



Adobe



Adobe  
Premiere Pro CC



OFICJALNY PODRĘCZNIK

Maxim Jago



Tytuł oryginału: Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book® (2015 release)

Tłumaczenie: Maksymilian Gutowski

Skład: Ewa Galczak

ISBN: 978-83-283-2504-3

Authorized translation from the English language edition, entitled:  
ADOBE PREMIERE PRO CC CLASSROOM IN A BOOK (2015 RELEASE); ISBN 0134309987;  
by Maxim Jago; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press.  
Copyright © 2016 Adobe Systems Incorporated and its licensors.

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 © 2016.

Adobe, the Adobe logo, After Effects, Adobe Audition, Adobe Camera Raw, CinemaDNG, Creative Cloud, Encore, Flash, Illustrator, Lumetri, Adobe Media Encoder, Photoshop, Prelude, Adobe Premiere Pro, SpeedGrade, Adobe Story, and Classroom in a Book are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple, Mac OS, Macintosh, and Safari are trademarks of Apple, registered in the U.S. and other countries. Microsoft, Windows, and Internet Explorer are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

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 Wydawnictwo HELION 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.

Wydawnictwo HELION  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE  
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:  
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/prprop.zip>

Drogi Czytelniku!  
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres  
<http://helion.pl/user/opinie/prprop>  
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

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

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

# SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>ix</b>
O „Oficjalnym podręczniku”	ix
Wymagania	ix
Instalacja Premiere Pro CC	x
Optymalizacja wydajności	x
Korzystanie z plików lekcji	xi
Podłączanie plików lekcji	xi
Jak korzystać z lekcji	xii
Dodatkowe materiały	xii
Autoryzowane ośrodki szkoleniowe Adobe	xiii
<b>1 PRZEGLĄD ADOBE PREMIERE PRO CC</b>	<b>XIV</b>
Zaczynamy	2
Montaż nieliniowy w Premiere Pro	2
Rozszerzanie obiegu pracy	5
Obszar pracy Premiere Pro	7
<b>2 TWORZENIE PROJEKTU</b>	<b>18</b>
Zaczynamy	20
Tworzenie projektu	21
Tworzenie sekwencji	34
<b>3 IMPORTOWANIE MULTIMEDIÓW</b>	<b>42</b>
Zaczynamy	44
Importowanie zasobów	44
Praca z przeglądarką Media Browser	48
Importowanie obrazów	53
Konfigurowanie pamięci podręcznej multimediów	57
Nagrywanie tymczasowej ścieżki narracyjnej	59
<b>4 ORGANIZOWANIE MULTIMEDIÓW</b>	<b>62</b>
Zaczynamy	64
Używanie panelu Project	64
Praca z folderami	69
Przeglądanie materiału filmowego	76
Modyfikowanie klipów	82

<b>5</b>	<b>PODSTAWY EDYCJI WIDEO</b>	<b>88</b>
	Zaczynamy .....	90
	Używanie panelu Source Monitor .....	90
	Posługiwanie się panelem Timeline .....	97
	Najważniejsze polecenia edycyjne .....	104
<b>6</b>	<b>PRACA Z KLIPAMI I ZNACZNIKAMI</b>	<b>114</b>
	Zaczynamy .....	116
	Kontrolki panelu Program Monitor .....	116
	Rozdzielczość odtwarzania .....	121
	Wykorzystanie znaczników .....	123
	Blokada synchronizacji i ścieżki .....	130
	Znajdowanie luk na osi czasu .....	132
	Zaznaczanie klipów .....	132
	Przenoszenie klipów .....	135
	Wyciąganie i usuwanie segmentów .....	138
<b>7</b>	<b>DODAWANIE PRZEJŚĆ</b>	<b>142</b>
	Zaczynamy .....	144
	Czym są przejścia? .....	144
	Punkty edycji i krawędzie .....	146
	Dodawanie przejść wideo .....	147
	Dopracowywanie przejścia w trybie A/B .....	153
	Dodawanie przejść audio .....	159
<b>8</b>	<b>ZAAWANSOWANE TECHNIKI EDYCJI</b>	<b>164</b>
	Zaczynamy .....	166
	Czteropunktowa edycja .....	166
	Zmiana szybkości odtwarzania .....	168
	Zastępowanie klipów i materiału .....	175
	Osadzanie sekwencji .....	179
	Przycinanie .....	180
	Przycinanie zaawansowane .....	182
	Przycinanie w panelu Program Monitor .....	186
<b>9</b>	<b>WPRAWIANIE KLIPU W RUCH</b>	<b>194</b>
	Zaczynamy .....	196
	Dostosowywanie efektu Motion .....	196
	Zmiana położenia, rozmiaru i obrotu klipu .....	201
	Interpolacja klatek kluczowych .....	210
	Inne efekty ruchowe .....	213

<b>10</b>	<b>MONTAŻ WIELOKAMEROWY</b>	<b>222</b>
	Zaczynamy .....	224
	Proces montażu wielokamerowego.....	225
	Tworzenie sekwencji wielokamerowej .....	225
	Przełączanie między kamerami.....	230
	Kończenie prac nad montażem wielokamerowym .....	232
<b>11</b>	<b>EDYCJA I MIKSOWANIE DŹWIĘKU</b>	<b>236</b>
	Zaczynamy .....	238
	Konfiguracja interfejsu do pracy z dźwiękiem.....	238
	Przeglądanie właściwości dźwięku.....	246
	Tworzenie ścieżki z narracją .....	247
	Dopasowywanie głośności dźwięku .....	248
	Tworzenie cięcia split edit .....	253
	Dopasowywanie poziomów dźwięku klipu .....	254
<b>12</b>	<b>DOPRACOWYWANIE DŹWIĘKU</b>	<b>260</b>
	Zaczynamy .....	262
	Dopracowywanie dźwięku z zastosowaniem efektów audio ...	262
	Regulowanie equalizera.....	267
	Czyszczenie szumu .....	272
<b>13</b>	<b>DODAWANIE EFEKTÓW WIDEO</b>	<b>286</b>
	Zaczynamy .....	288
	Praca z efektami .....	288
	Efekty klipów wzorcowych .....	301
	Maskowanie i przesuwanie efektów wizualnych.....	303
	Stosowanie efektów z klatkami kluczowymi.....	305
	Predefiniowane ustawienia efektów .....	310
	Często używane efekty.....	312
<b>14</b>	<b>KOREKCJA KOLORÓW I GRADING</b>	<b>320</b>
	Zaczynamy .....	322
	Tryb pracy nad kolorem .....	323
	Przegląd efektów kolorystycznych.....	339
	Rozwiązywanie problemów z ekspozycją .....	344
	Naprawianie balansu kolorów .....	347
	Specjalne efekty kolorów.....	354
	Tworzenie wizualnego charakteru .....	355

<b>15</b>	<b>TECHNIKI KOMPOZYTOWANIA</b>	<b>360</b>
	Zaczynamy .....	362
	Czym jest kanał alfa? .....	363
	Kompozytowanie jako część projektu .....	364
	Praca z efektem Opacity .....	367
	Praca z przezroczystością kanału alfa .....	370
	Kluczowanie koloru w ujęciu na greenscreenie .....	371
	Maskowanie klipów .....	376
<b>16</b>	<b>TWORZENIE TYTUŁÓW</b>	<b>382</b>
	Zaczynamy .....	384
	Przegląd okna Titler .....	384
	Podstawy typografii filmowej .....	388
	Tworzenie tytułów .....	394
	Stylizacja tekstu .....	399
	Praca z kształtami i logotypami .....	403
	Przewijanie tekstu .....	408
<b>17</b>	<b>ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI</b>	<b>412</b>
	Zaczynamy .....	414
	Menu File .....	414
	Project Manager .....	416
	Inne sposoby zarządzania projektem .....	424
	Importowanie projektów i sekwencji .....	424
	Zarządzanie współpracą .....	426
	Panel Libraries .....	427
	Zarządzanie dyskami twardymi .....	427
<b>18</b>	<b>EKSPORTOWANIE KLATEK, KLIPÓW I SEKWENCJI</b>	<b>430</b>
	Zaczynamy .....	432
	Przegląd opcji eksportowania .....	432
	Eksportowanie pojedynczych klatek .....	433
	Eksportowanie kopii głównej .....	434
	Praca z Adobe Media Encoder .....	437
	Wymiana plików z innymi aplikacjami edycyjnymi .....	445
	Nagrywanie na taśmę .....	451
	<b>Skorowidz</b>	<b>456</b>

# 7 DODAWANIE PRZEJŚĆ

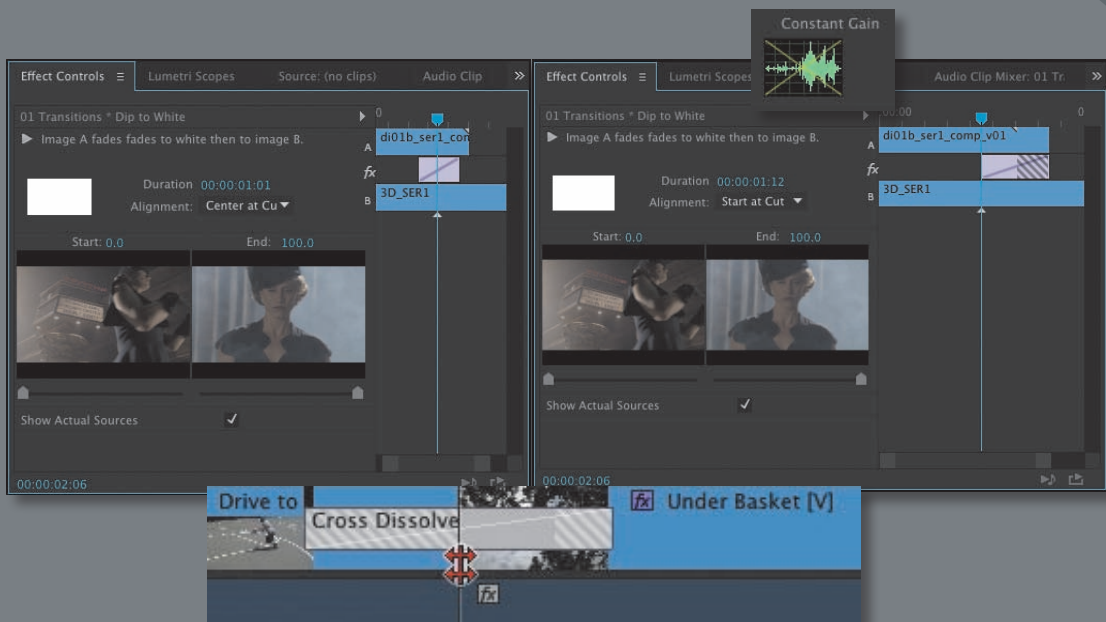
## Tematyka lekcji

W ramach tej lekcji zajmiemy się następującymi tematami:

- tworzenie przejść,
- punkty edycji i krawędzie,
- dodawanie przejść wideo,
- modyfikowanie przejść,
- dopracowywanie przejść,
- nakładanie przejść na wiele klipów naraz,
- stosowanie przejść audio.



Ta lekcja zajmie Ci około godziny.



Przejścia umożliwiają odtwarzanie różnych klipów audio i wideo bez nagłych przeskoków. Przejścia wideo często wskazują zmianę czasu lub miejsca akcji. Przejścia audio pozwalają uniknąć nagłych, niemiłych dla ucha przeskoków



# Zaczynamy

W tej lekcji dowiesz się, jak tworzyć przejścia między klipami audio i wideo. Montażysty często używają przejść, żeby zwiększyć płynność filmu. Zapoznasz się z najlepszymi technikami odpowiedniego wyboru przejść.

Na potrzeby tej lekcji skorzystamy z nowego pliku projektu.

- 1 Uruchom Adobe Premiere Pro CC i otwórz projekt *Lesson 07.prproj*.

Otwórz sekwencję *01 Transitions*.

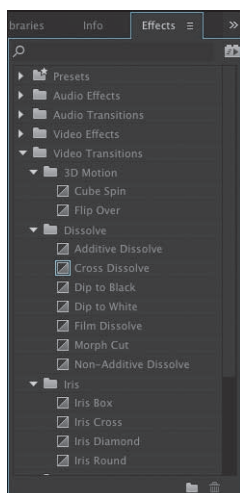
- 2 Kliknij *Effects* (efekty) w panelu *Workspaces* (obszary robocze) lub wybierz *Window/Workspaces/Effects* (okno/obszary robocze/efekty).

Obszar roboczy dostosowuje się do predefiniowanego ustawienia, ułatwiającego pracę z przejściami i efektami. Jeśli korzystasz już od jakiegoś czasu z Premiere Pro, konieczne może być przywrócenie domyślnej wersji obszaru roboczego w menu *Effects* panelu *Workspaces*.

- 3 Jeśli to konieczne, kliknij panel *Effects*, aby go uaktywnić.

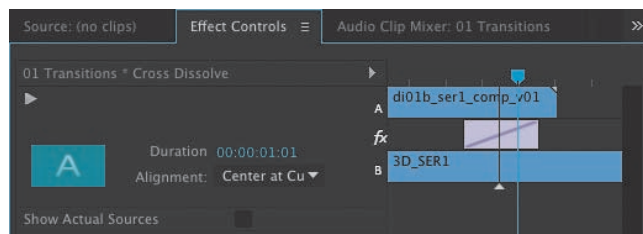
## Czym są przejścia?

Adobe Premiere Pro daje dostęp do różnych efektów specjalnych i predefiniowanych animacji, które ułatwiają łączenie sąsiadujących klipów w panelu *Timeline* (oś czasu). Takie przejścia — rozmycia, zwinięcia i tym podobne — pomagają też widzowi w przechodzeniu od sceny do sceny. Czasami służą również zwróceniu uwagi na ważny element narracyjny.



