

Korzystanie z programu ADOBE® PREMIERE® ELEMENTS 9

© 2010 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Korzystanie z programu Adobe® Premiere® Elements 9

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe Audition, Adobe Premiere, After Effects, Encore, Flash, Illustrator, Photoshop, and PostScript are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple and Macintosh are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Notices, Terms and Conditions pertaining to third party software are located at <http://www.adobe.com/go/thirdparty> and incorporated by reference.

Portions include software under the following terms:

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (www.apache.org). © 1998-2000 Apache Software Foundation. All rights reserved.

This program was written with MacApp®, © 1985-1988 Apple Computer, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology is licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia.

The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. Database © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc., © 1994. All Rights Reserved. Proximity Technology Inc. The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1997 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © Oxford University Press © 2000. All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 IDE a.s. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Data Security, Inc.

Portions include technology used under license from Autonomy, and are copyrighted.

Portions Copyright © 1998 Gilles Vollant.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>).

Portions of this code are licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. (<http://www.on2.com>).

Portions © Eastman Kodak company, and used under license. All rights reserved. Kodak is a registered trademark and Photo CD is a trademark of Eastman Kodak Company.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. This product includes software developed by Fourthought, Inc. (<http://www.fourthought.com>).

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government end users: The software and documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. For U.S. Government end users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Spis treści

Rozdział 1: Rozpoczęcie pracy z programem Adobe Premiere Elements

Co zrobić najpierw	1
Używanie pomocy i uzyskiwanie pomocy technicznej	2
Tworzenie bazy katalogowej z poprzedniej wersji (tylko w systemie Windows)	3
Praca w module Elements Organizer oraz w module Adobe Premiere Elements Editor	4
Importowanie i organizowanie zdjęć i klipów wideo za pomocą modułu Elements Organizer	4
Wskazówki dotyczące rozwiązywania problemów	8

Rozdział 2: Przestrzeń robocze programu Adobe Premiere Elements

Informacje o przestrzeni roboczej	9
Informacje ogólne o panelach	12

Rozdział 3: Projekty

Informacje o projektach	17
Tworzenie projektu filmu błyskawicznego	17
Tworzenie nowego projektu	21
Wyświetlanie plików projektu	22
Wyświetlanie właściwości klipu	28
Ustawienia projektu oraz ustawienia predefiniowane	31
Cofanie zmian	35
Zapisywanie i tworzenie kopii zapasowych projektów	36
Praca z dyskami magazynującymi	37

Rozdział 4: Przechwytywanie wideo

Przygotowanie do przechwytywania	40
Przechwytywanie wideo	43
Przechwytywanie wybranych klatek i zdjęć poklatkowych	49

Rozdział 5: Importowanie i dodawanie materiałów

Dodawanie plików do projektu	53
Korzystanie z plików z programu Photoshop Elements	63
Tworzenie klipów specjalnych	64
Praca z plikami offline	66
Praca z proporcjami obrazów i opcjami półobrazów	67
Importowanie dźwięku 5.1	71

Rozdział 6: Zarządzanie klipami za pomocą Organizatora

Wyświetlanie klipów w moduł Elements Organizer	73
Znajdowanie plików w module Elements Organizer	74
Znakowanie plików znacznikami	76
Grupowanie plików w module Elements Organizer	79
Tworzenie albumów	82
Tworzenie i edytowanie albumów inteligentnych	82

Rozdział 7: Określanie układu klipów w filmie

Układanie klipów na linii scen	84
Tworzenie pokazów slajdów	87
Tworzenie nakładki obraz w obrazie	89
Układanie klipów na osi czasu	90
Grupowanie, łączenie i wyłączanie klipów	103
Praca z klipami i markerami na osi czasu	106
Wyświetlanie podglądów filmów	110

Rozdział 8: Edytowanie klipów

Przycinanie klipów	118
Zmiana szybkości i czasu trwania klipu	131
Stopklatki i wstrzymywanie klatek	133
Praca z klipami źródłowymi	135

Rozdział 9: Stosowanie przejść

Podstawowe informacje o przejściach	138
Stosowanie przejść do klipów	142
Tworzenie przejść specjalnych	148
Dostosowywanie przejść	150

Rozdział 10: Stosowanie efektów

Podstawowe informacje o efektach	153
Znajdowanie i porządkowanie efektów	154
Stosowanie i usuwanie efektów	156
Praca z ustawieniami predefiniowanych efektów	160
Zmiana właściwości efektów	162
Zmiana położenia, skalowanie i obracanie klipów za pomocą efektu Ruch	165
Nakładanie i przezroczystość	167
Wybieranie kolorów dla efektów i otoczek	172
Skorowidz efektów	175

Rozdział 11: Efekty animowane

Podstawowe informacje o animowaniu efektów	213
Dodawanie, kopiowanie i usuwanie klatek kluczowych	216
Dostosowywanie klatek kluczowych	219
Kontrolowanie zmian między klatkami kluczowymi	221
Animowanie położenia klipu	224
Efekt Śledzenie ruchu	225
Maska efektów	229

Rozdział 12: Tworzenie napisów tytułowych

Tworzenie i przycinanie napisów tytułowych	231
Edytowanie i formatowanie tekstu	238
Stosowanie stylów do tekstu i grafiki	241
Dodawanie kształtów i obrazów do napisów tytułowych	242
Układanie obiektów w napisach tytułowych	245
Dodawanie kolorów i cieni do napisów tytułowych	248

Projektowanie napisów tytułowych do wyświetlania na telewizorach	251
Eksportowanie i importowanie napisów tytułowych	252
Rozdział 13: Dodawanie i miksowanie dźwięków	
Korzystanie ze ścieżek dźwiękowych	254
Tworzenie narracji	256
Miksowanie dźwięków i regulowanie głośności	258
Rozdział 14: Tworzenie menu płyt	
Typy płyt i opcji menu	265
Praca z markerami menu	266
Tworzenie menu płyt	272
Wyświetlanie podglądów menu	278
Rozdział 15: Zapisywanie i udostępnianie filmów	
Udostępnianie z panelu Zadania	279
Tworzenie plików DVD do publikacji w Internecie	280
Udostępnianie na płytach DVD i Blu-ray	281
Udostępnianie w celu odtwarzania na komputerze PC	285
Udostępnianie w sieci WWW	289
Udostępnianie na telefony komórkowe i odtwarzacze przenośne	290
Udostępnianie na taśmie wideo	291
Typowe ustawienia udostępniania	295
Typy plików obsługiwane na potrzeby zapisywania i eksportowania	300
Podstawowe informacje dotyczące kompresji oraz szybkości bitowej	301
Archiwizowanie projektów	303
Rozdział 16: Skróty klawiaturowe w programie Adobe Premiere Elements	
Korzystanie ze skrótów domyślnych	305
Dostosowywanie skrótów	305
Rozdział 17: Rozwiązywanie problemów	
Zasoby i wytyczne	307
Przechwytywanie	308
Importowanie	309
Odtwarzanie i wyświetlanie podglądu	310
Tworzenie płyty DVD	312
Rozdział 18: Słownik	
Terminy dotyczące obrazów cyfrowych	315

