/sprzęt audio — macOS: *Premiere Pro/Preferences/Audio Hardware*), aby skonfigurować mikrofon w Premiere Pro. Wybierz jedną z opcji z rozwijanego menu *Default Input* (domyślne wejście), na przykład *Built-in Microphone* (wbudowany mikrofon), i kliknij *OK*.



- 3 Wyłącz głośniki lub załóż słuchawki, żeby uniknąć sprzężenia lub pojawienia się echa.
- 4 Otwórz sekwencję *Theft_Unexpected_Layered* z foldera *Theft_Unexpected_Layered*.
- 5 Po lewej stronie każdej ścieżki widnieje zbiór przycisków i opcji, który nazywamy **nagłówkiem ścieżki**. Każda ścieżka ma własny przycisk *Voice-Over Record* (nagrywanie lektora — )
- 6 Zwiększ wysokość ścieżki *A1*.

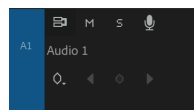
W tym celu przeciągnij linię oddzielającą nagłówki dwóch ścieżek bądź najedź kursorem na nagłówek ścieżki, przytrzymaj klawisz *Alt* (macOS: *Option*) i przewiń kółkiem myszy.

- 7 Umieść wskaźnik odtwarzania na początku sekwencji i kliknij przycisk nagrywania lektora.
- 8 Po krótkim odliczaniu nagrywanie rozpoczyna się. Powiedz kilka słów i naciśnij spację, aby przerwać nagrywanie.

W panelu *Project* pojawia się nowy klip audio, podłączony do bieżącej sekwencji.

Aby otworzyć ustawienia nagrywania narracji, kliknij prawym przyciskiem myszy nagłówek ścieżki audio, a następnie wybierz *Voice-Over Record Settings* (ustawienia nagrywania narracji).

► Wskazówka: Jeśli do Twojego systemu podłączone jest więcej niż jedno urządzenie wejściowe audio, możesz wybrać, którego z nich użyjesz do nagrania ścieżki lektora. W tym celu kliknij przycisk *Voice-Over Record* i wybierz *Voice-Over Record Settings*. Na ekranie pojawi się okno, w którym będziesz mógł dodatkowo nadać nazwę nowemu plikowi audio.



Pytania kontrolne

- 1 Czy Premiere Pro CC musi konwertować materiały P2, XDCAM, R3D, ARRIRAW lub AVCHD przy ich importowaniu?
- 2 Dlaczego lepiej importować oparte na plikach multimedia za pośrednictwem panelu *Media Browser* niż przy użyciu polecenia *File/Import*?
- 3 Z jakich czterech opcji możesz skorzystać podczas importowania pliku Photoshopa z warstwami?
- 4 Gdzie można przechowywać pliki z pamięci podręcznej?
- 5 Jak włączyć tworzenie plików proxy przy importowaniu nagrań?

Odpowiedzi

- 1 Nie musi. Premiere Pro CC zapewnia natywną obsługę formatów takich jak P2, XDCAM, R3D, ARRIRAW czy AVCHD.
- 2 Panel *Media Browser* odczytuje strukturę folderów P2, XDCAM i wielu innych formatów, a ponadto pokazuje klipy w sposób przystępny wizualnie.
- 3 Możesz wybrać opcję *Merge All Layers*, aby utworzyć pojedynczy plik, lub wskazać warstwy do scalenia, korzystając z opcji *Merged Layers*. Jeśli chcesz, żeby warstwy pojawiły się jako osobne klipy, zastosuj opcję *Individual Layers* i wybierz warstwy do zaimportowania. Możesz też skorzystać z opcji *Sequence*, aby zaimportować wybrane warstwy i utworzyć z nich nową sekwencję.
- 4 Pliki z pamięci podręcznej można przechowywać we wskazanej lokalizacji lub automatycznie na tym samym dysku co pliki wejściowe (o ile to możliwe).
- 5 Można to zrobić w ustawieniach ingestu, które znajdują się w oknie *Project Settings*. Innym sposobem jest zaznaczenie kratki u góry panelu *Media Browser*, obok której widnieje przycisk *Ingest Settings*.