Umieszczanie przejść w projekcie jest prostą czynnością. Ich wstawianie sprowadza się do zwykłego przeciągania i upuszczania. Ważne jest jednak ich rozmieszczenie, czas trwania i dodatkowe parametry, takie jak kierunek, ruch oraz punkty początkowe i końcowe.

Ustawienia przejść możesz dostosować w panelach *Timeline* oraz *Effect Controls* (ustawienia efektów). Poza opcjami rzadkimi dla poszczególnych przejść panel *Effect Controls* wyświetla **oś czasu A/B**. Ta funkcja ułatwia przenoszenie przejść względem punktu edycji, zmienianie czasu trwania przejścia oraz nakładania przejść na klipy, którym brakuje klatek potrzebnych do utworzenia efektu nałożenia jednego obrazu na drugi. Możesz także nałożyć przejście na zbiór klipów.



## Kiedy używać przejść?

Przejścia sprawdzają się najlepiej, gdy pomagają widzowi w zrozumieniu akcji. Umożliwiają one na przykład zmianę ujęcia z nakręconego we wnętrzu na ujęcie z pleneru bądź na przeskoczenie w czasie o kilka godzin naprzód. Animowane przejście, wyciemnienie lub przenikanie ułatwia widzowi zrozumienie, że między jednym a drugim ujęciem upłynął czas lub zmieniło się miejsce, w którym toczy się akcja.

Przejścia są standardowym narzędziem do opowiadania historii poprzez montaż ujęć. Większość widzów rozumie język przejść i poprawnie interpretuje ich zastosowanie. Powolne wyciemnienie pod koniec sceny jasno wskazuje, że została ona zakończona. Najważniejsze jest zachowanie umiaru, chyba że właśnie zależy Ci na uzyskaniu efektu przerysowanego montażu. Najważniejsze jest to, żeby wszystko, co robisz, wyglądało tak, jakby było robione *celowo*.

Tylko Ty wiesz, jakie rozwiązania są odpowiednie dla Twojego dzieła. Dopóki widz ma poczucie, że celowo zastosowałeś dany efekt, będzie ufał Twoim decyzjom, nawet jeśli w pełni nie odpowiada mu końcowa estetyka. Wyrobienie w sobie wrażliwości pozwalającej na umiejętne rozmieszczanie efektów w czasie wymaga praktyki i doświadczenia.

## Jak używać przejść z umiarem?

Wielu montażystów nadużywa przejść, zapewne dlatego, że łatwo nimi urozmaicić film. Ciebie też może kusić stosowanie ich w każdym ujęciu — powstrzymaj się! Jeśli to zbyt trudne, to chociaż wyżyj się na zapas i powstawiaj je, gdzie tylko chcesz, w ramach pracy nad pierwszą wersją filmu.

● **Uwaga:** Przejścia są ciekawym urozmaicheniem projektu, ale ich nadużywanie świadczy o amatorszczyźnie. Gdy wstawiasz przejście, koniecznie dopilnuj, by wносиło ono coś do projektu. Obejrzyj swoje ulubione filmy i programy telewizyjne, żeby zobaczyć, jak wyglądają zgrabnie wprowadzone przejścia.

W większości filmów mamy do czynienia z montażem twardym i rzadko kiedy pojawiają się w nich przejścia. Jest tak, ponieważ efektów należy używać tylko, jeśli wnoszą coś konkretnego do filmu, a w wypadku przejść zdarza się to rzadko. Co więcej, czasami wręcz rozpraszą.

Jeśli montażysta serwisu informacyjnego decyduje się na użycie efektu przejścia, to ma w tym jakiś cel. Najczęściej służy to przekształceniu nagłego cięcia, które wyglądałoby rażąco niedobrze, w bardziej płynne przejście.

W starannie zaplanowanych opowieściach można znaleźć miejsce na efekty przejścia. Przykładem są filmy z serii *Gwiezdne wojny*, pełne wystylizowanych i widocznych przejść, takich jak powolne zwinienia obrazu. W tym wypadku George Lucas chciał celowo nawiązać do starych seriali kinowych i telewizyjnych. Efekty przejścia dają jasno do zrozumienia: „Teraz uważaj — przenosimy się w czasie i przestrzeni”.

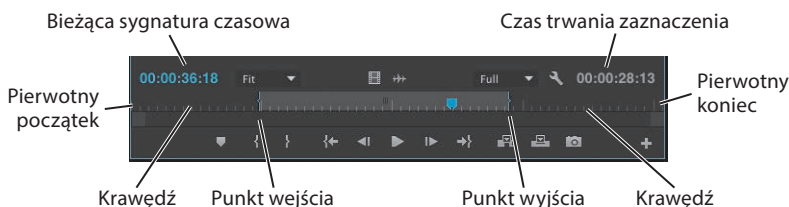
## Punkty edycji i krawędzie

Aby zrozumieć efekty przejścia, musisz pojąć, jak działają punkty edycji i krawędzie. Punkt edycji jest punktem na osi czasu, w którym jeden klip się kończy, a drugi zaczyna. To miejsce często nazywa się **cięciem**. Łatwo je znaleźć, ponieważ Premiere Pro umieszcza pionowe linie w takich miejscach (przez co klipy wyglądają jak ułożone obok siebie cegły).



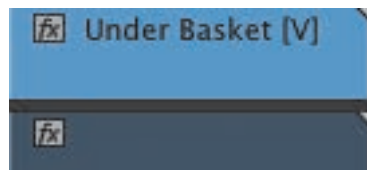
Gdy umieszczasz część klipu w sekwencji, niewykorzystane fragmenty z początku i końca są wprawdzie ukryte, ale wciąż dostępne. Te niewykorzystane fragmenty to krawędzie.

Gdy po raz pierwszy umieściłeś klip w sekwencji, punktami wejścia i wyjścia zaznaczyłeś odpowiedni fragment. Pomiedzy rzeczywistym początkiem klipu a wybranym punktem wejścia znajduje się krawędź, tak samo jak pomiedzy rzeczywistym końcem a punktem wyjścia.



Rzecz jasna, być może nie użyłeś punktów wejścia i wyjścia albo umieściłeś któryś z nich na początku lub końcu klipu. W takiej sytuacji w klipie nie ma niewykorzystanego materiału albo znajduje się on tylko na początku lub końcu klipu.

Jeśli w lewym górnym lub prawym górnym rogu klipu widnieje mały trójkąt, oznacza to, że wstawiony fragment obejmuje początek lub koniec pierwotnego klipu i nie ma za nim dodatkowych klatek.



W tym przykładzie klip ma krawędź na początku (po lewej), a nie na końcu (po prawej)

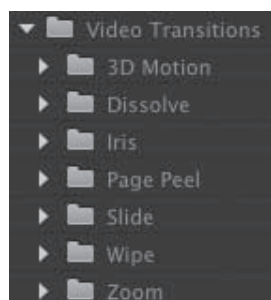
Krawędzie są potrzebne efektom przejścia do działania. Gdy klip ma krawędzie, w jego górnych narożnikach nie ma trójkątów.

Standardowo niewidoczne części klipu zostaną wykorzystane po nałożeniu przejścia. Sprowadza się to do tego, że kończący się klip zostaje nałożony na rozpoczynający się klip, tak aby stworzyć przestrzeń, w której następuje przejście. Jeśli na przykład chcesz nałożyć dwusekundowe przejście *Cross Dissolve* (przenikanie krzyżowe) na punkt wyśrodkowany między dwoma klipami wideo, obydwa klipy muszą mieć co najmniej jednosekundową krawędź (czyli jedną dodatkową sekundę filmu, która standardowo nie byłaby widoczna na osi czasu).

## Dodawanie przejść wideo

Premiere Pro oferuje wiele przejść wideo do wyboru. Większość opcji dostępna jest w grupie *Video Transitions* (przejścia wideo) panelu *Effects*.

Główne przejścia rozdzielone zostały w ramach siedmiu podkategorii efektów. Dodatkowe przejścia znajdziesz w grupie *Video Effects/Transitions* (efekty wideo/przejścia) panelu *Effects*. Efekty te nakładane są na całe klipy i mogą być używane do wyświetlania całego materiału (zawartości klipu między pierwszą a ostatnią klatką). Ta druga kategoria efektów przydaje się do nakładania tekstu lub grafiki na film.



**Uwaga:** Jeśli potrzebujesz większego wyboru przejść, rzuć okiem na witrynę Adobe. Wejdź na stronę o adresie <http://helpx.adobe.com/premiere-pro/compatibility.html> i kliknij link *Plug-ins* (wtyczki). Znajdziesz tam kilka efektów utworzonych przez innych producentów.

## Nakładanie przejścia jednostronnego

Najłatwiej zrozumieć działanie przejścia, które nakładane jest tylko na jeden koniec pojedynczego klipu. Może to być wyciemnienie pierwszego klipu w sekwencji lub przeniknięcie klipu w animowaną grafikę.

Wypróbujmy to przejście.

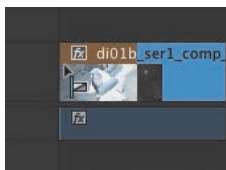
● **Uwaga:** Za pomocą pola *Search* (szukaj) u góry panelu możesz przeszukiwać efekty według nazw i słów kluczowych; możesz też ręcznie otwierać foldery z efektami.

- 1 Przejdź do sekwencji *01 Transitions*.

Znajdują się w niej cztery klipy o krawędziach wystarczająco długich, by można było nałożyć na nie efekty przejścia.

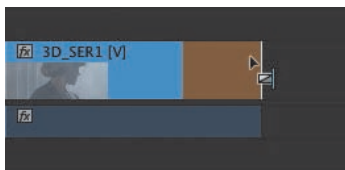
- 2 W panelu *Effects* otwórz grupę *Video Transitions/Dissolve* (przejścia wideo/przenikanie) i znajdź efekt *Cross Dissolve*.

- 3 Przeciągnij efekt i upuść go na początku pierwszego klipu.



Podświetlenie wskazuje, gdzie zostanie dodany efekt przejścia

- 4 Przeciągnij efekt *Cross Dissolve* na koniec ostatniego klipu wideo.



Ikona *Dissolve* wskazuje, że działanie efektu zacznie się przed zakończeniem klipu, a skończy się wraz z zakończeniem tegoż klipu.

Ponieważ nakładasz przejście *Cross Dissolve* na koniec klipu, za którym nie ma kolejnego klipu, film przeniknie w tło osi czasu (które jest akurat czarne).

Tego typu przejścia nie wydłużają klipu za pomocą krawędzi, ponieważ kończą się wraz z zakończeniem klipu.

- 5 Odtwórz sekwencję, aby zobaczyć rezultat.

Na początku ekran powinien się rozjaśnić z czerni, a na końcu ponownie się ściemnić.

Po nałożeniu efektu *Cross Dissolve* w taki sposób osiągnięty rezultat przypomina wynik zastosowania efektu *Dip to Black* (przejście w czerni), który też sprawia, że obraz przechodzi w czerni. W rzeczywistości jednak powodujesz, że klip stopniowo zwiększa swoją przezroczystość na czarnym tle. Różnica między tymi dwoma efektami jest dużo bardziej widoczna, gdy pracuje się z wieloma różnokolorowymi warstwami.

## Wprowadzanie przejścia między dwoma klipami

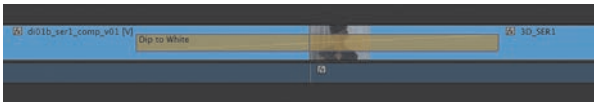
Wprowadźmy przejście między kilkoma klipami. Na potrzeby instruktażu złamie-  
my kilka zasad rzemiosła i zapoznamy się z różnymi opcjami.

- 1 Kontynuuj pracę nad poprzednią sekwencją, *01 Transitions*.

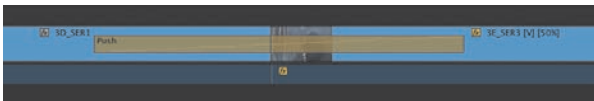
Aby zobaczyć przejście, które zaraz nałożysz, przybliż widok osi czasu.

- 2 Przesuń wskaźnik odtwarzania na osi czasu do punktu edycji między klipem 1. i 2., a następnie naciśnij klawisz = trzykrotnie, aby przybliżyć widok jeszcze bardziej. Jeśli na Twojej klawiaturze nie ma tego klawisza, posłuż się suwakiem przybliżania na dole panelu *Timeline*.

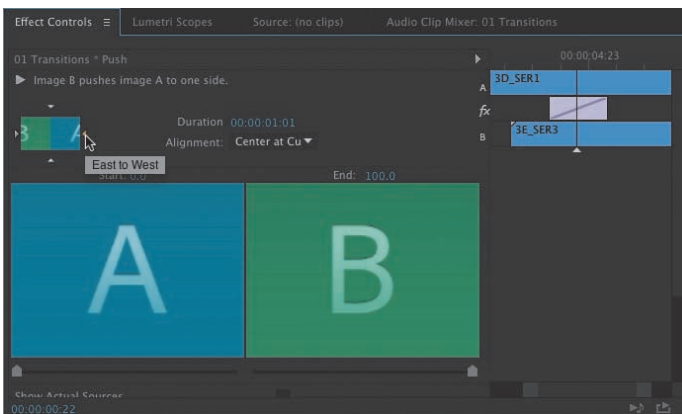
- 3 Przeciągnij przejście *Dip to White* (przejście w biel) z grupy *Dissolve* w panelu *Effects* do punktu edycji między klipem 1. i 2.



- 4 Przeciągnij następnie przejście *Push* (wypchnięcie) z grupy *Slide* (przesunięcia) do punktu edycji między klipem 2. i 3.



- 5 Kliknij przejście *Push* na osi czasu i przejdź do panelu *Effect Controls*. Zmień kierunek z *West to East* (z zachodu na wschód) na *East to West* (ze wschodu na zachód).