Rozdział 1: Rozpoczęcie pracy z programem Adobe Premiere Elements

Program Adobe® Premiere® Elements 9 oferuje zaawansowane funkcje, a jednocześnie jest nieskomplikowany. Pozwala w prosty sposób wydobyć z materiałów wideo to, co w nich najlepsze. Umożliwia także kreatywne udostępnianie i eksponowanie filmów oraz łatwe wyszukiwanie i przeglądanie wszystkich klipów wideo i zdjęć użytkownika.

Co zrobić najpierw

Sprawdzenie wymagań systemowych

Jeśli nie wiesz, czy program Adobe Premiere Elements może działać na Twoim komputerze, zapoznaj się z wymaganiami systemowymi i zaleceniami dotyczącymi oprogramowania Adobe®. Otwórz plik CzytajMnie, który znajduje się na płycie z programem instalacyjnym.

Instalowanie oprogramowania

- 1 Zamknij wszystkie inne aplikacje firmy Adobe uruchomione na komputerze.
- 2 Włóż płytę instalacyjną (płytę nr 1) do napędu. W systemie Windows postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. W systemie Mac OS kliknij dwukrotnie przycisk Instaluj w oknie dialogowym Findera, które pojawi się po włożeniu płyty.

Więcej informacji zawiera strona http://www.adobe.com/go/learn_install_pre9_pl

Uwaga: Podczas instalowania aplikacji można określić język i wybrać kraj.

- 3 Włóż płytę nr 2, aby zainstalować treść (motywy) dla programu Adobe Premiere Elements. W systemie Windows postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. W systemie Mac OS kliknij dwukrotnie przycisk Instaluj w oknie dialogowym Findera, które pojawi się po włożeniu płyty.

Czy należy odinstalować poprzednią wersję programu Adobe Premiere Elements? Firma Adobe zaleca odinstalowanie poprzedniej wersji programu Adobe Premiere Elements przed zainstalowaniem nowej wersji. Jednak odinstalowanie poprzedniej wersji programu Adobe Premiere Elements nie jest wymagane.

W jaki sposób mogę odinstalować wersję programu Adobe Premiere Elements? W systemie operacyjnym Windows® kliknij menu Start, a następnie wybierz Panel sterowania. Kliknij dwukrotnie ikonę Dodaj lub usuń programy. Wybierz wersję programu Adobe Premiere Elements, którą chcesz odinstalować, a następnie kliknij przycisk Usuń. Gdy pojawi się monit, potwierdź odinstalowanie.

W systemie Mac® OS wybierz kolejno pozycje Programy > Narzędzia > Adobe Installers i kliknij dwukrotnie program Uninstall Adobe Premiere Elements <numer_wersji>.

Rejestrowanie

Po zainstalowaniu programu Adobe Premiere Elements należy zarejestrować oprogramowanie, dzięki czemu użytkownik będzie miał dostęp do bezpłatnego wsparcia w ramach instalacji, powiadomień i aktualizacji, a także innych usług.

Uwaga: Rejestrację można przeprowadzić w innym terminie, klikając polecenie **Pomoc > Rejestracja**.

Plik Readme

Dysk instalacyjny zawiera plik „Czytaj mnie” dotyczący oprogramowania (ten plik jest kopiowany także do folderu aplikacji podczas instalowania produktu). Plik ten zawiera ważne informacje o produkcie.

Nowe i ulepszone funkcje

Informacje o nowych i udoskonalonych funkcjach można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_pre_features_pl. Wzbogacanie własnych nagrań wideo i ich twórcze wykorzystanie jest teraz znacznie prostsze.

Używanie pomocy i uzyskiwanie pomocy technicznej

Poznanie programu Adobe Premiere Elements

Internetowa strona pomocy i wsparcia do programu Adobe Premiere Elements zawiera łącza do artykułów i samouczków wideo, które ułatwiają rozpoczęcie pracy z programem Adobe Premiere Elements. Strona pomocy i wsparcia zawiera także najważniejsze porady dotyczące rozwiązywania problemów, artykuły na tematy zaawansowane oraz łącza do treści pomocy i forów. Więcej informacji można znaleźć na stronie www.adobe.com/support/premiereelements/.

Sposoby zadawania pytań Na stronie www.adobe.com/go/forums_pl można zadawać pytania innym użytkownikom programów Adobe Photoshop Elements oraz Adobe Premiere Elements, a także uzyskiwać od nich odpowiedzi. Dostępny jest również nowy system pomocy firmy Adobe umożliwiający przekazywanie opinii i zadawanie pytań dotyczących produktu.

Korzystanie z Pomocy programu Adobe Premiere Elements

Na kompletną treść Pomocy programu Adobe Premiere Elements składa się Pomoc modułu Elements Organizer oraz Pomoc programu Adobe Premiere Elements.

Pomoc w aplikacji Wybierz opcję **Pomoc > Pomoc do programu Adobe Premiere Elements** (lub naciśnij klawisz F1 na klawiaturze) w celu uruchomienia aplikacji Community Help. Ta aplikacja dodatkowa umożliwia przeszukiwanie i przeglądanie materiałów firmy Adobe poświęconych programowi Premiere Elements, a także odpowiednich materiałów dodanych przez członków społeczności. Dostęp do pobranej Pomocy będzie możliwy także w trybie offline. Jednak cały potencjał systemu Pomocy wykorzystać można tylko w trybie online.

Pomoc w Internecie Aby wyświetlić Pomoc w Internecie, należy przejść na stronę www.adobe.com/go/learn_pre9_pl. Uzyskanie dostępu do pomocy w Internecie jest możliwe tylko wówczas, gdy komputer jest podłączony do Internetu. Pole Szukaj umożliwia przeszukiwanie Pomocy programu Adobe Premiere Elements.

Plik PDF Pomocy Pomoc jest dostępna także w postaci pliku PDF zoptymalizowanego do drukowania. Przejdź na stronę www.adobe.com/go/learn_pre9_printpdf_pl lub kliknij łącze pomocy PDF dostępne w górnej części każdej strony Pomocy.