SKOROWIDZ

A

- Adobe After Effects, 14, 15, 66, 313, 314, 315, 426
- Adobe Audition, 14, 15, 272, 296, 297, 298
- Adobe Creative Cloud, 14
- Adobe Dynamic Link, 14
- Adobe Illustrator, 14, 66
 - importowanie, 69
- Adobe Media Encoder, 13, 15, 447, 448, 451, 452
- Adobe Mercury Transmit, 40
- Adobe Photoshop, 14, 15, 66
 - importowanie, 67, 68
 - tworzenie tytułu/grafiki, 409
- Adobe Prelude, 14, 15
 - importowanie, 61
 - znacznik, 145
- Adobe Premiere Pro, 9, 15
 - interfejs, *Patrz:* interfejs
 - moc przerobowa, 35, 329
 - obieg pracy
 - beztąśmowy, 72
 - na plikach cyfrowych, 60
 - na plikach proxy, *Patrz:* plik proxy
 - taśmowy, 72
- Adobe Stock, 70
- alfa, *Patrz:* kanał alfa
- animacja, 214, 233, 236, 238, 305
 - szablon, 43

B

- balans, 277
- barwa, 352, 353
- belka informacyjna, 394
- bumper, 394

C

- cień, 233
- cięcie, *Patrz:* punkt edycji
- conforming, 45, 71, 115

czas

- rzeczywisty, 36
- trwania
 - klatki, 82
 - klipu, *Patrz:* klip czas trwania
- czcionka, 399, *Patrz też:* typografia, tytuł, napisy
- kerning, 400
- kolor, 399

D

- Dynamic Link, 66, 313, 314, 315, 426
- dysk
 - magazynujący, 40, 42, 267
 - zarządzanie, 436
- dźwięk
 - amplituda, 265
 - częstotliwość, 265
 - odtwarzanie, 283
 - dialog, 284, 285, 286, 287, 288
 - edycja, *Patrz:* edycja dźwięku
 - fala dźwiękowa, 262
 - faza, 265
 - głośność, 265, 268, 274, 275, *Patrz też:*
 - edycja głośność
 - maksymalna, 298
 - skala, 286
 - wygładzanie, 276
 - monitorowanie, 265
 - normalizacja, 270, 271
 - Parametric Equalizer, 290, 291, 292, 293
 - pogłos, 289
 - próbka, 261, 262
 - przejrzystość, 287
 - właściwości, 265, 266
 - wzmocnienie, 269, 274

E

- edit decision list, *Patrz:* lista montażowa
- EDL, *Patrz:* lista montażowa

edycja, 10, 106, *Patrz też:* montaż, klip bezpieczny obszar, *Patrz:* obszar bezpieczny

czteropunktowa, 124, 184, 185, 186

dźwięku, 12, 256, 282

- dialóg, 284, 285, 286, 287, 288
- głośność, 261, 284, 286, 289, *Patrz też:* głośność
- konfiguracja interfejsu, 256
- split edit, 273, 274
- szum tła, 261, 266, 286, 296, 297, 298
- wskaźniki, 260, 261
- wtyczki, 294

kolorów, *Patrz:* kolor

nadpisywanie, 120

nakładki, 96

nieliniowa, 10, 26, 109

przesuwająca, 203

przewijająca, 201

prycinanie, *Patrz:* przycinanie scenorysów, 124

trzy punktowa, 123

w panelu Project, 111

wielokamerowa, 13, 241, 242, 243, 248, 249, 251

- dodawanie klipów, 245
- nagrywanie ponowne, 250
- punkty synchronizacji, 244
- spłaszczanie, 251
- synchronizacja, 244, 245
- zmiana ujęcia, 251