► **Wskazówka:**  
Łatwo zapamiętać, że naciśnięcie klawisza = przybliży widok, ponieważ na tym samym klawiszu widnieje znak plus.

● **Uwaga:** Kiedy przeciągasz nowe przejście audio lub wideo z panelu *Effects* na istniejące przejście, zastępuje ono zastany efekt, przy czym przejmuje jego ułożenie i czas trwania. Dzięki temu można z łatwością zamieniać efekty i eksperymentować.

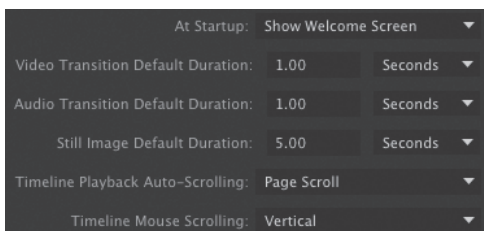
● **Uwaga:** Panel *Effect Controls* trzeba czasami przewinąć w dół, aby skorzystać z niektórych kontrolerek.

- 6 Przeciągnij przejście *Flip Over* (przerzuć) z grupy *3D Motion* (ruch 3D) do punktu edycji między klipem 3. i 4.
- 7 Odtwórz sekwencję od początku do końca.  
Po obejrzeniu sekwencji zapewne rozumiesz już, dlaczego lepiej używać przejść z umiarem.  
Spróbujmy teraz zastąpić któryś z istniejących efektów.
- 8 Przeciągnij przejście *Split* (podzielenie) z grupy *Slide* na efekt przejścia między klipem 2. a 3. Nowe przejście zastępuje poprzednie i przejmuje jego czas trwania.
- 9 Zaznacz ikonkę przejścia *Split* w panelu *Timeline*. W panelu *Effect Controls* nadaj ustawieniu *Border Width* (szerokość obramowania) wartość 7, a *Anti-aliasing Quality* (jakość antyaliasingu) — wartość *Medium* (średnia), aby utworzyć cienką linię podziałową na krawędzi roletki.



Wybrana metoda antyaliasingu ogranicza ilość ewentualnego migotania towarzyszącego ruchowi animowanej linii.

- 10 Obejrzyj sekwencję, żeby zobaczyć nowy efekt przejścia.  
Przejściom przypisane są domyślne czasy trwania, które można zdefiniować w sekundach lub klatkach (domyślnie używa się klatek). Czas trwania efektu przejścia zależy od wybranej dla sekwencji liczby klatek na sekundę, chyba że domyślny czas trwania zdefiniowany jest w sekundach. Domyślny czas trwania przejścia można zmienić w zakładce *General* (ogólne) panelu *Preferences* (preferencje).
- 11 Wybierz *Edit/Preferences/General* (edycja/preferencje/ogólne — Mac OS: *Premiere Pro/Preferences/General*).



- 12 Pracujemy teraz nad sekwencją odtwarzaną z 24 klatkami na sekundę, ale nie ma to znaczenia, jeśli nadasz ustawieniu *Video Transition Default Duration* (domyślny czas trwania przejścia wideo) wartość 1 sekundy. Zrób tak i kliknij *OK*.

Nałożone już efekty przejścia nie ulegają zmianie, ale wszystkie przejścia, które dopiero dodasz, będą już miały nowy czas trwania.

Niewiele efektów przejścia stosowanych przez profesjonalnych montażystów trwa całą sekundę. Więcej o dostosowywaniu ustawień przejść przeczytasz w dalszej części tej lekcji.

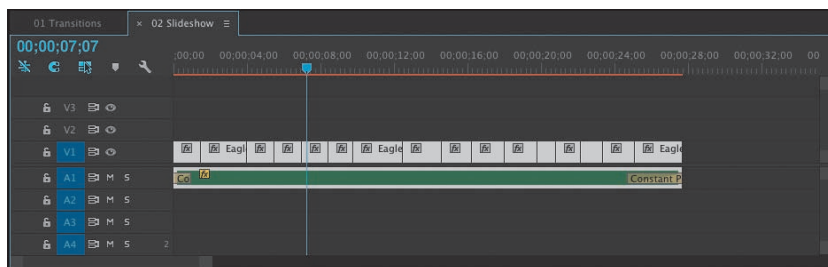
● **Uwaga:** Możesz przekleić przejście z jednej części sekwencji do innej. Zaznacz myszą ikonkę efektu przejścia i wybierz *Edit/Copy* (edycja/kopiuuj). Następnie przesuń wskaźnik odtwarzania do punktu edycji, w którym chcesz umieścić kopię przejścia, i wybierz *Edit/Paste* (edycja/wklej).

## Nakładanie przejść na wiele klipów naraz

Jak dotąd nakładałeś przejścia jedynie na klipy wideo, ale można ich używać także ze zdjęciami, grafiką, dorysówkami, a nawet materiałami audio, do których jeszcze wrócimy w dalszej części lekcji.

Jednym ze standardowych rodzajów projektów jest fotomontaż. Takie filmy z reguły wyglądają dobrze, gdy wstawi się przejścia między zdjęciami. Nadawanie przejść pojedynczo w serii składającej się ze stu obrazów trwałoby dość długo. Premiere Pro ułatwia automatyzację tego procesu, umożliwiając nadawanie zdefiniowanego przez Ciebie, domyślnego przejścia dowolnej grupie klipów — zarówno ułożonych w jeden ciąg, jak i znajdujących się w odstępach od siebie.

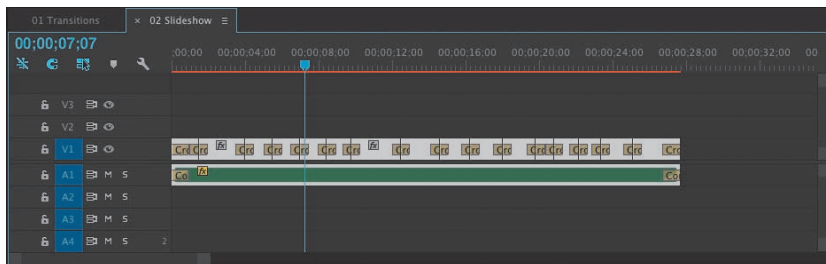
- 1 W panelu *Project* (projekt) znajdź i otwórz sekwencję *02 Slideshow*.  
Sekwencja składa się z kilkunastu zdjęć ułożonych w jeden ciąg.
- 2 Naciśnij spację, aby włączyć odtwarzanie w panelu *Timeline*.  
Zauważ, że zdjęcia oddzielone są od siebie twardymi cięciami.
- 3 Naciśnij klawisz *\*, aby oddalić widok osi czasu tak, by cała sekwencja była na niej widoczna.
- 4 Narzędziem *Selection* (zaznaczenie) przeciągnij ramkę dookoła wszystkich klipów, aby je zaznaczyć.



- 5 W menu *Sequence* (sekwencja) kliknij *Apply Default Transitions to Selection* (nadaj zaznaczeniu domyślne przejścia).



**Uwaga:** Jeśli pracujesz na klipach z połączonymi ścieżkami audio i wideo, możesz wybrać same ścieżki audio lub wideo, przeciągając narzędziem *Selection* z przytrzymanym klawiszem *Alt* (Mac OS: *Option*). Wybierz następnie polecenie *Sequence/Apply Default Transitions to Selection* (sekwencja/nadaj zaznaczeniu domyślne przejścia). Zauważ, że polecenie to działa tylko z dwustronnymi przejściami.



W ten sposób wstawiasz domyślne przejścia między wszystkimi zaznaczonymi klipami. Standardowym domyślnym efektem przejścia jest jednosekundowy *Cross Dissolve*. Domyślne przejście możesz zmienić, klikając wybrany efekt w panelu *Effects* prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierając polecenie *Set Selected as Default Transition* (ustaw jako domyślne przejście).

- 6 Odtwórz film na osi czasu, aby zobaczyć, jak wprowadzenie przejścia *Cross Dissolve* wpłynęło na sekwencję.



Możesz także przekleić istniejący efekt przejścia do wielu punktów edycji za pomocą klawiatury. W tym celu zaznacz efekt przejścia i naciśnij *Ctrl+C* (Mac OS: *Command+C*). Następnie, przytrzymując klawisz *Ctrl* (Mac OS: *Command*), przeciągnij narzędzie zaznaczania, aby objąć ramką inne punkty.

W ten sposób zaznaczasz punkty edycji zamiast klipów. Po ich wybraniu naciśnij *Ctrl+V* (Mac OS: *Command+V*), aby wkleić efekt przejścia bezpośrednio w miejscu punktów edycji.

Jest to świetny sposób na przypisywanie wielu klipom jednakowych efektów przejścia.

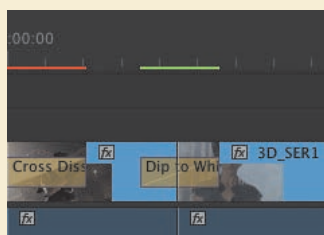
## Zmiany w wyświetlaniu sekwencji

Kiedy umieszczasz w sekwencji przejście, w panelu *Timeline* może pojawić się nad nim czerwona lub żółta pozioma linia. Żółta linia wskazuje, że Premiere Pro prawdopodobnie odtworzy efekt bez problemu. Czerwona linia sygnalizuje, że dana część sekwencji musi zostać wyrenderowana przed zgraniem jej na taśmę lub obejrzeniem podglądu bez opuszczonych klatek.

Renderowanie następuje automatycznie, gdy eksportujesz sekwencję do pliku, ale możesz też zdecydować się na renderowanie w dowolnym czasie, aby sekwencje mogły być odtwarzane płynniej na słabszych komputerach.

Najprostszym sposobem na wyrenderowanie fragmentu jest naciśnięcie klawisza *Enter*. Możesz także zaznaczyć część sekwencji punktami wejścia i wyjścia — wyrenderowany zostanie jedynie zawarty pomiędzy nimi fragment. Przydaje się to, gdy w sekwencji znajduje się wiele wymagających renderowania efektów, ale w danej chwili interesuje Cię tylko wybrany fragment.

Premiere Pro tworzy klip wideo z wybranym segmentem (przechowywany w folderze *Preview Files*) i zmienia kolor linii z czerwonego lub żółtego na zielony. Dopóki linia jest zielona, odtwarzanie powinno przebiegać gładko.



## Dopracowywanie przejścia w trybie A/B

W trybie edycji A/B w panelu *Effect Controls* pojedyncza ścieżka wideo podzielona jest na dwie części. Dwa leżące obok siebie na jednej ścieżce i stykające się klipy są wyświetlane w tym trybie jako osobne klipy na osobnych ścieżkach. Można między nimi umieścić przejście, dostosować krawędzie początkowe i końcowe, a także dopracować inne opcje przejść.

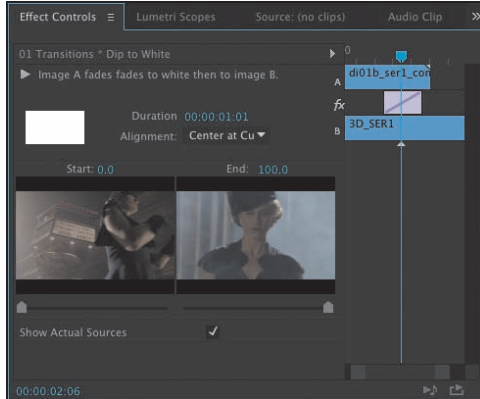
## Zmiana parametrów w panelu Effect Controls

W Premiere Pro wszystkie przejścia można dopasowywać. Niektóre efekty mają zaledwie kilka ustawień (na przykład czas trwania i punkt początkowy), ale za to inne mają opcje związane z kierunkiem, kolorem, wielkości obramowania i tak dalej. Główną zaletą panelu *Effect Controls* jest to, że widać w nim początkowe i końcowe krawędzie klipów, co ułatwia dostosowywanie położenia efektu.

Zmodyfikujmy teraz jedno z przejść.

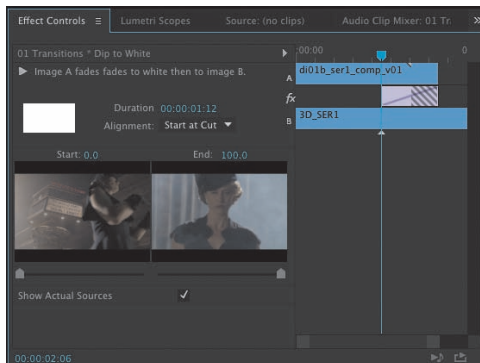
- 1 Wróć do sekwencji *01 Transitions*.
- 2 Umieść wskaźnik odtwarzania w panelu *Timeline* tam, gdzie znajduje się dodane między klipem 1. a 2. przejście *Dip to White*. Kliknij je, żeby je zaznaczyć.
- 3 W panelu *Effect Controls* zaznacz opcję *Show Actual Sources* (pokaż źródła), aby zobaczyć klatki samych klipów.

**Uwaga:** Czasami trzeba zmienić wielkość panelu *Effect Controls*, żeby przycisk *Show/Hide Timeline View* (📺 — pokaż/ukryj widok osi czasu) był widoczny. Poza tym oś czasu w panelu i tak może już być widoczna. Kliknięcie tego przycisku włącza lub wyłącza widoczność osi.



Łatwiej teraz przejrzeć zmiany, jakim poddajesz klipy źródłowe.

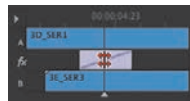
- 4 W panelu *Effect Controls* kliknij menu *Alignment* (położenie) i wybierz opcję *Start at Cut* (rozpocznij na cięciu).
- Ikonka przejścia zmienia się, aby pokazać jego nowe położenie.
- 5 Kliknij przycisk *Play the Transition* (▶️ — odtwórz przejście), aby odtworzyć przejście w panelu *Effect Controls*.
  - 6 Teraz zmienimy pole czasu trwania. Wpisz **1:12**, aby uzyskać półtorasekundowy czas trwania. Ukośne kreski (zwane często **paskami zebry**) wskazują, że do fragmentu wstawiono stop-klatki.