Łącza w aplikacji W programie Adobe Premiere Elements znajdują się łącza pomocy. Użycie tych łączy powoduje przejście do odpowiedniego tematu w Pomocy.

Sposoby wyszukiwania tematów dotyczących rozwiązywania problemów Na stronie www.adobe.com/support/premiereelements można wyszukiwać informacje dotyczące najczęściej pojawiających się

problemów, a także komunikaty o błędach. Na stronie www.adobe.com/go/forums_pl można zadawać pytania innym użytkownikom programu Adobe Premiere Elements.

Wyszukiwanie aktualizacji programu Adobe Premiere Elements Jeśli komputer jest podłączony do Internetu, użytkownik będzie otrzymywał powiadomienia o każdej aktualizacji programu Adobe Premiere Elements. Informacje o najnowszych aktualizacjach można znaleźć na stronie www.adobe.com/downloads/updates.

Kontakt z pomocą techniczną dla klientów

W celu uzyskania wsparcia należy skontaktować się bezpośrednio z Adobe lub przesłać zapytanie za pośrednictwem Internetu. Na stronie www.adobe.com/support/contact znajdują się dane kontaktowe. Odwiedź stronę pomocy technicznej firmy Adobe pod adresem www.adobe.com/go/support_pl. Na stronie pomocy technicznej firmy Adobe można znaleźć informacje o rozwiązywaniu problemów, a także informacje o bezpłatnych i płatnych opcjach wsparcia technicznego.

Tworzenie bazy katalogowej z poprzedniej wersji (tylko w systemie Windows)

Po otwarciu modułu Adobe Elements Organizer mogą pojawić się trudności z otwarciem bazy katalogowej, która była używana we wcześniejszej wersji programu Adobe Premiere Elements. Aby mieć możliwość przeglądania zdjęć i klipów wideo, należy przekonwertować bazę katalogową.

- 1 W module Elements Organizer wybierz polecenie Plik > Baza katalogowa.
- 2 W obszarze Menedżer baz katalogowych kliknij przycisk Konwertuj.
- 3 W oknie Konwertuj bazę katalogową wybierz bazę katalogową przeznaczoną do konwersji.

Uwaga: Bazy katalogowe zapisane w folderze innym niż lokalizacja domyślna nie będą automatycznie widoczne w oknie Konwertuj bazę katalogową. Kliknij opcję Znajdź więcej baz katalogowych, a następnie wybierz folder, w którym znajduje się baza katalogowa. Bazy katalogowe zawarte w tym folderze zostaną dodane do listy baz katalogowych, które mogą zostać poddane konwersji.

- 4 Kliknij przycisk Konwertuj.

Wyświetlanie baz katalogowych, które wcześniej zostały poddane konwersji

W programie możliwe jest wyświetlanie baz katalogowych, które zostały wcześniej poddane konwersji lub dla których utworzono kopię zapasową we wcześniejszej wersji. Okno Konwertuj bazę katalogową domyślnie nie wyświetla tych baz katalogowych. W celu wyświetlenia listy poprzednio przekonwertowanych baz katalogowych wybierz opcję Pokaż poprzednio konwertowane bazy katalogowe.

Uwaga: W przypadku przekonwertowania bazy katalogowej niemożliwe będzie korzystanie z tej bazy we wcześniejszych wersjach. Jednak baza katalogowa po konwersji kopiuje dane do nowego pliku bazy katalogowej, a oryginalny plik bazy katalogowej pozostaje niezmieniony. Z oryginalnej bazy katalogowej nadal można korzystać we wcześniejszych wersjach programu.

Praca w module Elements Organizer oraz w module Adobe Premiere Elements Editor

Moduł Elements Organizer jest składnikiem zarówno programu Adobe® Premiere® Elements 9, jak i programu Adobe Photoshop Elements. Moduł Elements Organizer służy do importowania i przeglądania plików z materiałami oraz do importowania ich. Zaawansowane czynności montażowe i edycyjne na plikach wideo wykonywać można w module Adobe Premiere Elements Editor. Natomiast Elements Organizer pozwala na zaawansowane zarządzanie plikami z materiałami (zdjęciami i wideo). Moduł Elements Organizer pomaga w efektywnym organizowaniu materiałów. Znaczniki dodawane do plików z materiałami umożliwiają łatwe wyszukiwanie potrzebnych plików. Znalezione pliki można następnie wykorzystać przy tworzeniu i montowaniu filmów w programie Adobe Premiere Elements. Istnieje możliwość przechodzenia z modułu Elements Organizer do programu Adobe Premiere Elements. Projekt wideo utworzony w programie Adobe Premiere Elements jest automatycznie zapisywany w module Elements Organizer.

- Aby przeprowadzić montaż plików wideo, zaznacz pliki z materiałami, a następnie wybierz polecenie Popraw > Edytuj wideo.
- W module Elements Organizer można otwierać projekty utworzone w programie Adobe Premiere Elements.
 - 1 W module Elements Organizer rozwiń pozycję Albumy, aby wyświetlić listę albumów i opcję Projekty wideo.
 - 2 Rozwiń pozycję Projekty wideo, aby wyświetlić listę projektów wideo utworzonych w programie Adobe Premiere Elements.
 - 3 Kliknij projekt wideo prawym przyciskiem myszy (lub kliknij, przytrzymując naciśnięty klawisz Ctrl), a następnie wybierz polecenie Otwórz w programie Premiere Elements.

Moduł Elements Organizer uruchomi program Adobe Premiere Elements i otworzy wybrany projekt.

Importowanie i organizowanie zdjęć i klipów wideo za pomocą modułu Elements Organizer

Typowa sesja pracy z programem Adobe Premiere Elements rozpoczyna się od zaimportowania materiałów do modułu Elements Organizer, w którym można przeglądać i wyszukiwać zdjęcia i klipy wideo oraz zarządzać nimi.

Korzystanie z programu Media Downloader w celu pobierania plików

- 1 Podłącz aparat fotograficzny lub czytnik kart do komputera. (W razie potrzeby zapoznaj się z dokumentacją dołączoną do urządzenia).

Uwaga: (Windows) Jeśli włączono autoodtwarzanie, zostanie otwarte okno dialogowe Autoodtwarzanie systemu Windows wraz z listą opcji dotyczących zdjęć. W oknie dialogowym Autoodtwarzanie systemu Windows wybierz opcję Organizuj i dokonaj edycji za pomocą modułu Adobe Elements 9 Organizer, a następnie kliknij przycisk OK. Jeśli moduł Elements Organizer nie jest jeszcze otwarty, zostanie otwarte okno pobierania zdjęć. Kliknij przycisk Pobierz materiały. Moduł Elements Organizer zostanie otwarty i zostaną do niego zaimportowane pliki multimedialne.