wstawianie, 121, 122

wsuwająca, 202

wypełniająca, 200

zastępowanie, *Patrz:* klip zastępowanie

efekt

- audio, 283, 284, 290
- Basic 3D, 233, 238
- Bevel Edges, 234
- Black-and-White, 356
- chroma key, 376, 378, 383, 385
- Clip Name, 330, 331, 332
- filmów immersyjnych, 332
- Gaussian Blur, 312, 367
- kolorystyczny, 355, 356, 367
- kontrolki, 21
- Leave Color, 357
- Luma Key, 378
- Lumetri Color, 343, 367, 449
- ustawienia, 358
- miksowania, 178
- Morph Cut,
- Motion, 213, 214, 236
- ustawienia, 215, 216, 218, 219, 221
- właściwości, 217, 222
- Notch, 294
- Opacity, 378
- przewijania obrazu, 115
- Stylize, 367
- Timecode, 330, 331, 332
- Tint, 356
- Track Matte Key, 389, 390
- Transform, 233, 236
- Ultra Key, 385, 386, 387
- maska, 388
- ustawienia predefiniowane, 326, 327, 328
- Video Limiter, 357
- VR Glow, 333
- Warp Stabilizer, 329
- wideo, 11, 304, 308, 309, 310, 311
- pierwotny, 304
- przyspieszony, 307
- ustalony, 304, 305
- wizualny, 11, 35, 243, 329
- maskowanie, 319
- przesuwanie, 319
- YUV, 308
- z klatkami kluczowymi, 322, 323
- interpolacja, 323, 324, 325

ekran

- dotykowy, 93
- powitalny, 16, 17, 28, 33

F

film

- 3D, 13
- 4K, 13
- 8k, 13
- DSLR, 10
- HD, 13
- immersyjny, *Patrz:* film sferyczny
- sferyczny, 13, 139, 332
- importowanie, 70
- odtwarzanie, *Patrz:* odtwarzanie filmu VR
- VR, *Patrz:* film sferyczny

filtr korekcyjny, 12

folder, 65, 84

- Creative Cloud Files, 42, 43
- Premiere Pro, 84, 85, 90

folder
 otwieranie, 91
 widok, 86, 90
 wyszukiwanie, 88

format, 47
 .ai, 412
 .eps, 412
 .jpeg, 412
 .png, 412
 .psd, 412
 AFF, 454
 AVCCAM, 10
 AVCHD, 10, 60, 62
 AVC-Intra, 10, 60
 Avid DNxHD, 62
 beztłumowy, 10, 11, 72
 Canon XF, 10
 CFA, 71
 CMX3600, 455
 DNxHR MXF, 62
 DPX, 10, 62
 DVCPPro, 10, 60
 EDL, 454
 H.264, 448
 MOV, 62
 MP4, 62
 MPEG, 71
 MPEG2, 448
 MPEG4, 448
 na potrzeby eksportu, 447, 448
 NXCAM, 10
 OMF, 454
 P2, 60, 62
 PRPROJ, *Patrz:* plik .prproj
 przechwytywania, 39
 RAW, 10, 11, 58, 101
 taśmowy, 10, 11, 72
 wideo, 37, 38, 60
 XDCAM, 60
 XDCAM EX, 10
 XDCAMHD 422, 10
 XML, 454
 XMP, 13

fotomontaż, 169
fps, *Patrz:* klatkaż

G

GPU, 13, 36, 37, 49
grading, 12
grafika, 12, 14

importowanie, 66, 67, 68
wektorowa, 14
 dodawanie, 412
 importowanie, 69
 tworzenie kształtów, 410, 411
wzorcowa, 408, 409
greenscreen, 377, 378, 383
gumka recepturka, *Patrz:* rubber band

I

ingest, 43, 44, 58, 59
interfejs, 15, 16, 20

K

kabel
 FireWire, 39, *Patrz też:* port FireWire
 i.LINK, *Patrz:* kabel FireWire
 IEEE 1394, *Patrz:* kabel FireWire

kamera, 32
 ARRI, 10, 60, 62, 101
 Blackmagic, 10, 62
 Canon, 10, 60, 62
 DV, 39
 HDV, 39
 RED, 10, 60, 62, 101
 Sony, 10, 60, 62

kanał
 alfa, 375, 377, 378, 382, 429, *Patrz też:*
 przezroczystość
 audio, 98, 99, 259
 liczba, 259
 kolorystyczny, 375
 monochromatyczny, 375

karta
 graficzna, 18, 36, 37, 307
 dodatkowa, 329
 pamięci, 12

kerning, *Patrz:* czcionka kerning
keying, *Patrz:* kluczowanie

klatka, 39
 eksportowanie, 443
 kluczowa, 12, 214, 319
 dodawanie do efektu, 322, 323
 dopasowanie, 276, 277
 głośność, 275, 276
 interpolacja, 229, 230, 231, 232, 323,
 324, 325
 krycia, 379
 liczba na sekundę, *Patrz:* klatkaż
 opuszczona, 35
 wielkość, 47