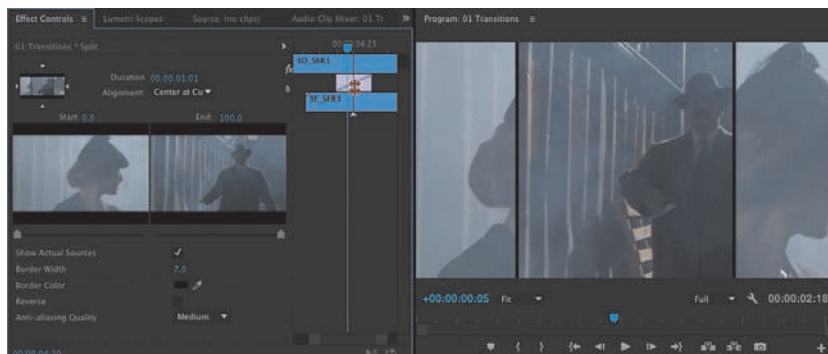
Odtwórz przejście, żeby zobaczyć zmiany. Dostosujmy teraz kolejny efekt.

- 7 Kliknij przejście między klipem 2. i 3. w panelu *Timeline*.
- 8 W panelu *Effect Controls* najedź kursorem na linię edycji, umieszczoną pośrodku segmentu przejścia.

Jest to punkt edycji pomiędzy dwoma klipami; znajdujący się nad nim kursor zmienia się w narzędzie *Rolling Edit* (edycja przewijająca), które umożliwia przestawienie punktu edycji.



- 9 Przeciągnij narzędzie *Rolling Edit* w lewo i w prawo. Zauważ, że zmiana położenia punktu wyjścia klipu po lewej i punktu wejścia klipu po prawej staje się widoczna w panelu *Program Monitor* (monitor programu), kiedy tylko puszczasz przycisk myszy. Zjawisko to nazywa się **przycinaniem** i omówimy je szerzej w lekcji 8. „Zaawansowane techniki edycji”



- 10 Przesuń kursor odrobinę na lewo lub prawo od linii edycji. Zauważ, że zmienia się wtedy w narzędzie *Slide* (przesunięcie).

Narzędzie *Slide* służy do modyfikowania początkowych i końcowych punktów przejścia bez zmieniania jego ogólnej długości. W panelu *Program Monitor* pojawiają się nowe punkty początkowe i końcowe, ale przesunięcie segmentu przejścia narzędziem *Slide* nie powoduje zmiany punktu edycji pomiędzy dwoma klipami, tak jak dzieje się to w wypadku zastosowania narzędzia *Rolling Edit*. *Slide* zmienia jedynie czas trwania efektu przejścia.



- 11 Przeciągnij segment przejścia w lewo lub w prawo narzędziem *Slide*.

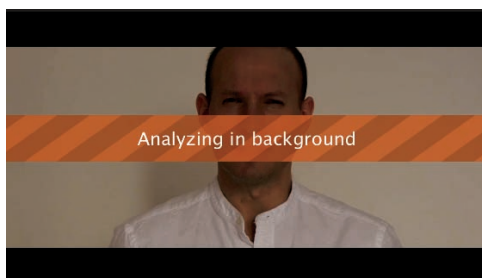
**Uwaga:** W ramach przycinania możliwe jest skrócenie przejścia do zaledwie jednej klatki. Wówczas przeciąganie ikonki efektu przejścia może być trudne, warto więc wtedy skorzystać z ustawień *Duration* (czas trwania) i *Alignment* (wyrównanie). Jeśli chcesz usunąć przejście, zaznacz je w sekwencji i naciśnij klawisz *Delete* lub *Backspace*.

## Zastosowanie efektu *Morph Cut*

*Morph Cut* (cięcie z przekształceniem) to specjalne przejście, które jest z założenia niewidoczne. Utworzono je z myślą o wywiadach z „gadającymi głowami”, gdzie jeden rozmówca patrzy bezpośrednio w obiektyw. Jeśli rozmówca często ma przestoje lub w wywiadzie pojawiają się zbędne treści, możesz zdecydować się na usunięcie wybranych fragmentów.

Skutkuje to zwykle twardym cięciem, ale wystarczy mieć odpowiednio dobry materiał i trochę poeksperymentować, aby uzyskać dzięki *Morph Cut* niewidzialne przejście ukrywające wszystko to, co usunąłeś. Wypróbujmy tę metodę.

- 1 Otwórz sekwencję *03 Morph Cut*. Odtwórz początek tej sekwencji.  
Sekwencja składa się z jednego ujęcia, pomijając nagły przeskok na początku. Nie jest on szczególnie widoczny, ale wywołuje pewien dyskomfort.
- 2 W panelu *Effects* przejdź do grupy *Video Transitions/Dissolve* (przejścia wideo/przenikanie) i znajdź efekt *Morph Cut*. Przeciągnij go do punktu znajdującego się między dwiema częściami klipu.



Efekt przejścia *Morph Cut* zaczyna od przeprowadzenia analizy obydwu klipów w tle. Możesz się zająć pracą nad resztą sekwencji w oczekiwaniu na zakończenie tej analizy.

Przejście *Morph Cut* działa najlepiej po wypróbowaniu różnych czasów trwania. Niektóre czasy trwania są skuteczniejsze w zależności od materiału.

- 3 Dwukrotnie kliknij efekt *Morph Cut*, aby sprawdzić jego czas trwania. Zmień go na 13 klatek.
- 4 Po zakończeniu analizy naciśnij klawisz *Enter*, aby wyrenderować efekt (jeżeli Twój komputer tego potrzebuje) i obejrzyj wynik.

Rezultat nie jest wprawdzie idealny, ale niewiele mu brakuje, a widz raczej nie zwróci uwagi na przeprowadzony zabieg.

## Brak krawędzi początkowych i końcowych

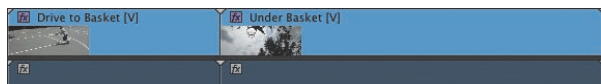
Gdy próbujesz rozciągnąć przejście klipu, który nie ma wystarczająco dużej krawędzi, przejście wprawdzie się pojawia, ale oznaczone jest ukośnymi kreskami ostrzegawczymi. Oznacza to, że Premiere Pro wykorzysta stop-klatki do rozciągnięcia czasu trwania klipu.

Możesz dostosować czas trwania i położenie przejścia, aby rozwiązać ten problem.

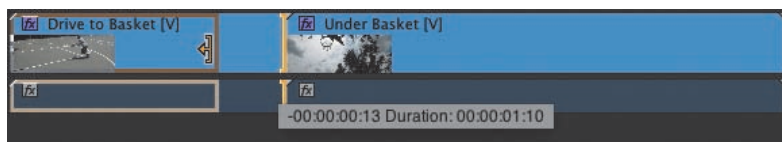
- 1 Otwórz sekwencję *04 Handles*.
- 2 Spójrz na pierwszy punkt edycji w sekwencji.

► **Wskazówka:**  
Możesz umieścić punkt początkowy efektu przenikania asymetrycznie, przeciągając go kursor. Oznacza to, że nie musisz ograniczać się do opcji *Centered* (wyśrodkowany), *Start at Cut* (rozpocznij na cięciu) i *End at Cut* (zakończ na cięciu). Możesz także przeciągnąć efekt przejścia bezpośrednio w panelu *Timeline* i w ogóle pominąć panel *Effect Controls*.

Dwa klipy na osi czasu nie mają przednich ani tylnych krawędzi, co zasygnalizowane jest trójkącikami w górnych rogach klipów. Trójkąt wskazuje ostatnią klatkę pierwotnego klipu.



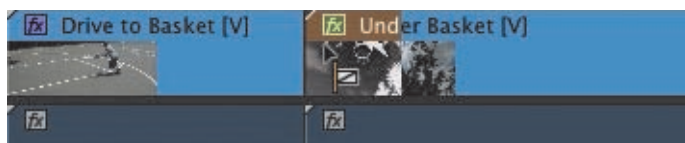
- 3 Używając narzędzia *Ripple Edit* (edycja wypełniająca — z panelu *Tools* [narzędzia]), przeciągnij prawy kraniec pierwszego klipu w lewo, aby skrócić jego czas trwania do około **1:10**.



Chmurka podpowiedzi pojawiająca się podczas przycinania czasu trwania klipu

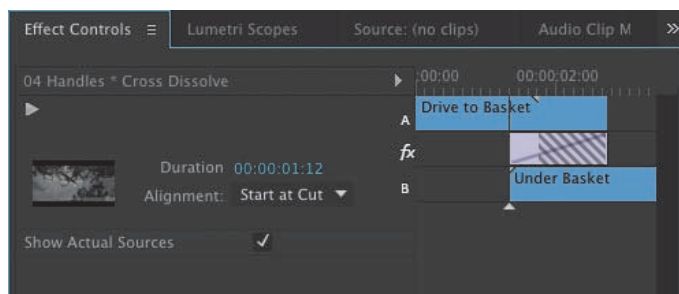
Klip znajdujący się po punkcie edycji wypełnia lukę. Zauważ, że trójkącik zniknął z końca przyciętego klipu.

- 4 Przeciągnij efekt przejścia *Cross Dissolve* z panelu *Effects* do punktu edycji pomiędzy dwoma klipami.

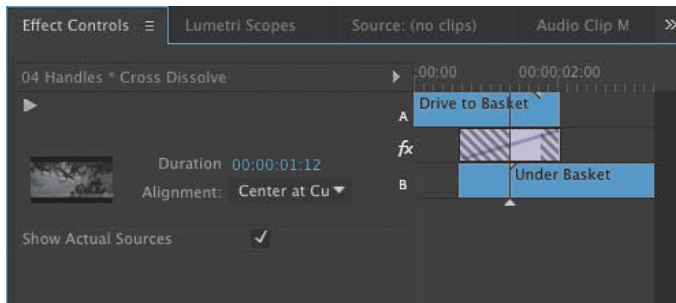


Przejście możesz przeciągnąć jedynie do prawego krańca punktu edycji, ponieważ klip nie ma krawędzi, która umożliwiłaby nałożenie na siebie obydwu klipów bez konieczności wstawienia stop-klatek.

- 5 Naciśnij klawisz *V*, aby włączyć standardowe narzędzie *Selection*, a następnie kliknij efekt przejścia, aby go zaznaczyć.
- 6 W panelu *Effect Controls* nadaj efektowi czas trwania równy **1:12**. Konieczne może być przybliżenie widoku, żeby ułatwić wybór przejścia.



7 Zmień położenie przejścia na *Center at Cut* (wyródkowanie w miejscu cięcia).



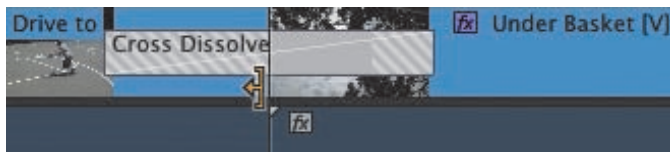
Zauważ, że w panelu *Effect Controls* segment z efektem przejścia oznaczony jest ukośnymi kreskami, które wskazują na brak krawędzi początkowych i końcowych. Oznacza to, że w tych częściach efekt zastosuje stop-klatki.

- 8 Powoli przeciągnij wskaźnik odtwarzania przez przejście i zapoznaj się z osiągniętym wynikiem.
- W pierwszej połowie przejścia (czyli przed punktem edycji) klip *B* składa się ze stop-klatek, podczas gdy klip *A* wciąż jest odtwarzany.
  - W punkcie edycji rozpoczyna się odtwarzanie obydwu klipów.
  - Końcówka przejścia składa się ze stop-klatek.
- 9 Ten problem można naprawić na kilka sposobów.
- Możesz zmienić czas trwania efektu lub jego położenie.
  - Możesz użyć narzędzia *Rolling Edit* do przestawienia przejścia.
  - Możesz zastosować narzędzie *Ripple Edit* do skrócenia klipu.

● **Uwaga:** Narzędzie *Rolling Edit* służy do przesuwania przejścia w lewo lub w prawo, ale nie zmienia ogólnej długości sekwencji.



Narzędzie *Rolling Edit*



Narzędzie *Ripple Edit*

Więcej na temat narzędzi *Rolling Edit* i *Ripple Edit* przeczytasz w lekcji 8.

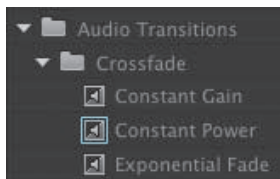


# Dodawanie przejść audio

Przejścia audio pozwalają na znaczące polepszenie ścieżki dźwiękowej sekwencji poprzez usunięcie niechcianych odgłosów i nagle urywających się dźwięków. Wykorzystanie przejścia krzyżowego na końcu klipu audio (lub między klipami) to szybki sposób na dodanie efektów ściemniania i rozjaśniania typu *fade-in*, *fade-out*, *fade-between*.

## Dodawanie przejścia z miksowaniem

Istnieją trzy rodzaje efektu miksowania (ang. *crossfade*), z których możesz skorzystać.