- 2 W module Elements Organizer wybierz polecenie Plik > Pobierz zdjęcia i wideo > Z aparatu fotograficznego lub czytnika kart.
- 3 W oknie dialogowym Media Downloader, w obszarze Źródłowe, wybierz opcję z menu Pobierz zdjęcia z, aby określić miejsce, z którego materiały będą kopiowane/importowane.

4 W obszarze Ustawienia importu ustaw następujące opcje:

Położenie Określa folder, do którego zostaną pobrane obrazy. Aby zmienić domyślną lokalizację, kliknij przycisk Przeglądaj, a następnie wskaż nową.

Utwórz podfolder(y) Tworzy podfolder, korzystając z formatu nazw wybranego w menu podręcznym. Wybranie opcji Nazwa niestandardowa pozwala wpisać własną nazwę podfolderu w polu tekstowym.

Zmień nazwy plików Zmienia nazwy plików przy użyciu schematu nazw wybranego z menu podręcznego. W przypadku wybrania opcji nazwy niestandardowej wpisz podstawową nazwę pliku i numer początkowy w celu przypisania do zdjęć nazw plików zawierających kolejne numery.

Uwaga: Jeśli wprowadzona nazwa już istnieje, zostanie do niej dodana końcówka „-1” lub odpowiednia inna liczba.

Zachowaj bieżącą nazwę pliku w XMP Wybranie tej opcji spowoduje użycie bieżącej nazwy pliku jako nazwy przechowywanej w metadanych zdjęcia.

Uwaga: Jeśli w systemie Windows Vista® aparat jest podłączony w trybie PTP, użytkownik może nie być w stanie przeglądać plików camera raw lub plików wideo w programie Media Downloader. Aby było możliwe przeglądanie plików camera raw lub plików wideo, należy podłączyć aparat w trybie urządzenia magazynującego USB lub wyjąć kartę z aparatu i podłączyć ją do komputera za pomocą czytnika kart.

5 (Opcjonalnie) Aby automatycznie pobierać zdjęcia do programu Adobe Premiere Elements po podłączeniu urządzenia, wybierz opcję Automatyczne pobieranie. Opcje pobierania automatycznego można konfigurować w obszarze preferencji Aparat lub czytnik kart.

6 (Opcjonalnie) W celu wyświetlenia dodatkowych opcji pobierania kliknij przycisk Zaawansowane. Więcej informacji można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_org9_advanceddownload_pl.

7 Kliknij przycisk Pobierz materiały.

Materiały zostaną skopiowane na dysk twardy.

8 Kliknij przycisk Tak w oknie dialogowym Pliki zostały pomyślnie skopiowane.

Uwaga: Jeśli podczas kopiowania materiałów moduł Elements Organizer jest włączony, kliknij przycisk Tak w oknie dialogowym Pliki zostały pomyślnie skopiowane.

Korzystanie z urządzenia do przechwytywania wideo

Przechwytywanie wideo polega na przesyłaniu materiału wideo i audio z kamkordera DV lub HDV, kamery internetowej lub innego urządzenia zgodnego z modelem WDM (Windows Driver Model) bezpośrednio do komputera. Program Adobe Premiere Elements automatycznie wykrywa podłączone urządzenie przechwytywające i odpowiednio dobiera ustawienia przechwytywania.

Uwaga: Przed przystąpieniem do przechwytywania cyfrowych materiałów wideo należy utworzyć projekt z ustawieniami predefiniowanymi, które będą zgodne z formatem (DV lub HDV), standardem telewizyjnym (NTSC lub PAL) i proporcjami klatek (standardowymi 4:3 albo szerokoekranowymi 16:9) w materiale źródłowym.

Panel Przechwytyj zawiera elementy umożliwiające zdalne sterowanie urządzeniem, które ułatwiają odtwarzanie, przechwytywanie, wstrzymywanie i zatrzymywanie odtwarzania wideo na urządzeniu. Aby otworzyć panel Przechwytyj, kliknij opcję Organizuj w panelu Zadania. Panel Przechwytyj umożliwia monitorowanie wideo i zapewnia dostęp do wszystkich poleceń służących do przechwytywania. Program Adobe Premiere Elements automatycznie wykrywa podłączone urządzenie przechwytywające i odpowiednio dobiera ustawienia na panelu Przechwytyj.

1 Podłącz do komputera urządzenie, z którego mają być przechwytywane materiały. (W razie potrzeby zapoznaj się z dokumentacją dołączoną do urządzenia).

- 2 Włącz kamkorder i przełącz go w tryb odtwarzania, który może być oznaczony symbolem VTR, VCR lub Play.
Można także pozostawić urządzenie w trybie nagrywania.

Program Adobe® Premiere® Elements 9 zostanie uruchomiony (jeśli jeszcze nie jest uruchomiony), a następnie zostanie otwarty panel Przechwytyj. Jeśli program Adobe® Premiere® Elements 9 jest już uruchomiony, wybierz polecenie Plik > Pobierz materiały z, a następnie wybierz jedną z następujących opcji, aby otworzyć panel Przechwytyj:

- Kamkorder DV
- Kamkorder HDV
- Kamera internetowa lub urządzenie WDM

- 3 Określ ustawienia przechwytywania w panelu Przechwytyj, a następnie kliknij przycisk Przechwytyj.

Organizowanie zdjęć i klipów wideo

Do zarządzania plikami służy moduł Elements Organizer. Zdjęcia, pliki wideo, klipy audio i dokumenty Adobe PDF mogą być przechowywane w różnych miejscach na dysku komputera.

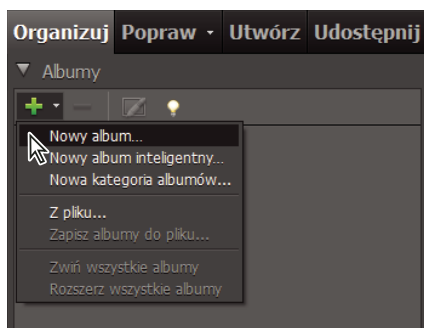
Program Adobe Premiere Elements automatycznie porządkuje pobierane pliki materiałów na podstawie daty. W module Elements Organizer dostępna jest oś czasu (należy wybrać polecenie Okno > Oś czasu) i Widok daty, które umożliwiają wyszukiwanie materiałów według dat. Dobrym rozwiązaniem jest umieszczanie materiałów o podobnej tematyce w jednym albumie. Albumy są idealne do udostępniania zdjęć w projektach, kreacjach, albumach online, a także ułatwiają wyszukiwanie powiązanych plików z materiałami.