klatkaż, 39, 47, 186, 187
 klip, 32, 56
 audio, 21, 277, *Patrz też:* ścieżka
 dźwiękowa
 charakter wizualny, 368
 czas trwania, 188, 189, 190, 192, 208, 305
 dezaktywowanie, 157, 158
 dodawanie, 107, 132, 135
 opcje, 133
 dzielenie, 151
 edycja, *Patrz:* edycja
 ekspozycja, 359
 instancja, 89
 interpretacja, 100, 106
 komentarz, 140
 łączenie, 152
 maskowanie, 388
 modyfikowanie, 98, 100
 nazwa, 89, 330
 obracanie, 223, 238, 305
 odłączanie, 152
 odtwarzanie, *Patrz:* odtwarzanie
 offline, 423, 424, 431
 online, 423
 organizowanie, 11
 podklip, *Patrz:* podklip
 podnoszenie, 156
 przeciąganie, 153
 przejrzystość, 305
 przenoszenie, 153
 przesuwanie, 154, 219, 220, 238
 przycinanie, *Patrz:* przycinanie
 rozdzielczość, 115
 scalanie, 99, 100
 skalowanie, 115, 214, 224, 225, 305
 animowanie, 227
 usuwanie, 155
 wczytywanie, 107
 wyciągnięcie, 157
 wyszukiwanie, 83, 85, 146
 wzorcowy, 316
 zakres, 108, 109
 zastępowanie, 192, 194, 195, 429, 430
 zaznaczanie, 149, 150, 151
 znacznik, 140, 141, 144
 interaktywny, 145
 synchronizacji, 244, 245
 usuwanie, 145
 kluczowanie, 374, 378, 383, 384
 techniki, 384
 kodek, 47, 445
 Apple ProRes, 60, 62
 Avid DNxHD, 60
 GoPro Cineform, 60, 429
 ustawienia, 446
 kolor, 12, *Patrz też:* barwa
 addytywny, 354, 375
 balans bieli, 363
 chrominancja, 350
 głębia, 49, 307
 grading, 342
 korekcja
 balans, 363
 ograniczona, 365, 366
 340, 342, 362, 367
 luminancja, 308, 344, 345, 349, 350
 przeciekanie, 377
 RGB, 340, 349, 354, 375
 RGBA, 380
 synteza
 addytywna, 354, 375
 subtraktywna, 354
 YUV, 308, 340, 362
 kompozytowanie, 373, 374, 376
 kontrolki, 94
 krawędź, 164, 165, 175
 krycie, 377, *Patrz też:* przezroczystość

L

licencja Creative Cloud for Teams, 34
 lista montażowa, 455

M

maska, 378
 dynamiczna, 385, 388
 eliptyczna, 319, 320, 321
 kluczowa, 389
 oparta na klipie, 389
 menu
 Capture Format, 39
 Commands, 27
 File, 84, 422, 423
 Motion Graphics Template Media, 43
 narzędzia, 22
 panelu, 19, 24
 Render, 36
 Renderer, 18
 Sequence, 35
 ustawień monitora, 95, 96, 97
 Video Display Format, 38
 Window, 18, 20

Mercury Playback Engine, 13, 37, 72, 136
 moc przerobowa, 40
Mercury Playback Engine GPU
 Acceleration, 36
Mercury Playback Engine Software Only, 37
metadane, 13, 14, 57, 100
 modyfikowanie, 98, 100
 ustawienia wyświetlania, 91
 znacznik, 141
miarka czasu, 118, 119
mieszanie, *Patrz:* przezroczystość
miks, 50
miksowanie, 178
monitor
 dodatkowy, 107
 dostosowywanie, 97
 kolor, 340, 341
 programu, *Patrz:* panel Program
 Monitor
 źródła, *Patrz:* panel Source Monitor
montaż, 105, *Patrz też:* edycja, klip
 na ekranie dotykowym, 93
 twardy, 164