- **Constant Gain** (stałe wzmacnianie). Przejście *Constant Gain* polega na zastosowaniu ciągłego wzmacniania (głośności) między klipami. Jest ono na ogół przydatne, ale może powodować nagły przeskok, gdy po zakończeniu jednego klipu odtwarzany jest kolejny o takim samym poziomie głośności. Przejście *Constant Gain* najbardziej przydaje się w sytuacjach, w których nie chcesz nadmiernie mieszać dwóch klipów, ale wolisz, by drugi pojawił się po zakończeniu pierwszego.
- **Constant Power** (stała moc). Domyślny efekt przejścia audio w Premiere Pro tworzy płynne, stopniowe przejście między dwoma klipami. Efekt *Constant Power* przypomina efekt rozmycia klipu wideo. Po jego nałożeniu kończący się klip powoli zaczyna się wyciszać i przyspiesza pod koniec; z drugim klipem dzieje się to samo, tylko na odwrót. Głośność dźwięku szybko wzrasta na początku odtwarzania klipu, ale pod koniec przejścia wzrost spowalnia. Efekt ten przydaje się w większości sytuacji, w których chcesz zmiksować dźwięk dwóch klipów.
- **Exponential Fade** (przenikanie logarytmiczne). Efekt ten przypomina w działaniu *Constant Power* i jest dość płynnym przejściem między klipami, opartym na krzywej logarytmicznej. Niektórzy wolą korzystać z *Exponential Fade* niż z innych efektów przy nakładaniu przejścia jednostronnego (na przykład na początku lub końcu sekwencji).



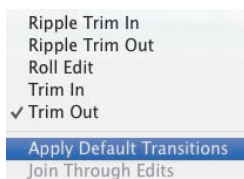
## Dodawanie przejść audio

Przejście krzyżowe można dodać do sekwencji na kilka sposobów. Możesz oczywiście przeciągnąć przejście audio tak samo jak przejście wideo, ale istnieją także skróty przyspieszające ten proces.

Przejścia audio mają domyślny czas trwania określony w sekundach lub klatkach. Możesz zmienić domyślny czas trwania poleceniem *Edit/Preferences/General* (Mac OS: *Premiere Pro/Preferences/General*).

Przyjrzyjmy się trzem metodom dodawania przejść audio.

- 1 Otwórz sekwencję *05 Audio*.  
W sekwencji tej znajduje się kilka klipów dźwiękowych.
- 2 Otwórz grupę *Audio Transitions/Crossfade* (przejścia audio/miksowanie) w panelu *Effects*.
- 3 Przeciągnij przejście *Exponential Fade* do początku pierwszego klipu audio.
- 4 Przejdź do końca sekwencji.
- 5 Kliknij prawym przyciskiem myszy ostatni punkt edycji na osi czasu i wybierz polecenie *Apply Default Transitions* (zastosuj domyślne przejścia).



Dodane zostały nowe przejścia audio i wideo. Jeśli chcesz dodać same przejścia audio, przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) podczas kliknięcia prawym przyciskiem, aby wybrać właściwy klip.

Na końcu klipu audio pojawił się efekt *Constant Power*, za sprawą którego dźwięk zostaje płynnie wyciszony pod koniec sekwencji.

- 6 Możesz zmienić czas trwania przejścia, przeciągając jego bok na osi czasu. Wydłuż przejście audio i odtwórz sekwencję na osi czasu, aby zapoznać się z rezultatem.
- 7 Aby dopracować projekt, dodaj przejście *Video Dissolve* (przenikanie wideo) na początku sekwencji. Przesuń wskaźnik odtwarzania do początku, zaznacz pierwszy klip i naciśnij *Ctrl+D* (Mac OS: *Command+D*), aby dodać domyślne przejście wideo.

Teraz na początku filmu widać przejście z czarnego ekranu i przejście do czarnego ekranu na końcu. Dodajmy serię krótkich przejść audio, żeby wygładzić dźwięki tła.

- 8 Przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) i zaznacz wszystkie klipy audio na ścieżce *Audio 1*, uważając, aby nie zaznaczyć przy tym klipów wideo.

Klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) pozwala na tymczasowe odłączenie klipów audio od klipów wideo, aby wyizolować przejścia. Przeciągnij pole zaznaczenia od punktu znajdującego się pod klipami audio, aby uniknąć zaznaczenia klipów wideo.

- 9 Wybierz *Sequence/Apply Default Transitions to Selection* (sekwencja/nadaj zaznaczeniu domyślne przejścia).



- 10 Odtwórz sekwencję, aby zobaczyć rezultat wprowadzonych zmian.

► **Wskazówka:** *Shift+Ctrl+D* (Mac OS: *Shift+Command+D*) jest skrótem klawiszowym służącym do nadawania domyślnego przejścia audio punktowi edycji znajdującemu się w pobliżu wskaźnika odtwarzania. Zaznaczenie ścieżki (lub klipu) służy do określenia, gdzie efekt zostanie zastosowany.

● **Uwaga:** Zaznaczenie klipów nie musi być ciągłe. Możesz przytrzymać klawisz *Shift*, aby wybrać pojedyncze klipy w sekwencji do zaznaczenia.

## Pytania kontrolne

- 1 Jak nadać domyślne przejście wielu klipom?
- 2 Jak znaleźć przejście na podstawie jego nazwy?
- 3 W jaki sposób można zastąpić jedno przejście drugim?
- 4 Omów trzy możliwości zmiany czasu trwania przejścia.
- 5 Jak w prosty sposób stworzyć nagłośnienie i wyciszenie dźwięku na początku i końcu klipu?

## Odpowiedzi

- 1 Należy zaznaczyć klipy znajdujące się już na osi czasu i wybrać *Sequence/Apply Default Transitions to Selection*.
- 2 Należy wpisać pierwsze litery nazwy przejścia w polu *Contains Text* (zawiera tekst) panelu *Effects*. Premiere Pro wyświetla w czasie rzeczywistym wszystkie efekty i przejścia (audio i wideo), w których nazwach występuje dana kombinacja liter. Wpisz więcej liter, aby zawęzić zakres wyszukiwania.
- 3 Należy przeciągnąć nowe przejście na przejście zastępowane. Nowe przejście automatycznie zastąpi stare, zachowując jego czas trwania.
- 4 Należy przeciągnąć kraniec przejścia na osi czasu, zrobić to samo na osi czasu trybu A/B w panelu *Effect Controls* bądź zmienić wartość *Duration* w tym panelu. Możesz także dwukrotnie kliknąć ikonkę przejścia w panelu *Timeline*.
- 5 Prosty sposób jest dodanie przejścia krzyżowego audio na początku i końcu klipu.

- !, 31
- “, 31
- \$, 31
- (, 31
- ), 31
- \*, 31
- ., 31
- .., 31
- .csv, 124
- .mpgindex, 57
- .prproj, 8, 20
- /, 31
- ::, 31
- ?, 31
- {, 31
- |, 31
- }, 31
- ‘, 31
- “, 31
- €, 31
- €, 31
- <, 31
- >, 31
- °, 31
- 3D Motion, 150
- 5.1 Submix, 39
- 64 bity, 25
- 6K RED Dragon, 49
- A**
- AAC Audio, 438
- AAF, 32, 46
- AAF Edit Protocol, 33
- Absorption, 267
- Activate Recording Device, 452
- Adaptive, 39
- Adaptive Submix, 39
- Add Edit, 134, 135
- Add Edit to All Tracks, 135
- Add Marker, 126
- Add to Favorites, 52
- Adjust Gain by, 251
- Adjustment Layer, 295
- Adobe After Effects, 5, 6, 53, 298
- Adobe Audition, 5, 6, 252
- Adobe Creative Cloud, 4, 5, 47, 57
- Adobe Dynamic Link, 6
- Adobe Encore, 6, 125
- Adobe Illustrator, 6, 53, 55, 56
- Adobe Lightroom, 326
- Adobe Media Browser, 44
- Adobe Media Encoder, 5, 6, 420, 437, 444
- Adobe Mercury Transmit, 27
- Adobe Photoshop, 6, 53
- Adobe Prelude, 5, 6, 47, 129
- Adobe Premiere Clip, 31
- Adobe Premiere Pro CC, 2
- Adobe SpeedGrade, 5, 6, 356, 357
- Advanced Authoring Format (AAF), 447
- Aggressive, 375
- AIFF, 438
- Align, 407
- Align Vertical Bottom, 407
- Alignment, 154
- Allow importing duplicate media, 425
- Amount to Decolor, 340
- amplituda, 247
- analizator Lumetri, 322
- anamorficzny obraz szerokoekranowy, 85
- Anchor Point, 197
- Anchor to In Point, 312
- Anchor to Out Point, 312
- Andrea Sweeney NYC, 453
- Animowany GIF, 439
- Anti-aliasing Quality, 150
- Anti-flicker Filter, 197, 290
- Appearance, 15
- Apple Final Cut Pro, 20
- Apple ProRes, 49
- Apple QuickTime, 33, 36
- Apple XML Interchange Format, version 4, 31
- Apply Default Transitions, 160
- Apply Default Transitions to Selection, 152, 188
- Area Type, 394
- ARRI, 2, 48
- ARRI AMIRA, 49
- ARRI RAW, 46, 49
- AS-11, 438
- Assemble at timecode, 452
- Assume this frame rate, 169
- audio, 226, 440
- Audio, 440
- Audio AES, 453
- Audio Clip Mixer, 239, 256, 257, 281
- Audio Details, 33
- Audio Display Format, 27
- Audio Effects, 290
- Audio Gain, 250
- Audio Hardware, 59, 247
- Audio Interchange File Format, 438
- Audio Master, 38
- Audio Meters, 242
- Audio Mixer, 451
- Audio Plug-in Manager, 272
- Audio Samples, 26, 27
- Audio Track Mixer, 281
- Audition, 53
- Auto Amounts, 316
- Auto Bezier, 211
- Auto Levels, 352
- Auto Save, 15, 28
- Automate To Sequence, 110, 111, 129
- automatyczne dodawanie do sekwencji, 129
- automatyczne poziomy, 352
- autozapis, 28
- autozapisywanie, 15
- AVC Ultra, 49
- AVC Ultra Long GOP, 49
- AVCCAM, 2

AVCHD, 2, 35, 46, 48, 49  
AVCI, 49  
AVC-Intra, 2  
AVI, 439  
Avid Export, 33  
Avid Media Composer, 20, 32

## B

Back, 52  
balans, 290  
    bieli, 348  
    cieni, 350  
    podświetleń, 350  
    półcieni, 350  
barwy  
    drugorzędowe, 337  
    podstawowe, 337  
Basic 3D  
    Distance to Image, 219  
    obrót, 218  
    odległość od obrazu, 219  
    podświetlenie, 219  
    przechylenie, 218  
    Specular Highlight, 219  
    Swivel, 218  
    Tilt, 218  
Basic Correction, 325, 336, 339, 344  
Bass, 263  
basy, 263  
    regulowanie, 263  
Batch capture, 415  
belka informacyjna, 384  
Bevel Alpha, 214  
Bevel Edges, 214  
Bezier, 211  
bezpieczne marginesy, 79  
bezpieczny obszar tytułowy, 393  
beztąśmowy obieg pracy, 48, 58  
biblioteki, 9, 10, 29, 427  
bieżąca sygnatura czasowa, 146  
Bike Race, 454  
Black & White, 293, 340  
blacking, 451  
Blackmagic, 2  
Blackmagic Cinema DNG, 49  
Blacks, 334  
Blog, 21  
blokada synchronizacji, 130, 131  
blokada ścieżki, 130, 132  
Blu-ray, 49

BMP, 439  
Border Width, 150  
Brightness, 15  
Brightness & Contrast, 345  
Browse, 30, 58  
Built-in Microphone, 59  
bumper, 384  
Button Editor, 59, 81

## C

Calculate, 418  
Camera RAW, 85  
Cancel, 423  
Canon RAW, 49  
Canon XF, 2, 46, 49  
CaptionMaker, 449  
Capture Format, 27  
Case Sensitive, 69  
Caslon Pro 68 Title, 386  
Change, 341  
Change Clip Speed (Fit to Fill), 167  
Change to Color, 341  
Channel Format, 83  
Channel Volume, 249, 290  
Chapter Marker, 125  
Choke, 375  
Choose, 48  
Choose Folder, 48  
cienie, 334, 352  
cień, 213  
cięcie z przekształceniem, 155  
Clean, 58  
Clear All Markers, 128  
Clip, 135, 177  
Clip Overlap, 110  
Clip Speed, 172  
Clipped Corner Rectangle, 405  
CMYK, 55  
cofnij, *Patrz:* Undo  
Color, 400  
Color Correction, 317, 376  
Color Picker, 400  
Color Wheels, 328  
Color Work, 344, 352  
Colorspace, 332  
Column, 69  
Comment Marker, 125  
Composite Video, 81  
Compress All, 344  
Conform To, 85

conforming, 36  
Consolidate and Transcode, 417, 419  
Constant Gain, 159  
Constant Power, 159  
Continuous Bezier, 211  
Contrast, 334  
Convert After Effects  
    Compositions to Clips, 417  
Convert Images Sequences  
    to Clip, 417  
Convert Premiere Clip Project, 21  
crank, 170  
Crawl Left, 408  
Crawl Right, 408  
Create, 8  
Create folder for imported  
    items, 425  
Create New Search, 73  
Creative, 326  
Creative Cloud Files, 10, 15, 28, 31  
Cross Dissolve, 148, 152  
crossfade, 159  
CUDA, 25  
Curves, 327  
Custom, 36  
Customize, 59, 104  
Customize Audio Header, 104, 239  
Customize Video Header, 104  
Cutoff, 272  
czas, 291  
    rzeczywisty, 23  
    trwania, 67  
    trwania klatki, 67  
    trwania zaznaczenia, 146  
    wyświetlania statycznych  
    obrazów, 109  
częstotliwość, 246  
czyszczenie maski, 375  
czytelność, 388

## D

Default Audio Tracks, 82  
dekompresor, 36  
Delay, 263  
Delay movie start by x frames, 452  
Delete, 140  
Density, 267  
Desert, 454  
Destination Path, 418  
Device Control, 451  
Dip to White, 149, 154