W celu dodatkowego sortowania i klasyfikowania plików z materiałami można dodawać oceny w postaci gwiazdek, układać zdjęcia w stosy, a także przypisywać słowa kluczowe. Więcej informacji na temat korzystania ze znaczników postaci słów kluczowych zawiera strona www.adobe.com/go/learn_org9_photos_tag_pl.

Czy korzystanie z modułu Elements Organizer jest konieczne? Nie. Można skopiować pliki z materiałami na komputer, a następnie korygować je za pomocą Edytora. Istnieje jednak wiele ciekawych operacji, jakie można wykonywać na zdjęciach w module Elements Organizer. Ponadto po zgromadzeniu setek plików z materiałami na komputerze okaże się, że znajdowanie materiałów i zarządzanie nimi w module Elements Organizer jest dużo łatwiejsze.

Tworzenie albumu

- 1 W module Elements Organizer kliknij przycisk Utwórz nowy album lub kategorię albumów  w panelu Albumy, a następnie wybierz opcję Nowy album.
- 2 (Opcjonalnie) Z menu Kategoria albumów wybierz kategorię, w której ma zostać umieszczony album.



Menu kategorii albumów

- 3 W polu Nazwa albumu wpisz nazwę albumu.

4 Przeciągnij pliki materiałów do obszaru Elementy.

Album pojawi się na panelu Albumy w wybranej grupie albumów. Więcej informacji na temat tworzenia albumów zawiera strona www.adobe.com/go/learn_org9_albums_create_pl.

Wyszukiwanie zdjęć i klipów wideo

Możliwe jest wyszukiwanie zdjęć i plików wideo według dat, ocen, albumów, lokalizacji folderów, nazw plików, typów multimediów, znaczników słów kluczowych lub innych kryteriów. Więcej informacji zawiera strona www.adobe.com/go/learn_org9_photos_find_pl.

Oto wybrane funkcje modułu Elements Organizer ułatwiające znajdowanie zdjęć.

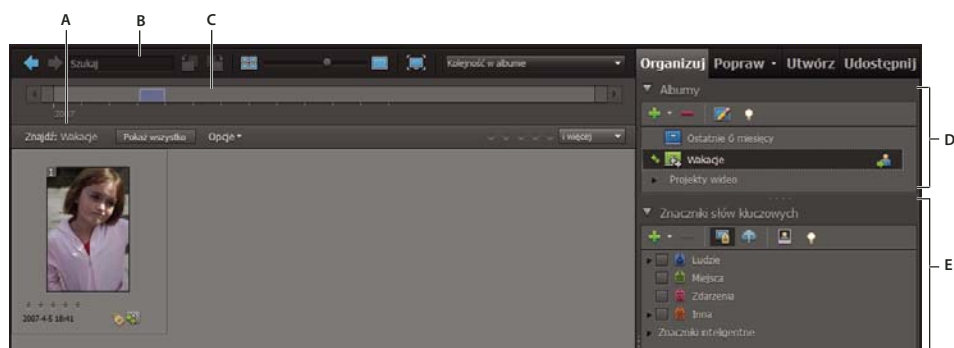
Oś czasu Należy kliknąć miesiąc lub ustawić zakres, aby znaleźć zdjęcia i pliki multimedialne chronologicznie według daty, sekwencji wsadowej importu lub lokalizacji folderu. Wybierz opcje Okno > Oś czasu, aby wyświetlić oś czasu.

Pasek wyszukiwania Aby znaleźć pasujące lub podobne zdjęcia i pliki multimedialne, należy przeciągnąć zdjęcie, znacznik słowa kluczowego, projekt lub album na pasek wyszukiwania.

Panel Albumy Należy wybrać album, aby wyświetlić tylko pliki multimedialne z tego albumu.

Panel Znaczniki słów kluczowych Aby wyświetlić tylko pliki z tym znacznikiem, należy wybrać znacznik słowa kluczowego.

Pole tekstowe Aby znaleźć pliki, w których występuje określony tekst, należy wpisać ten tekst w polu wyszukiwania w module Elements Organizer. Kliknij opcję Organizer, aby uruchomić moduł Elements Organizer z programu Adobe Premiere Elements. Pasujący tekst może się znajdować w nazwie pliku, metadanych, znacznikach słów kluczowych, nagłówku, notatkach, nazwach albumów, grupach albumów, informacjach o aparacie, datach, folderach lub formatach.



Moduł Elements Organizer oferuje wiele narzędzi i funkcji służących do znajdowania zdjęć.

A. Pasek wyszukiwania B. Pole tekstowe C. Oś czasu D. Panel Albumy E. Panel Znaczniki słów kluczowych

Znajdowanie rzeczywistego pliku klipu z materiałami

- 1 W module Elements Organizer zaznacz zdjęcie lub klip multimedialny, który chcesz znaleźć.
- 2 Naciśnij kombinację klawiszy Alt+Enter, aby otworzyć okno Właściwości. Kliknij kartę Ogólne, jeśli jeszcze nie jest otwarta.
- 3 Kliknij ikonę Pokaż w Eksploratorze .

Wskazówki dotyczące rozwiązywania problemów

Poniżej przedstawiono niektóre zagadnienia, które należy uwzględnić w przypadku rozwiązywania problemów związanych z programem Adobe Premiere Elements. Więcej wskazówek można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/forums_pl.

- Restart programu Adobe Premiere Elements czy restart komputera.
- Zresetuj preferencje programu Adobe Premiere Elements. Uruchom program Adobe Premiere Elements i wybierz opcję Nowy projekt. Natychmiast po wybraniu opcji Nowy projekt naciśnij i przytrzymaj klawisze Ctrl + Alt + Shift.
- Wyłącz inne programy — łącznie z programami antywirusowymi, firewallem oraz aplikacjami do nagrywania dysków CD/DVD, które działają w tle.
- Upewnij się, że system operacyjny komputera jest aktualny. Zainstaluj najnowsze sterowniki dla karty graficznej i dźwiękowej, drukarki oraz innych urządzeń.
- Usuń najnowsze dodatki z komputera. Jaka była ostatnia zmiana wykonana w komputerze, która poprzedziła wystąpienie problemu? Czy zainstalowano nową drukarkę, nowy zestaw czcionek lub inne oprogramowanie?
- Jeśli wydaje się, że którakolwiek sekcja programu Adobe Premiere Elements nie działa poprawnie, zapoznaj się z pomocą dla programu Adobe Premiere Elements.
- Jeśli problem występuje przy próbie otwarcia lub edycji zdjęcia, sprawdź, czy dotyczy on wszystkich zdjęć, zdjęć z różnych aparatów i z różnych innych źródeł.