N

napisy
 kodowane, 415, 416
 twarde, 415, 417, 418
narzędzie
 panel, *Patrz:* panel narzędzi
 Rate Stretch, 190
 Razor, 151
 Replace Edit, 194
 Ripple Edit, 175, 177, 200, 201, 207
 Rolling Edit, 173, 177, 207
 Selection, 21, 113, 150
 Slide, 174
 Track Select Backward, 151
 Track Select Forward, 151
 Trim In, 207
 Trim Out, 207

O

obiektów usuwanie zniekształceń, 334
obraz
 ekspozycja, 359
 monochromatyczny, 375
 niedoświetlony, 360
 prześwietlony, 361
 w obrazie, *Patrz:* PIP

obszar
 bezpieczny
 akcji, 96, 402
 tytułów, 96, 403
roboczy, 18, 19, 162
 Audio, 256, 257, 258, 282
 Color, 340, 341, 342, 343
 dostosowywanie, 22
 Editing, 19, 20, 422
 personalizowanie, 23, 24
odtwarzanie, 92
 czas trwania, *Patrz:* klip czas trwania
 filmu VR, 138, 140
 rozdzielczość, 95, 115, 136
 dostosowywanie, 136, 138
 pauzy, 138
 sygnatura czasowa, 96, 109, *Patrz też:*
 sygnatura czasowa
 szybkość, 186, 187, 188, 189, 190
 w czasie rzeczywistym, 35
 zastępowanie klipów, 334
overcranking, 187

P

pamięć podręczna, 71
panel, 18, 19
 Audio Clip Mixer, 276, 277
 Audio Track Mixer, 265, 298, 299
 Effect Controls, 163, 171, 173, 214, 216,
 290, 308, 309, 310, 311, 369
 Effects, 21, 166, 283, 284, 290, 306, 307,
 343, 358
 Essential Graphics, 13, 393, 394, 395,
 396, 414
 Essential Sound, 282, 284, 286, 290
 historii, 22
 informacji, 22
 kontrolki efektów, 21
 Libraries, 21, 43, 70, 436
 Link Media, 430
 Lumetri Color, 318, 340, 343, 345, 368
 Basic Correction, 343
 Color Wheels, 345
 Creative, 344
 Curves, 344
 koło barw, 363, 364
 Vignette, 345
 Lumetri Scopes, 340, 346, 347, 348
 RGB parade, 354, 355
 ustawienia, 348

- Waveform, 349, 350, 359
- YUV Vectorscope, 351, 352
- łączenie w ramkę, 19
- Markers, 142
- Media Browser, 57, 58, 60, 65, 432
 - ułatwienia, 65
 - wyszukiwanie zasobów, 62, 63, 64
- mikser klipów audio, 21
- monitorów, 21
- narzędzi, 20, 21, 22, 113
- osi czasu, 20
- Output, 450
- Program Monitor, 21, 95, 96, 97, 112, 116, 130, 131, 132, 135, 184, 204, 205, 214, 375
 - fala dźwiękowa, 262
 - kontrolki, 130
 - miarka czasu, 118, 119
 - znacznik, 142
- Project, 20, 78, 111, 316
 - dostosowywanie, 79, 80
 - filtrowanie, 81, 82
 - widok, 86
 - wyszukiwanie, 83, 85, 146
 - wyszukiwanie zasobów, 80, 81
 - znacznik, 88, 89
- przeglądarka mediów, 21
- Source, 450
- Source Monitor, 21, 95, 96, 97, 106, 107, 116, 130, 131, 184, 197, 375
 - fala dźwiękowa, 262, 265
 - kontrolki, 108
 - miarka czasu, *Patrz:* miarka czasu
 - znacznik, 142
- Timeline, 112, 113, 132, 163, 184
 - znacznik, 142
- układanie w stos, 162
- Workspaces, 19, 162
- wyświetlanie, 20
- zakładka, 25
- panorama, 277
- picture in picture, *Patrz:* PIP
- PIP, 193
- plik
 - .ari, 101
 - .mpgindex, 71
 - .prproj, 32
 - .R3D, 101
 - audio, 47, 98
 - scalanie, 99, 100
 - format, *Patrz:* format
 - importowanie, 56, 57, 61, 66, 67, 68, 69, 70
 - LOOK, 367, 449
 - LUT, 343, 367, 436, 442, 449
 - multimedialny, 32, 47
 - pamięć podręczna, 71
 - wyszukiwanie, 81, 82, 83, 85
 - proxy, 58, 59, 60, 334
 - przetwarzanie seryjne, 15
 - wideo, 47
 - format, 62
- podklip, 111, 112
- podstawa czasu, 126
- polecenie, 120
 - Edit Subclip, 112
 - Interpret Footage, 100, 106
 - Locate, 430
 - Make Subclip, 112
 - Merge Clips, 100
 - Replace Footage, 195
 - Reveal in Explorer, 86, 90
 - Still Image Default Duration, 82
 - Sync Settings Now, 28
 - Undock Panel, 28
- port
 - FireWire, 72
 - Serial Digital Interface, 72
 - Thunderbolt, 72
 - USB 3.0, 72
- preferencje, 24, 25
 - Auto Save, 25
 - synchronizacja, 28
- Project Manager, 424, 425, 426
- projekt, 32
 - archiwizacja, 42
 - automatyczny zapis, 42
 - eksportowanie, 442
 - Adobe Media Encoder, 447, 448, 451, 452
 - efekty, 449, 450
 - kolejkowanie, 451
 - kopii głównej, 444
 - media społecznościowe, 453
 - opcje, 442
 - pojedynczych klatek, 443
 - wybór formatu, 447
 - importowanie, 58, 432, 433
 - podfolderów, 69
 - mediów, *Patrz:* ingest