Direct Link to Adobe  
Premiere Pro, 358

Disk Space, 418

Display Only Exact Name  
Matches, 423

Dissolve, 148, 149

Distance to Image, 219

Distort, 291

DNxHD MXF OP1a, 419, 438

Document Size, 54, 55

Dodaj folder obserwowany, 445

Dodaj kompozycję After Effects, 444

Dodaj sekwencję Premiere Pro, 444

dodaj znacznik, 93, 126

dodawanie

- cienia, 213
- obrotu, 204
- pogłosu, 266
- ścięcia, 214

dolnooprzepustowy, 272

Done, 69

dopasowywanie

- kanałów audio, 82
- monitorów, 81
- nagłówków audio, 104
- tonów, 265
- wysokich tonów, 265

DPX, 2, 438

Drag Audio Only, 81

Drag Video Only, 81

drugorzędowa korekcja  
kolorów, 351

DSLR, 2, 49

DV, 49

DVCPRO, 49

DVCPRO 50, 49

DVCPRO HD, 49

DVCProHD, 2

Dynamic Link, 53

dysk zewnętrzny, 49

dyski magazynujące, 22, 248

dźwięk, wzmocnienie, 250

## E

Ease In, 256, 409

Ease Out, 256, 409

East to West, 149

Edge Software, 340

Edit, 15, 28

Edit Clip in Adobe Audition, 252, 278

Edit Original, 56

Edit Subclip, 96

Edit To Tape, 452

Editing, 7, 8, 14, 50, 90

Editing Mode, 37

edycja, *Patrz też:* Editing

- czteropunktowa, 166
- przesuwająca, 185
- przewijająca, 184
- przycisków, 59, 81
- trzy punktowa, 167
- wielokamerowa, 4
- wsuwająca, 185
- wypełniająca, 182

efekty, 144, 148, 440

- 32-bitowe, 292
- audio, 290
- dźwiękowe, 4
- Highpass, 272
- kolorystyczne, 339
- miksowania, 159
- Multiband Compressor, 273
- nadawanie, 293
- przyspieszone, 292
- YUV, 292

Effect Controls, 86, 99, 150

Effects, 144, 147, 149, 440

ekran powitalny, 8

eksportowanie, 444

- kopii głównej, 434
- pojedynczych klatek, 433

ekspozycja, 334

elastyczność, 388

elipsa, 404

Embed Audio, 446

End Off Screen, 409

Enter, 76

EQ, 262, 268

equalizer, 262

- regulowanie, 267

esencja, 36

Exclude Unused Clips, 417

Exponential Fade, 159

Export, 31, 47, 444

Export Frame, 433

Export Method, 33

Export Settings, 33, 444, 445

Exposure, 334

Extract, 140

Eyedropper, 400

## F

Fast Color Corrector, 301, 336,  
342, 348, 352

faza, 247

Feet + Frames 16 mm, 26

Feet + Frames 35 mm, 26

File, 15, 31, 39, 44

File Extension, 423

File Name, 423

File Transfer Protocol, 441

File Type, 52

Fill Type, 400

Filter Bin Content, 67, 68

- filtered, 68

filtr zapobiegający migotaniu, 197, 290

Final Cut Pro, 31, 445

Final Cut Pro ProRes, 32

Find, 68

Find All, 130

Find What, 69

FireWire, 27, 58, 451

Fit, 78

Fit Clip, 166

- Change Clip Speed  
(Fit to Fill), 167
- Ignore Sequence In Point, 167
- Ignore Sequence Out Point, 167
- Ignore Source In Point, 167
- Ignore Source Out Point, 167

Fit to Fill, 168

Flare Brightness, 307

Flare Center, 307

Flash Cue Point, 125, 128

Flip Over, 150

folder

- nowy, 70
- projektu, 3

Font Browser, 386

Font Family, 386

Font Size, 72

Footage Dimensions, 54

Forest, 74

format

- 6K RED Dragon, 49
- AAAC Audio, 438
- AAF, 32, 46
- AIFF, 438
- Animowany GIF, 439
- Apple ProRes, 49
- ARRI, 48

ARRI AMIRA, 49  
ARRI RAW, 46, 49  
AS-11, 438  
AVC Ultra, 49  
AVC Ultra Long GOP, 49  
AVCCAM, 2  
AVCHD, 2, 46, 48, 49  
AVCI, 49  
AVC-Intra, 2  
AVI, 439  
bezzaśmowy, 3  
Blackmagic Cinema DNG, 49  
BMP, 439  
Canon RAW, 49  
Canon XF, 2, 46, 49  
DNxHD MXF OP1a, 438  
DPX, 2, 438  
DSLR, 2  
DV, 49  
DVCPRO, 49  
DVCPRO 50, 49  
DVCPRO HD, 49  
DVCProHD, 2  
H.264, 438  
H.264 Blu-ray, 438  
HDV, 49  
JPEG, 46, 438  
JPEG 2000 MXF OP1a, 438  
MOV, 49  
MP3, 438  
MP4, 49  
MPEG2, 438  
MPEG2 Blu-ray, 438  
MPEG2-DVD, 438  
MPEG4, 438  
MXF Avid DNxHD, 49  
MXF OP1a, 438  
Nieskompresowany  
  Microsoft AVI, 439  
NXCAM, 2  
P2, 46, 48, 49  
P2 Movie, 439  
Phantom Cine, 49  
PNG, 439  
QuickTime, 439  
RAW, 2, 49  
RED, 46, 48  
RED EPIC, 49  
RED Mysterium X, 49  
RED ONE, 49

Sony HDV, 46  
SStP, 49  
Targa, 439  
TIFF, 439  
Waveform Audio, 439  
Windows Media, 439  
Wraptor DCP, 439  
XAVC, 49  
XDCAM, 46, 48, 49  
XDCAM EX, 2  
XDCAMHD 422, 2  
XML, 46  
format  
  bezzaśmowy, 49  
  Camera RAW, 85  
  kanału, 83  
  obrazu, 66, 85  
  przechwytywania, 27  
  wyświetlania wideo, 25  
  wyświetlania, 25, 26  
Forums, 21  
Forward, 52  
fps, 26  
Frame, 67  
Frames, 26  
frames per second, 26  
From Source Monitor,  
  Match Frame, 177  
FTP, 441  
**G**  
Gain, 86  
Gaussian Blur, 296, 354  
General, 22, 30, 76, 150  
generowanie maski, 375  
Getting Started, 8  
gęstość, 267  
GIF, 439  
gładkość  
  dopasowania, 341  
  krawędzi, 340  
głębia kolorów, 37  
głośność, 290  
  kanału, 290  
  wygładzanie, 256  
  zmiana, 255  
Go to Gap, 132  
Go to Next Keyframe, 198  
Go to Previous Keyframe, 198  
Good, 76

Gopro CineForm, 420  
górnoprzepustowy, 272  
gradient liniowy, 400  
grading, 324  
grafika wektorowa, 55  
greenscreen, 367, 371

## H

H.264, 438  
H.264 Blu-ray, 438  
HDMI, 453  
HDV, 49  
Hi Damp, 267  
Highlight Amount, 316  
Highlight Radius, 317  
Highlight Tonal Width, 317  
Highlights, 334, 352  
Highlights Balance, 350  
Hold, 211  
Horizontal Center, 387, 407  
Horizontal Center Distribute, 407  
Horizontal Type, 394  
Hue Saturation Curve, 328

## I

i.LINK, 27  
Icon View, 52, 71, 109  
identyfikator Adobe ID, 15  
IEEE 1394, 27  
Ignore Alpha Channel, 371  
Ignore Audio, 129  
Ignore Options, 111  
Ignore Sequence In Point, 167  
Ignore Sequence Out Point, 167  
Ignore Source In Point, 167  
Ignore Source Out Point, 167  
ignoruj kanał alfa, 371  
ignoruj punkt wejścia sekwencji, 167  
ignoruj punkt wejścia źródła, 167  
ignoruj punkt wyjścia sekwencji, 167  
ignoruj punkt wyjścia źródła, 167  
ilość cienia, 316  
ilość podświetlenia, 316  
Image Overlay, 441  
Import, 53, 54, 56  
Import Entire Project, 425  
Import Folder, 56  
Import into project, 443  
Import Selected Sequences, 425  
In Shift, 188



Include Audio Conform Files, 417  
Include Handles, 417  
Include Preview Files, 417  
Include Rendered Audio Effects, 33  
Increase Precision Factor, 280  
Increase Smoothing, 280  
Increase Transition Width, 280  
Indeterminate Media Timebase, 109  
Individual Clips, 419  
Individual Layers, 54  
Info, 12  
informacje, 9  
ingest, 3  
Input Levels, 350, 351, 352  
Input Shadow, 351  
Insert, 106, 110  
Insert Graphic, 406  
Inspire, 21  
interpolacja  
    Auto Bezier, 211, 309  
    automatyczna Béziera, 211, 309  
    Bezier, 211, 309  
    Béziera, 211, 309  
    ciągła Béziera, 211, 309  
    Continuous Bezier, 211, 309  
    czasowa, 210  
    Ease In, 309  
    Ease Out, 309  
    Hold, 211, 309  
    klatek kluczowych, 210  
    Linear, 211, 309  
    linearna, 211, 309  
    łagodzenie, 309  
    nasilanie, 309  
    przestrzenna, 210  
    zatrzymana, 211, 309  
Interpret Footage, 85, 170  
interpretacja nagrania, 85  
Invert Alpha Channel, 371  
iPod, 440

**J**  
jakość antyaliasingu, 150  
jakość renderowania, 37  
J-cut, 253  
jednostki czasu audio, 243  
Join Through Edits, 135  
JPEG, 46, 438  
JPEG 2000 MXF OP1a, 438

**K**  
kamera DSLR, 49  
kanał  
    alfa, 363, 366, 370  
    lewy, 83  
    prawy, 83  
kerning, 390  
keying, 366  
Keying, 291  
klatka, 26, 67  
    czas trwania, 67  
    filmu, 66  
    kluczowa, 196, 210, 306  
klatkaż, 26  
klawisze modyfikujące, 191  
klin, 404  
klipy, 3, 9, 135  
    dezaktywowanie, 140  
    dopasowywanie, 166  
    łączenie, 135  
    modyfikowanie, 84  
    offline, 415  
    przeciąganie, 136  
    przenoszenie, 135  
    przesuwanie, 137  
    scalanie, 84  
    wczytywanie, 92  
    wstawianie, 105, 117  
    wyszukiwanie na osi czasu, 130  
    zawartość, 117  
    zaznaczanie, 133  
kluczowanie, 291, 363, 366  
    koloru, 371  
kodek, 36  
kodowanie na potrzeby  
    DVD/Blu-ray, 442  
kodowanie na potrzeby serwisów  
    z filmami użytkowników, 442  
kodowanie na potrzeby  
    urzędzeń, 442  
kolor Lumetri, 322  
koła barw, 328  
komponentowy przewód wideo, 453  
kompozytowanie, 4, 10  
kompozytowanie filmu, 81  
kompresor, 36  
kompresor wielopasmowy, 273  
konformowanie, 99  
konsoliduj, 417  
kontener, 36

kontrast, 334  
kontrast półcieni, 317  
kontroler decka RS-422, 453  
kontrolki efektów, 9, 86, 99  
kontrolowanie klatek kluczowych, 4  
konwertuj projekt Premiere Clip, 21  
korekcja  
    drugorzędowa, 349  
    kolorów, 4, 317, 324, 341, 347, 376  
    podstawowa, 325, 349  
krawędzie, 146  
krawędź, 146  
krycie, 290, 366  
krzywa nasycenia barwy, 328  
krzywe, 327  
kształt fali, 332

**L**  
Label, 74  
Label Colors, 74  
Label Defaults, 74  
Laura in the snow, 453  
Layer Size, 54  
L-cut, 254  
lead, 392  
leading, 392  
Leave Color, 340  
Left, 83  
Lens Distortion, 317  
Lens Distortion Removal, 317  
letterboxing, 207  
Libraries, 29, 427  
liczba klatek na sekundę, 26  
Line, 405  
Linear, 211  
Linear Gradient, 400  
linia, 404, 405  
Link Media, 415, 422  
Link to (Don't Export) Media, 33  
Linked Selection, 134  
List View, 52, 66, 71, 92  
Lo Damp, 267  
Locate, 423  
Locate File, 423  
Looks, 355  
Loop, 81  
Loudness Radar, 281  
Lower-Third Start, 406  
Lowpass, 272  
Luma, 333

Lumetri Color, 322, 325, 329  
Lumetri Look/LUT, 441  
Lumetri Looks, 291  
Lumetri Scopes, 322, 330

## Ł

luk, 404

## M

MacCaption, 449  
magazynowanie sieciowe, 29  
Maintain Audio Pitch, 171  
Make Offline, 415, 416  
Make Subclip, 96  
maksimum sygnału, 343  
maksymalna głębia kolorów, 37  
maksymalna jakość renderowania, 37  
mapowanie czasu, 11, 290  
Mark In, 73, 94, 117, 181  
Mark Out, 117, 181  
Markers, 124, 128  
maska, 367  
maskowanie klipów, 376  
Master, 350, 352  
Master Levels, 352  
Master Sequences, 247  
Match, 69  
Matching Softness, 341  
Matching Tolerance, 341  
Matte Cleanup, 375  
Matte Generation, 375  
Maximize Group Panel, 91  
Maximize Panel Group, 50, 66  
Maximum Bit Depth, 37  
Maximum Render Quality, 37  
Media, 57  
Media Browser, 45, 46, 49, 50  
Media Composer, 33  
Media Duration, 67  
Media Files Are Deleted, 416  
Media Files Remain on Disk, 416  
Media Type, 75  
menedżer wtyczek audio, 272  
Mercury Playback Engine, 4, 25, 27, 58  
Mercury Playback Engine GPU Acceleration, 24  
Mercury Playback Engine Software Only, 24  
Mercury Transmit, 92