Rozdział 2: Przestrzenie robocze programu Adobe Premiere Elements

Przestrzenie robocze programu Adobe Premiere Elements zostały zoptymalizowane w taki sposób, aby usprawniały porządkowanie materiałów, montaż i udostępnianie filmów, a także tworzenie menu dla płyt DVD i Blu-ray. Przestrzenie robocze można dostosowywać do indywidualnych potrzeb. Program Adobe Premiere Elements łączy wszystkie elementy niezbędne do utworzenia filmu w jeden plik nazywany *plikiem projektu*. Zasoby w pliku projektu są połączone z ich źródłem. Zasoby są połączone, a nie osadzone w plikach projektów, dlatego rozmiar pliku projektu nie wzrasta znacząco po dodaniu do niego zasobów.

Informacje o przestrzeni roboczej

ekran powitalny

Po uruchomieniu programu Adobe Premiere Elements domyślnie otwiera się ekran powitalny. Ekran powitalny zawiera następujące opcje:

Organizuj Umożliwia uruchomienie modułu Elements Organizer.

Nowy projekt Umożliwia utworzenie projektu.

Otwórz projekt Umożliwia otwarcie istniejącego projektu.

Po kliknięciu ikony  zostanie wyświetlone okno dialogowe ustawień uruchamiania zawierające poniższe opcje. Określenie ustawień w tym miejscu definiuje zachowanie programu Adobe Photoshop Elements. Zaznacz jedną z opcji i kliknij przycisk OK.

- Wyświetl tylko ekran powitalny
- Zawsze uruchamiaj moduł Elements Organizer z ekranem powitalnym
- Zawsze uruchamiaj moduł Adobe Premiere Elements Editor z ekranem powitalnym.

Opis ogólny przestrzeni roboczej

Przestrzeń robocza programu Adobe Premiere Elements jest zoptymalizowana pod względem czterech głównych faz projektu: porządkowanie materiału (wideo, obrazy statyczne i audio), montaż filmu, tworzenie menu dla płyt DVD i Blu-ray oraz udostępnianie filmów. W programie można łatwo przechodzić z jednego zadania do drugiego, wybierając odpowiednie przyciski w panelu Zadania. Podczas wykonywania kolejnych zadań przestrzeń robocza zawiera odpowiednie panele i widoki paneli. Przestrzeń roboczą można również dostosować w taki sposób, aby spełniała konkretne potrzeby — w tym celu można dodawać panele i określać ich układy.

Strefy upuszczania to obszary w przestrzeni roboczej, do których można upuszczać lub przenosić panele. Podczas przeciągania panelu strefy upuszczania, które znajdują się pod nimi, są wyróżniane. Wyróżniona strefa upuszczania identyfikuje miejsce, do którego panel zostanie wstawiony w przestrzeni roboczej. Przeciągnięcie panelu do strefy upuszczania przy dowolnej krawędzi panelu spowoduje *zadokowanie*.

Uwaga: Aby wyświetlić nazwy paneli w przestrzeni roboczej, wybierz opcję *Okno > Pokaż nagłówki dokowania*.

Przestrzeń robocza programu Adobe Premiere Elements

Przestrzeń robocza przeznaczona do edycji

A. Panel Monitor B. Panel Zadania C. Panel Mój projekt (widok linii scen)

Więcej tematów Pomocy

„Informacje ogólne o widoku Projekt” na stronie 22

„Znajdowanie efektu” na stronie 154

Dostosowywanie przestrzeni roboczej

Przestrzeń robocza w programie Adobe Premiere Elements może być dostosowywana pod różnymi względami. Panele można dodawać, przenosić, ukrywać, grupować, a także zmieniać ich wielkość — wszystko to w celu dopasowania panelu do stylu pracy użytkownika. Modyfikacje przestrzeni roboczej pozostają niezmienione do czasu zmodyfikowania lub przywrócenia oryginalnej konfiguracji. Podczas dostosowywania przestrzeni roboczej program Adobe Premiere Elements śledzi zmiany. Wraz z projektem zapisywane są również ostatnie zmiany układu. Przy następnym otwarciu projektu program Adobe Premiere Elements przywróci zapisany układ, który był wcześniej używany.

Wyświetlanie i ukrywanie nagłówków dokowania

Każdy panel zawiera nagłówek dokowania, który zawiera jego tytuł, a czasami także przyciski menu panelu.

Przeciąganie nagłówków dokowania powoduje przeciąganie paneli do nowych lokalizacji. Aby zwiększyć ilość wolnego miejsca na ekranie, można ukryć nagłówki dokowania; następnie można ponownie wyświetlić nagłówki, gdy staną się potrzebne. Domyślnie nagłówki dokowania są ukryte.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyświetlić nagłówki dokowania, wybierz polecenie Okno> Pokaż nagłówki dokowania.
- Aby ukryć nagłówki dokowania, wybierz polecenie Okno> Ukryj nagłówki dokowania.

Uwaga: Aby po ukryciu nagłówków dokowania uzyskać dostęp do poleceń w menu panelu, należy kliknąć panel prawym przyciskiem myszy/kliknąć, przytrzymując klawisz Ctrl.

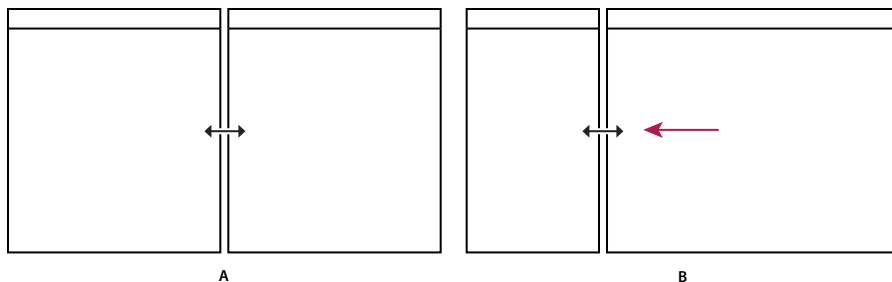
Wyświetlanie i ukrywanie paneli

- Aby wyświetlić panel lub go aktywować, wybierz jego nazwę w menu Okno lub kliknij jego nagłówek dokowania (pod warunkiem że jest widoczny).
- Aby rozwinąć lub zwinąć zadokowany panel, kliknij trójkąt na jego nagłówku dokowania. Rozwijane i zwijane mogą być tylko zadokowane panele, które są wyrównane w pionie z innym panelem — tak ustawione panele muszą mieć wspólną prawą i lewą krawędź.
- Aby zamknąć panel, który nie jest zadokowany, kliknij przycisk Zamknij  po prawej stronie jego nagłówka dokowania.