projekt
konsolidacja, 424, 427, 428
lokalizacja
oparta na projekcie, 41
oparta na systemie, 41, 42
otwieranie wielu, 434, 435
transkodowanie, 427, 428, 429
tworzenie, 33, 40
z przyciętym materiałem, 428
zarządzanie, 422, 436, *Patrz też:* Project Manager
Collect Files and Copy to New Location, 426, 427
zespołowy, 18, 34, 435
przejście, 11, 163, 164, 166, 171
audio, 170, 177, 178, 179, 180
Constant Power Crossfade, 170
Cross Dissolve, 165, 170, 176
jednostronne, 166
między dwoma klipami, 167
między wieloma klipami, 169, 170
Morph Cut, *Patrz:* efekt Morph Cut w filmie sferycznym, 163
przezroczystość, 375, 378, 382, *Patrz też:* kanał alfa
przycinanie, 13, 173, 198, 199, 200
dynamiczne, 208
w panelu Program Monitor, 204, 205, 207, 207
przyspieszenie
GPU, *Patrz:* GPU
programowe, 37
punkt
edycji, 164, 165
wejścia, 107, 108, 109, 117, 118, 156, 165, 202, 203, 244
wyjścia, 107, 108, 109, 117, 118, 156, 165, 202, 203, 244

R

radar głośności, 298, 299
renderowanie, 36, 429, 430
efektów, 35
głębia kolorów, 49
jakość, 49
sekwencji, 334
z wykorzystaniem przyspieszenia sprzętowego, 49
rubber band, 268, 274, 275, 289, 379

S

sceny wykrywanie, 72
scenorys, 124, 125
sekwencja, 10, 11, 106, 114
luka na osi czasu, 149
osadzanie, 114, 196, 197
przycinanie, 198, 199, 200
otwieranie na osi czasu, 115
renderowanie, *Patrz:* renderowanie tworzenie, 45
ustawienia, 45, 48
odtworzenia, 32
predefiniowane, 46, 48
wielokamerowa, 243, *Patrz też:* edycja wielokamerowa
docelowa, 247
tworzenie, 244
źródłowa, 243, 245
wyszukiwanie klipów, 146
wyświetlanie przejść, 171
zagnieżdżanie, 20
znacznik, 142
skrót klawiszowy, 26, 27, 209, 275
split edit, 273, 274
sygnatura czasowa, 244, 330
system edycji nieliniowej, *Patrz:* edycja nieliniowa