Merge All Layers, 54  
Merge Clips, 84  
Merged Layers, 54  
metadane, 5, 9, 443  
Metadata, 443  
Metadata Export, 443  
Metadata Export Options, 443  
Method, 110, 313  
metoda eksportu, 33 redukcji, 344  
Midtone Contrast, 317  
Midtones, 352  
Midtones Balance, 350  
miks audio, 9  
mikser klipów audio, 11, 239  
miksowanie, 267  
milisekundy, 27  
Milliseconds, 27  
miniaturki, 72  
minimum sygnału, 343  
Mix, 267  
Modify Clip, 84  
modyfikowanie klipów, 82  
monitor programu, 9, 10, 364  
monitor źródła, 9, 10, 77, 364  
monitorowanie dźwięku, 245  
Mono, 39, 83  
Mono Submix, 39  
montaż wielokamerowy, 224 proces, 225  
More Options, 316  
Morph Cut, 155  
Mosaic, 354  
Motion, 11, 99, 290  
MOV, 49  
MovieCaptioner, 449  
mozaika, 354  
MP3, 438  
MP4, 49  
MPEG2, 438  
MPEG2 Blu-ray, 438  
MPEG2-DVD, 438  
MPEG4, 438  
Multi-Camera, 229  
multiplexer, 440  
Multiplexer, 440  
Music Multi-Camera, 454  
MXF Avid DNxHD, 49  
MXF OP1a, 420, 438

## N

nadpisz, 93  
nagłówek ścieżki, 59  
nagrywanie na taśmę, 451  
nakładka graficzna, 441 sygnatury czasowej, 441 tekstowa, 441  
Name, 30, 48  
Name Overlay, 441  
następna w sekwencji, 132  
nasylenie, 351  
Navigate Up, 91  
nazwa klipu, 66  
New, 21  
New Bin, 70, 96  
New Features, 8  
New Item, 34  
New Media Browser Panel, 52  
New Project, 21, 24, 27, 30  
New Sequence, 34, 38  
New Sequence From Clip, 229  
Next in Sequence, 132  
Nieskompresowany Microsoft AVI, 439  
niskie tłumienie, 267  
normalizacja dźwięku, 251  
Normalize All Peaks To, 251  
Notch, 277  
nowa sekwencja z klipu, 229  
nowy folder, 70  
NXCAM, 2

## O

obecna głośność (db), 257  
obieg pracy beztaśmowy, 58 taśmowy, 58  
obrót, 197  
obsługa grafiki Intel, 25  
obszar podglądu, 65 roboczy, 7, 8, 9, 50, 64, 90, 144  
odcięcie, 272  
odnośnik internetowy, 125  
odtwarzaj, 66  
odtwarzanie w czasie rzeczywistym, 22  
odtwórz, 81  
odwróć kanał alfa, 371  
Offline, 423

Offline All, 423  
ograniczanie przeciekania, 375  
ograniczenie wideo, 343  
Opacity, 11, 290, 297, 364, 367  
Open, 8, 21  
Open File, 8  
Open in Timeline, 99  
Open Project, 8  
Open Recent, 21  
OpenCL, 25  
Operator, 69  
opóźnienie, 263  
Options, 32, 33  
opuszczanie klatek, 22  
Ordering, 110  
oś czasu, 3, 9, 10, 73, 90, 97  
oś redukcji, 343  
otwórz plik, *Patrz:* Open File  
otwórz projekt, *Patrz:* Open Project  
Out Shift, 188  
Output, 350  
Output Levels, 351, 352  
Output Shadow, 351  
overcranking, 170  
Overlays, 80  
Overwrite, 105, 110

## P

P2, 33, 46, 48, 49  
P2 Movie, 439  
Pan, 290  
panel  
    Effect Controls, 99, 145, 329  
    Effects, 148  
    Libraries, 427  
    Lumetri Color, 329  
    Lumetri Scopes, 331  
    Markers, 128  
    Program Monitor, 79, 80, 81  
        bieżąca klatka sekwencji, 117  
    Extract, 117  
    Lift, 117  
    nawigacja, 117  
    podniesienie, 117  
    ustawienia, 117  
    wskaźnik odtwarzania, 117  
    wstaw punkt wejścia, 117  
    wstaw punkt wyjścia, 117  
    wyciągnięcie, 117  
    Project, 100

Source Monitor, 79, 80, 81, 177  
    Add Marker, 93  
    dodaj znacznik, 93  
    Drag Audio Only, 120  
    Drag Video Only, 120  
    Go to In, 93  
    Go to Out, 93  
    Insert, 93, 117  
    Mark In, 93  
    Mark Out, 93  
    nadpisz, 93  
    odtwarzaj, 80  
    oś czasu, 80  
    Overwrite, 93, 117  
    pasek nawigacyjny, 80  
    przejdź do punktu  
        wejścia, 93  
    przejdź do punktu  
        wyjścia, 93  
    przejdź o jedną klatkę  
        naprzód, 80  
    przejdź o jedną klatkę  
        wstecz, 80  
    punkt wejścia, 93  
    punkt wyjścia, 93  
    wskaźnik odtwarzania, 80  
    wstaw, 93  
Timeline, 73, 145  
    blokada synchronizacji, 98  
    blokada ścieżki, 98  
    dodaj znacznik, 98  
    kliknij i przeciągnij granicę  
        między ścieżkami, żeby  
        zmienić wielkość, 98  
    klip audio, 98  
    klip wideo, 98  
    miarka czasu, 98  
    powiązane zaznaczenie, 98  
    przełącznik zagnieżdżenia  
        sekwencji, 98  
    przyciąganie, 98  
    ścieżka, 98  
    ścieżki źródłowe, 98  
    timecode, 98  
    ustawienia, 98  
    wskaźnik odtwarzania, 98  
    wybór ścieżki, 98  
    wyciszanie ścieżki i ścieżka  
        solo, 98  
    wyjście ścieżki, 98  
Tools, 134

panel  
    biblioteki, 29  
    efektów, 10  
    Effect Controls, 86  
    Group Settings, 50, 66, 91  
    historii, 12  
    informacji, 12  
    kontrolek efektów, 11  
    monitorów, 10  
    narzędzi, 9, 12  
    osi czasu, 10  
    Project, 65  
        filtr, 65  
        Icon View, 71  
        klip, 65  
        List View, 71  
        menu panelu, 65  
        nagłówki, 65  
        nowy element, 65  
        nowy folder, 65  
        przybliżenie, 65  
        sekwencja, 65  
        Sort Icons, 72  
        szukanie, 65  
        Thumbnails, 72  
        ukryte panele, 65  
        widok ikony, 65  
        widok listy, 65  
        zakładka panelu, 65  
        Zoom, 72  
    projektu, 10  
    Source Monitor, 77, 90, 91  
    Timeline, 90  
Panner, 249, 290  
panoramowanie, 290  
parada RGB, 338  
Parade RGB, 338  
Parade Type, 338  
Parametric EQ, 271  
Paste, 71  
Path Type, 394  
Paused Resolution, 123  
Pen, 405  
Perspective, 313  
pędzle rotoskopowy, 380  
picture in picture, 175  
pierwotny koniec, 146  
pierwotny początek, 146  
pióro, 404, 405  
PIP, 175  
pipeta, 400

- Pixel Aspect Ratio, 85
  - Placement, 110
  - Play, 22, 81
  - Play the Transition, 154
  - Playback, 92
  - PlayStation Portable, 440
  - plik
    - .csv, 124
    - .mpgindex, 57
    - AAF, 32
  - Plug-ins, 147
  - płynność, 313
  - PNG, 439
  - pochłanianie, 267
  - podklipy, 96
    - tworzenie, 95
  - podstawa czasu niezdefiniowanych multimediów, 109
  - podstawy czasu, 109
  - podświetlenia, 334, 352
  - połgłos, 263
    - dodawanie, 266
  - pokaż
    - klatki kluczowe audio, 249
    - zakres tonalny, 351
    - źródła, 154
  - pokrętko
    - balansu, 257
    - jog/shuttle, 76
  - połącz podzielone klipy, 135
  - pomiń ścieżkę audio, 129
  - Position, 197, 313
  - Post-Fader, 282
  - Postroll, 409
  - poziomy
    - głośności, 242
    - ogólne, 352
    - wejścia, 350, 351
    - wyjścia, 351
  - półcienie, 352
  - Pre Delay, 267
  - predefiniowane ustawienie, 83, 419
  - Preferences, 15, 28
  - Premiere Clip, 21
  - Premiere Pro Help, 21
  - Premiere Pro Title Designer, 5
  - Preroll, 409
  - Preroll x frames, 452
  - Preserve Alpha, 418
  - Preset, 83, 419
  - Preset Description, 36
  - Preview Area, 65, 66
    - czas trwania i wielkość klatki, 66
    - klatka filmu, 66
    - nazwa klipu, 66
    - odtworzaj, 66
    - typ audio, 66
    - typ klipu, 66
    - wielkość klatki, 66
    - zatrzymaj, 66
  - Preview Files, 153
  - Program Monitor, 79, 80, 97, 364
  - Project, 10, 22, 34, 45, 64
  - Project Manager, 415, 416
  - Project Settings, 74, 415
  - projekt, 9
    - projekt wyjściowy, 417
  - promień cienia, 317
  - promień podświetlenia, 317
  - ProRes, 32
  - prostokąt, 404
    - z przyciętymi rogami, 404
    - z zaokrąglonymi rogami, 404
    - zaokrąglony, 404
  - próbki, 25
    - dźwięku, 26
    - przeglądanie, 243
  - próbnik kolorów, 400
  - przeciągnij sam dźwięk, 81
  - przeciągnij sam film, 81
  - przeglądarka mediów, 9, 10
  - przeglądarka multimediów, 46
  - przejdź do
    - luki, 132
    - następnej klatki kluczowej, 198
    - poprzedniej klatki kluczowej, 198
    - punktu wejścia, 93
    - punktu wyjścia, 93
  - przejścia, 144, 159
    - audio, 159
      - Constant Gain, 159
      - Constant Power, 159
      - dodawanie, 160
      - Exponential Fade, 159
      - fade-between, 159
      - fade-in, 159
      - fade-out, 159
      - krzyżowe, 160
    - wideo, 147
      - Video Dissolve, 160
      - w biel, 149
  - przełącz animację, 199
  - przełącz blokadę ścieżki, 132
  - przestrzeń kolorów, 332
  - przewijanie
    - w lewo, 408
    - w pionie, 408
    - w prawo, 408
  - przezroczystość, 11, 364
  - przycięcie
    - przewijanie, 187
    - wypełnienie, 187
    - zwyczajne, 187
  - przycinanie, 5, 180, 182, 186
    - dynamiczne, 191
  - przypisanie kanałów audio, 451
  - przyspieszenie GPU, 24
  - przyspieszenie programowe, 24
  - przynij koniec, 182
  - przynij początek, 182
  - przywróć zapisany układ, 90
  - psychoakustyka, 246
  - Publish, 440
  - punkt
    - edycji, 146
    - synchronizacji, 84
    - wejścia, 93, 101, 117, 146, 185, 226
    - wyjścia, 93, 101, 117, 146, 185, 226
    - zakotwiczenia, 197
  - Push, 149
- Q**
- Queue, 444
  - QuickTime, 420, 439
- R**
- radar głośności, 281
  - rasteryzacją, 56
  - Rate Stretch, 172
  - RAW, 2, 49
  - Razor, 134
  - Recent Items, 78
  - Record, 452
  - Rectangle, 404
  - RED, 2, 46, 48
  - RED EPIC, 49
  - RED Mysterium X, 49
  - RED ONE, 49
  - Reduce the Spectral Decay Rate, 280
  - Reduction Axis, 343

Reduction Method, 344  
Refine Edge, 380  
regulowanie basów, 263  
regulowanie equalizera, 267  
Relaxed, 375  
Remove Effects, 352  
Remove Unused, 424  
Rename, 74, 98  
Rename Media Files  
  to Match Clip Names, 417  
Render, 24  
Render and Replace, 421  
Render Effects In to Out, 174  
Render Effects in Work Area, 174  
renderowanie, 23, 24  
Replace Edit, 176  
Replace Footage, 178  
Replace With After Effects  
  Composition, 380  
Replace With Clip, 177  
Reset Layout, 104  
Reset to Saved Layout, 8, 14, 50, 64,  
  90, 166  
Restrict Trims To Subclip  
  Boundaries, 96  
Result, 313  
Resulting Project, 417  
Reveal, 83  
Reveal in Explorer, 71, 75  
Reveal in Finder, 71  
Reverb, 263, 266  
RGB, 55, 333  
RGB Curves, 342  
Right, 83  
Ripple Delete, 140  
Ripple Edit, 157, 158, 182  
Ripple Edit, Shifting  
  Trailing Clips, 171, 175  
rodzaj wypełnienia, 400  
rodzina czcionek, 386  
Roll, 408  
Rolling Edit, 155, 158  
Rotation, 197, 313  
Roto Brush, 380  
rotoskopia, 380  
Rounded Corner Rectangle, 404  
rozdzielczość odtwarzania, 79, 121  
  wybór, 121  
  zmiana, 121  
rozdzielczość pauzy, 123

rozmiar  
  dokumentu, 54  
  obrazu, 54  
  warstwy, 54  
rozmycie Gaussa, 296  
rozmycie gaussowskie, 354  
rozszerzenie .prproj, 8, 20