Zmiana wielkości panelu

Zmiana wielkości lub przesunięcie jednego panelu powoduje automatyczną zmianę innych paneli w celu skompensowania zmiany.

❖ Aby zmienić wielkość panelu, przeciągnij jego obramowanie.



Aby zmienić wielkość paneli, przeciągnij linię podziału między panelami.

A. Oryginalne panele z zaznaczoną linią podziału B. Panele po zmianie wielkości



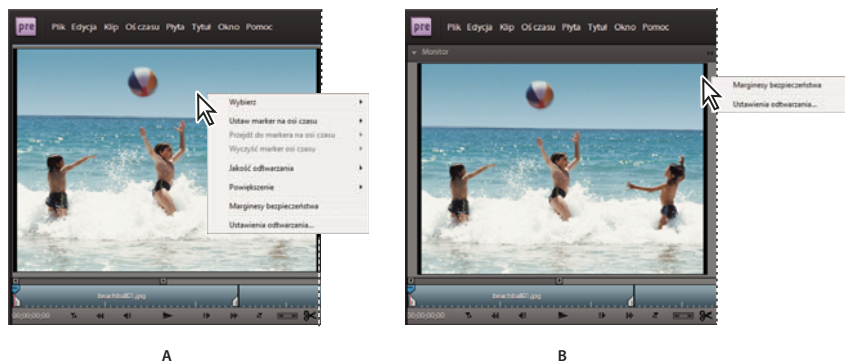
Jeśli do systemu podłączono więcej monitorów niż jeden i system obsługuje wyświetlanie na wielu monitorach, wówczas można przeciągać panele na dowolne monitory.

Otwieranie menu panelu

W większości paneli dostępne są menu zawierające polecenia charakterystyczne dla poszczególnych paneli.

- Jeśli nagłówki dokowania są ukryte (domyślnie), kliknij panel prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl.

- Jeśli nagłówki dokowania są widoczne, kliknij przycisk menu panelu  w prawym górnym narożniku panelu. (Aby wyświetlić nagłówki dokowania i przycisk menu panelu, wybierz polecenie Okno > Pokaż nagłówki dokowania).



Menu panelu

A. kliknij panel prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, aby wyświetlić menu panelu **B.** Kliknij przycisk menu panelu, aby wyświetlić menu panelu

Przywracanie domyślnej przestrzeni roboczej

- ❖ Wybierz polecenie Okno > Przywróć przestrzeń roboczą.

Sprawdzanie i kasowanie alertu

Program Adobe Premiere Elements wyświetla ostrzeżenia, komunikaty o błędach oraz inne informacje wykorzystywane w celu identyfikowania i rozwiązywania problemów — w szczególności problemów związanych z wtyczkami i innymi komponentami innych firm. Ikona alertu , ,  na pasku statusu oznacza błąd. Dwukrotne kliknięcie ikony powoduje otwarcie panelu Zdarzenia, skasowanie elementu z panelu Zdarzenia powoduje usunięcie ikony z paska statusu.

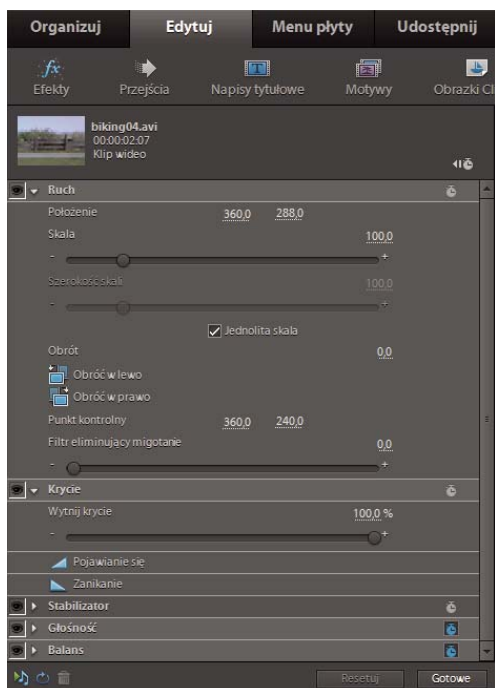
- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie ikonę alertu na pasku statusu.
 - Wybierz polecenie Okno > Zdarzenia.
- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby uzyskać więcej informacji o elemencie z listy, zaznacz element i kliknij opcję Szczegóły.
 - Aby wyczyścić listę zdarzeń, kliknij opcję Wyczyść wszystko.

Informacje ogólne o panelach

Program Adobe Premiere Elements zawiera trzy główne panele: Zadania, Monitor i Mój projekt (oś czasu i linia scen). Wszystkie podstawowe zadania można wykonywać za pomocą tych trzech paneli.

Informacje ogólne o panelu Zadania

Panel Zadania domyślnie jest widoczny we wszystkich przestrzeniach roboczych. Jest to centralne miejsce przeznaczone do dodawania i organizowania materiałów; znajdowania, stosowania i korygowania efektów oraz przejść; tworzenia menu dla płyt DVD i Blu-ray, a także do udostępniania ukończonych projektów. Ten panel jest podzielony na przestrzeń robocze czterech głównych zadań: Organizuj, Edytuj, Menu płyty i Udostępnij. W każdej przestrzeni roboczej dostępne są wszystkie zadania niezbędne do wykonywania zadań.