Ś

ścieżka, 11, 20, 115, *Patrz też:* warstwa audio, *Patrz:* ścieżka dźwiękowa
blokada, 148
synchronizacji, 146
dźwiękowa, 12, 14, 49, 98, 116, 305, *Patrz też:* dźwięk, edycja dźwięku
dialog, 284, 285, 286, 287, 288
domyślna, 98
główna, 259, 260
rodzaj, 50, 51
standardowa, 264, 265
synchronizacja, 244
tymczasowa, 73
łączenie na bazie trybu mieszania, 380
nagłówek, 73, 119
narracyjna, 73, 266
tworzenie, 267
osi czasu, 117
wybieranie, 117
źródłowa, 117
ścięcie, 234

T

telewizor, 340, 341, 362
tłumik, 276, 277
tryb mieszania, 378, 380
typografia, 398
 czcionka, *Patrz:* czcionka
 kerning, *Patrz:* czcionka kerning
 leading, 401, 402
tekst
 akapitowy, 403, 405, 406
 punktowy, 403, 404
 styl, 407, 408
 wyrównanie, 402
tracking, 401
tytuł, 12, 394, *Patrz też:* typografia, napisy
 przewijanie tekstu, 413
 szablon, 414, 415
 tworzenie, 403, 404, 405, 406
 w Photoshopie, 409
wygląd, 407

U

ujęcie, *Patrz:* klip
układka, 125, 130

V

VR, 139

W

warstwa, 11, 13, 20, 220, 396
 Ilustratora, 69
 dopasowania, 220, 304, 311, 330, 357,
 368, 369
 Photoshopa, 67, 82, 85
widoczność, *Patrz:* przezroczystość
wirtualna rzeczywistość, *Patrz:* VR

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —

1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion

Adobe Premiere Pro CC

OFICJALNY PODRĘCZNIK

Wydanie II



Premiere Pro — więcej niż kreatywność!

Adobe Premiere Pro CC stało się klasycznym narzędziem do edycji filmów. Korzystają z niego twórcy na różnym stopniu zaawansowania — i amatorzy, i profesjonalni montażyści. Od dłuższego czasu to oprogramowanie charakteryzują skalowalność, wydajność i precyzja oraz intuicyjny interfejs. Premiere Pro obsługuje szeroki zakres formatów wideo, umożliwia szybką i prawdziwie kreatywną pracę. Zapewnia szeroką gamę doskonałych narzędzi, dzięki czemu użytkownicy Premiere mogą nas wciąż zaskakiwać dziełami najwyższej klasy.

Ta książka należy do serii *Oficjalny podręcznik*. Jest przeznaczona dla początkujących i zaawansowanych użytkowników Premiere. To chyba najlepszy materiał szkoleniowy na rynku — dzięki lekcjom zawartym w tym wydaniu nauczysz się praktycznego stosowania takich funkcji jak *chroma key*, dynamiczne przycinanie, korekcja kolorów, zarządzanie multimediami, nakładanie efektów audiowizualnych i miksowanie dźwięku. Dowiesz się także, jak tworzyć w Adobe Media Encoder pliki do oglądania w internecie i na urządzeniach mobilnych.

W tym podręczniku:

- jak rozpocząć pracę z Premiere i z jakich elementów składa się jego interfejs
- podstawy edycji filmów, dodawanie przejść, korzystanie ze znaczników
- edycja, miksowanie i dopracowywanie dźwięku
- zaawansowane efekty wideo i efekty kolorystyczne
- zarządzanie projektem, eksportowanie i importowanie klatek, klipów i sekwencji

Maxim Jago — jest prawdziwym szkoleniowcem, doskonałym prezydentem, nagradzonym pisarzem i reżyserem filmowym. Uzyskał certyfikat Adobe Master Trainer. Stworzył kilka wydań kursów wideo Adobe Premiere Pro. Jest znanym i popularnym szkoleniowcem: szkolił zarówno dzieci, jak i profesorów szkół wyższych, kompletnych amatorów i prawdziwych profesjonalistów.

Helion
helion.pl
HELION SA
ul. Kosciuszki 1c
44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
helion@helion.pl

Sprawdź nasze szkolenia!
SZKOLENIA
AKADEMIA IT & BUSINESS
WWW.SZKOLENIA.HELION.PL

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej!



ISBN 978-83-283-4792-2



INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU

Cena: 89,00 zł