## S

Safe Margins, 79  
Same as Project, 29, 30  
Samples, 25  
Saturation, 351  
Save, 39  
Save As, 44  
Save as New Workspace, 14  
Save Media Cache files next  
  to originals when possible, 58  
Save Preset, 36  
Save Settings, 36  
scalanie klipów, 84  
Scale, 197, 290, 313  
Scale Width, 197  
scena, 76  
Scene, 76  
scenorys, 108, 110  
  edycja, 108  
  przetwarzanie  
  na sekwencję, 110  
Scratch Disks, 22, 30, 248  
scrubbing, 103  
SD/HD-SDI, 453  
Search, 73  
Secondary Color Correction, 351  
Segmentation Marker, 125  
sekundy, 26  
sekwencja, 9, 10, 20, 34, 97, 152,  
  179, 419  
  osadzanie, 179  
Select Playback Resolution, 79, 121  
Selection, 12  
Selection Follows Playhead, 133  
Send Through Dynamic Link, 252  
Send to Premiere Pro, 48  
Separate Audio, 446  
Sequence, 34, 54, 55, 174, 417, 419  
Sequence Name, 39  
Sequence Presets, 35, 36  
Serial Digital Interface (SDI), 58, 453  
Set Gain to, 250

Set Selected as Default  
  Transition, 152  
Set Start Timecode, 443  
Settings, 34, 35, 79, 80, 81  
Shadow, 401  
Shadow Amount, 316  
Shadow Radius, 317  
Shadow Tonal Width, 317  
Shadow/Highlight(), 315  
Shadows, 334, 352  
Shadows Balance, 350  
Sheen, 400  
Show Actual Sources, 154  
Show Audio Keyframes, 249  
Show Audio Time Units, 243  
Show Background Video, 404  
Show Clip Keyframes, 173  
Show Mask, 351  
Show Split View, 350  
Show Through Edits, 135  
Show Tonal Range, 351  
siatka przezroczystości, 364  
Signal Max, 343  
Signal Min, 343  
signal-to-noise ratio, 242  
Size, 267  
skalowanie, 197, 290  
  jednolite, 197  
  szerokości, 197  
skompresuj wszystko, 344  
Slide Clip Selection Left  
  Five Frames, 192  
Slide Clip Selection Left  
  One Frame, 192  
Slide Clip Selection Right  
  Five Frames, 192  
Slide Clip Selection Right  
  One Frame, 192  
Slip Clip Selection Left  
  Five Frames, 192  
Slip Clip Selection Left  
  One Frame, 192  
Slip Clip Selection Right  
  Five Frames, 192  
Slip Clip Selection Right  
  One Frame, 192  
Smoothness, 313  
SNR, 242  
Soft Light, 297  
Solarize, 354  
solaryzacja, 354  
Solid, 400

Sony HDV, 46  
Sort Icons, 72, 109  
Source Monitor, 77, 79, 80, 364  
Source Range, 441  
Specular Highlight, 219  
Speed, 173  
Speed/Duration, 170  
Spill Suppression, 375, 376  
Split, 150  
split edit, 253  
SStP, 49  
Standard, 39  
Start Off Screen, 409  
Start Queue, 445  
Stereo, 38  
Stereo Submix, 39  
sterownik urządzeń, 451  
Still, 408  
Still Clip Duration, 110  
Still Image Default Duration, 67, 109  
stopień zaniku widma, 280  
striping, 451  
Stroke, 400  
stylizacja, 354  
Stylize, 354  
submiksy, 39  
    5.1, 39  
    elastyczny, 39  
    mono, 39  
    stereo, 39  
Subspace Warp, 313  
Swivel, 218  
sygnatura czasowa, 25, 26, 226  
Sync Lock, 131  
Sync Settings, 15  
Sync Settings Now, 15, 21  
synchronizacja ustawień, 15  
Synchronize Point, 84  
synchronizuj ustawienia, 21  
synteza  
    addytywna, 337  
    subtraktywna, 337  
systemem edycji nieliniowej, 2  
szczegóły audio, 33  
szerokość przejścia, 280  
szukaj, 68  
szybka korekta koloru, 301, 336, 342  
szybkość odtwarzania, 168  
    zmiana, 170  
    zwolniona, 168

## Ś

ścieżki, 3, 9, 10, 34, 38  
    5.1, 39  
    audio, 33  
    dostosowywanie nagłówków, 103  
    elastyczne, 39  
    Mono, 39  
    osi czasu, 101  
    rodzaje, 38  
    solo, 257  
    standardowe, 39  
    wideo, 33  
    wybieranie, 100  
    z narracją, 247  
    źródłowe, 101  
ścięcie, 214

## T

Targa, 439  
taśma LTO, 49  
taśmowy obieg pracy, 58  
tekst  
    na ścieżce, 394  
    obszarowy pionowy, 394  
    obszarowy, 394  
    pionowy na ścieżce, 394  
    pionowy, 394  
    poziomy, 394  
    punktowy, 394  
Theft Unexpected, 453  
Three-Way Color Corrector, 340, 342, 348, 352  
Thumbnails, 72  
Thunderbolt, 58  
TIFF, 439  
Tilt, 218  
Time, 291  
Time Remapping, 11, 173, 290  
Time Ruler Numbers, 95, 243  
Time Tuner, 441  
Timecode, 25, 26  
Timecode Overlay, 441  
Timeline, 3, 73, 90, 93  
Tint, 337, 339  
Tips & Techniques, 8  
Title Actions, 385, 387  
Title Designer, 385, 405  
Title Properties, 385, 386, 387  
Title Styles, 385

Title Tools, 385, 404  
Titler, 384  
tłumik głośności, 257  
Toggle animation, 199  
Toggle Effect, 376  
Toggle Track Lock, 132  
Toggle Track Output, 204  
tolerancja dopasowania, 341  
Tonal Range Definition, 351  
Tone, 352  
tony, dopasowywanie, 265  
Track Matte Key, 378  
Track Output, 55  
Track Select Backward, 134  
Track Select Forward, 134  
tracking, 391  
    ciaśniejszy, 391  
    luźniejszy, 391  
Tracks, 34, 38  
Transform, 216  
Transitions, 111, 147  
transkoduj, 417  
Transparency Grid, 364  
Treble, 263  
Trim Backward, 188, 192  
Trim Backward Many, 188, 192  
Trim Forward, 188, 192  
Trim Forward Many, 188, 192  
Trim In, 182  
Trim Out, 182  
tryb edycji, 37  
tryb mieszania, 367  
trzyfunkcyjny korektor kolorów, 340, 342  
tworzenie podklipów, 95  
tworzenie projektu, 21  
typ audio, 66  
typ klipu, 66  
typ multimedialny, 75  
typ pliku, 52  
Type, 48

## U

Ultra HD, 79  
Ultra Key, 373  
Undo, 12  
Undock Panel, 46  
Unexpected Color, 329  
Uniform Scale, 197  
USB 3.0, 58



Use Frame Blending, 443  
Use Maximum Render Quality, 442  
Use Previews, 443  
Use Settings from  
  a Different Account, 21  
User Order, 109  
ustawienia  
  efektów, 145  
  eksportu, 33, 445  
  nagrywania narracji, 60  
  odtwarzania filmów, 22  
  osi czasu, 104  
  renderowania, 22  
utwórz nowe wyszukiwanie, 73  
utwórz podklip, 96  
uzyskanie filmu, 3

## V

Vectoroscope YUV, 335  
Vertical Area Type, 394  
Vertical Center, 387, 407  
Vertical Path Type, 394  
Vertical Type, 394  
Video, 440  
Video Details, 33  
Video Display Format, 25  
Video Effects, 147  
Video Limiter, 343  
Video Transition  
  Default Duration, 151  
Video Transitions, 147, 148  
Vignette, 329  
Vimeo, 440  
Virtual Studio Technology (VST), 4  
Voice Overz, 247  
Voice-Over Record, 247  
Voice-Over Record Settings, 60  
Volume, 249, 290

## W

w górę, 91  
Warp Stabilizer, 312  
warstwy, 3, 54  
  dopasowania, 295  
  pojedyncze, 54  
  sekwencja, 54  
Waveform, 332, 344  
Waveform Audio, 439  
Waveform Type, 333, 344  
wcięcie, 277

Web Link, 125  
wejściowe cienie, 351  
wektoroskop YUV, 335  
West to East, 149  
White Balance, 348  
Whites, 334  
wideo, 440  
widok listy, 66  
wielkość, 267  
  klatki, 66  
  tekstu, 72  
wielokamerowa edycja, 229  
  spłaszczanie, 233  
  sekwencja docelowa, 229  
  sekwencja źródłowa, 225  
wielowłatkowość, 25  
Window, 8, 9, 14  
Windows Media, 439  
winietowanie, 329  
wklej, 71  
Workspaces, 8, 14, 50, 64, 90, 144  
Wraptor DCP, 439  
wskaźnik  
  audio, 242  
  dźwięku, 9, 242  
  odtwarzania, 117  
wstaw  
  punkt wejścia, 117, 181  
  punkt wyjścia, 117, 181  
  znacznik wejścia, 73  
wstępne opóźnienie, 267  
wtyczka Virtual Studio  
  Technology (VST), 4  
wtyczki, 147  
wybór zakresu klipu, 93  
wyciszenie ścieżki, 257  
wydajność odtwarzania, 25  
wyglądy Lumetri, 291  
wyglądanie, 280  
wyjście ścieżki, 55  
wyjściowe cienie, 351  
wysokie dźwięki, 263  
wysokie tłumienie, 267  
wyświetlanie fali dźwiękowej, 243  
wzmocnienie dźwięku, 250  
wzorzec, 350, 352

## X

XAVC, 49  
XDCAM, 33, 46, 48, 49  
XDCAM EX, 2

XDCAMHD 422, 2  
XLR, 453  
XML, 31, 46  
XML Final Cut Pro, 31

## Y

YC, 333  
YC bez chrominancji, 333  
YC no Chroma, 333, 344  
YouTubie, 440  
YUV, 55  
YUV Vectorscope, 335

## Z

zachowaj tonację dźwięku, 171  
zagnieżdżenia, 10  
zakończ, 69  
zakotwicz w punkcie wejścia, 312  
zakotwicz w punkcie wyjścia, 312  
zakres tonalny, 351  
  cienia, 317  
  podświetlenia, 317  
zapętlenie, 81  
zapisywanie klatek kluczowych, 257  
zarządzanie projektami, 5  
zatrzymaj, 66  
zawartość klipu, 117  
zawartość sekwencji, 117  
zaznaczanie ścieżki naprzód, 134  
zaznaczanie ścieżki wstecz, 134  
zmiana  
  głośności, 255  
  na kolor, 341  
  położenia, 201  
  punktu zakotwiczenia, 204  
  rozmiaru klipu, 206  
znaczniki, 124  
  Flash, 125  
  interaktywne, 128  
  komentarza, 125  
  rodzaje, 124  
  rozdziału, 125  
  segmentu, 125  
  sekwencji, 126  
  wyczyść, 128  
znajdź wszystkie, 130  
zniekształcenie, 291  
  obiektu, 317  
  podprzestrzenne, 313  
Zoom, 72





# PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



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

Zmień swoją stronę WWW  
w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

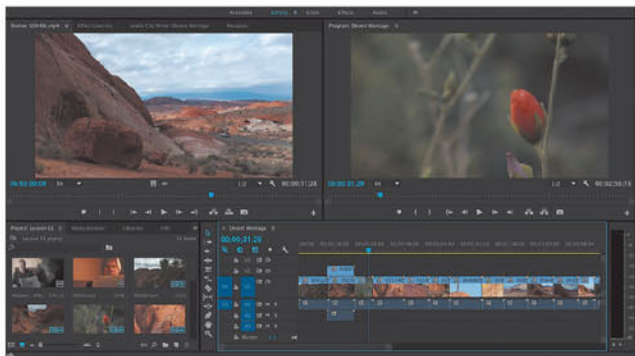
<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

# Adobe Premiere Pro CC

## OFICJALNY PODRĘCZNIK



### Premiere Pro — nowa odłona kreatywności!

Adobe Premiere Pro CC jest doskonałym narzędziem do edycji filmów, cenionym zarówno przez amatorów, jak i profesjonalnych montażystów. Ten wydajny i precyzyjny program obsługuje szeroki zakres formatów wideo oraz umożliwia szybką i prawdziwie kreatywną pracę. Zapewnia też szeroką gamę niepowtarzalnych narzędzi, dzięki którym użytkownicy Premiere mogą tworzyć dzieła najwyższej klasy.

Ta książka, należąca do serii "Oficjalny podręcznik", jest przeznaczona zarówno dla początkujących, jak i doświadczonych użytkowników Premiere i można ją uznać za najlepszy materiał szkoleniowy na rynku. Podręcznik składa się z osiemnastu lekcji, w których przystępnie objaśniono podstawowe i zaawansowane funkcje programu oraz udostępniono pliki z materiałami do ćwiczeń. Autor zaprezentował również techniki charakterystyczne dla najnowszej wersji oprogramowania.

W tym podręczniku znajdziesz:

- krótkie wprowadzenie do pracy z Premiere i opis elementów jego interfejsu
- podstawy edycji filmów, sposoby dodawania przejść i korzystania ze znaczników
- techniki edycji, miksowania i dopracowywania dźwięku
- omówienie zaawansowanych efektów wideo i kolorystycznych oraz technik kompozytowania
- metody zarządzania projektem, eksportowania i importowania klatek, klipów i sekwencji
- opis nowych możliwości Adobe Premiere Pro

**Maxim Jago** — szkoleniowiec, prezynter, nagradzany pisarz i reżyser filmowy. Uzyskał certyfikat Adobe Master Trainer. Jest autorem kilku wydań kursów wideo Adobe Premiere Pro.

**Helion**

księgarnia internetowa

<http://helion.pl>

zamówienia telefoniczne

0 801 339900

0 601 339900

Informatyka w najlepszym wydaniu

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
<http://helion.pl>

Sprawdź najnowsze promocje:  
• <http://helion.pl/promocje>  
Książki najchętniej czytane:  
• <http://helion.pl/bestsellery>  
Zamów informacje o nowościach:  
• <http://helion.pl/nowosci>

ISBN 978-83-283-2504-3



9 788328 325043

cena: 89,00 zł

sięgnij po WIĘCEJ



KOD KORZYŚCI

ADOBE  
PRESS