Przestrzeń robocza Edytuj z widokiem właściwości efektów

Więcej tematów Pomocy

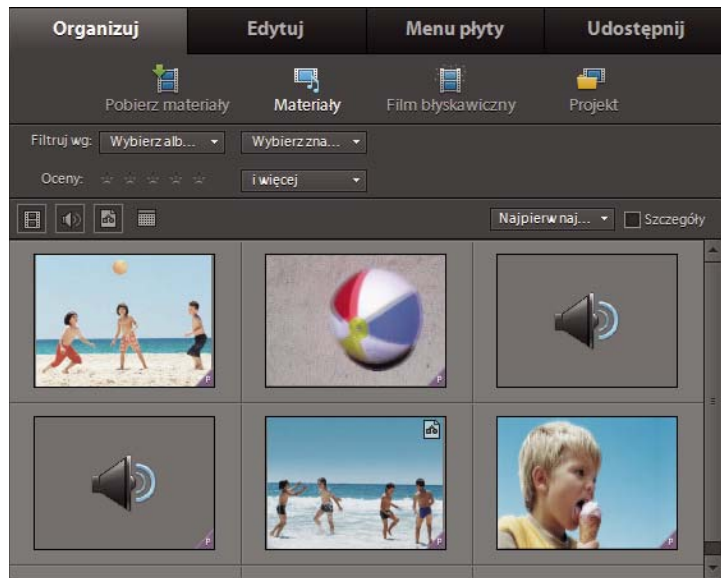
„[Informacje ogólne o widoku Projekt](#)” na stronie 22

„[Dodawanie plików do projektu](#)” na stronie 53

„[Wyświetlanie klipów w moduł Elements Organizer](#)” na stronie 73

Przestrzeń robocza Organizuj

Przestrzeń robocza Organizuj zawiera miniaturki wszystkich materiałów (filmów wideo, obrazów statycznych i audio), jakie zostały zaimportowane do programu Adobe Photoshop® Elements® lub Adobe Premiere Elements. W przestrzeni roboczej Organizuj można uzyskiwać dostęp do wszystkich plików i udostępniać wszystkie pliki dla aplikacji.



Przestrzeń robocza Organizuj

W przestrzeni roboczej Organizuj w panelu Zadania dostępne są następujące opcje:

Pobierz materiały Umożliwia dodawanie plików z różnych źródeł, takich jak kamery, pliki wideo Flip, kamery internetowe, cyfrowe aparaty fotograficzne, urządzenia WDM, telefony komórkowe oraz z folderów na twardym dysku.

Materiały Wybranie tej opcji powoduje wyświetlenie miniaturki wszystkich plików z materiałami.

Film błyskawiczny Ta opcja powoduje automatyczne i szybkie przejście procesu wybierania materiałów i montażu filmu, a także umożliwia dodawanie efektów, napisów tytułowych, przejść i ścieżki dźwiękowej na podstawie motywu. Ustawienia można w razie potrzeby zmieniać.

Projekt Wybranie tej opcji powoduje wyświetlenie szczegółów wszystkich plików z materiałami.

Więcej tematów Pomocy

„[Analiza materiałów](#)” na stronie 77

Przestrzeń robocza Edytuj

Po przygotowaniu wszystkich elementów do montażu i określeniu układu filmu należy kliknąć opcję Edytuj w panelu Zadania. Przestrzeń robocza Edytuj umożliwia dodawanie motywów filmów i szablonów do filmów, stosowanie efektów i przejść, a także tworzenie i dodawanie napisów tytułowych. Ponadto po wybraniu opcji Okno > Właściwości, a także podczas edytowania efektów i przejść, w panelu Zadania pojawia się widok Właściwości.

Z przestrzeni roboczej Edytuj można uzyskać dostęp do następujących opcji:

Efekty  Przedstawia efekty i ustawienia predefiniowane, które można wykorzystać z filmie. Efekt można wyszukiwać, wpisując jego nazwę do pola Wyszukaj. Aby wyświetlić tylko konkretne typy efektów, należy wybrać opcję z pierwszego menu: Efekty wideo, Efekty dźwiękowe lub Ustawienia predefiniowane. Można również wyświetlać konkretne kategorie — w tym celu należy wybrać kategorię, taką jak Korekcja lub Kanał, z drugiego menu (opcją domyślną jest Pokaż wszystko). Aby przeprowadzić edycję efektu po jego zastosowaniu, należy go zaznaczyć, a następnie kliknąć opcję Edytuj efekty, aby otworzyć widok Właściwości.

Przejścia  Przedstawia przejścia, które można wykorzystać w filmie. Przejście można wyszukiwać, wpisując jego nazwę do pola Wyszukaj. Aby wyświetlić tylko konkretne typy przejść, należy wybrać opcję z pierwszego menu: Przejścia wideo lub Przejścia audio. Można również wyświetlać konkretne kategorie — w tym celu należy wybrać kategorię, taką jak Ruch 3D lub Slajd, z drugiego menu (opcją domyślną jest Pokaż wszystko). Aby przeprowadzić edycję przejścia po jego zastosowaniu, należy je zaznaczyć, a następnie kliknąć opcję Edytuj przejścia, aby otworzyć widok Właściwości.

Napisy tytułowe  Przedstawia wstępnie sformatowane napisy tytułowe, które można wykorzystać w filmie. Aby wyświetlić tylko konkretne typy napisów tytułowych:

- Wybierz opcję z pierwszego menu, np. Rozrywka, Ogólne i Urodziny.
- W celu zawężenia opcji należy wybrać konkretny motyw, taki jak Niebieskie notatki lub Biedronka, z drugiego menu.

Opcją domyślną jest Pokaż wszystko.

Motywy  Umożliwia wyświetlanie motywów. Wyświetla motywy Film błyskawiczny, które służą do błyskawicznej poprawy jakości filmów. Motywy ułatwiają tworzenie filmów wyglądających profesjonalnie. Są przeznaczone do automatycznej edycji klipów i stosowania efektów, przejść, nakładek, napisów tytułowych i sekwencji napisów końcowych, a także filmów wideo, efektów dźwiękowych i wielu innych. Wszystkie te opcje można zastosować w motywie lub wybrać tylko żądane opcje.

Obrazki ClipArt  Wyświetla obrazek ClipArt, który można wykorzystać w plikach wideo.

Przestrzeń robocza Menu płyty

W celu dodania menu do filmów na płytach DVD, Web DVD lub Blu-ray należy kliknąć opcję Menu płyt w panelu Zadania. Z tej przestrzeni roboczej można uzyskać dostęp do materiałów i szablonów menu.

Uwaga: Kliknięcie opcji Menu płyt w panelu Zadania powoduje przełączenie panelu Monitor na widok Układ płyty. W celu personalizowania menu należy przeciągać szablony i materiały w widoku Układ płyty.

W przestrzeni roboczej Menu płyty można wyświetlać podglądy szablonów i wybierać wstępnie sformatowane szablony menu. Aby wyświetlać tylko konkretne typy szablonów, wybierz opcję w pierwszym menu: Rozrywka, Ogólne, Urodziny itp. W celu zawężenia opcji wybierz konkretny motyw.

Przestrzeń robocza Udostępnij

W celu nagrania płyty lub zapisania filmu, który zostanie udostępniony online lub na telefonach komórkowych, komputerach PC, taśmach wideo albo innych urządzeniach, należy kliknąć opcję Udostępnij w panelu Zadania. Ta przestrzeń robocza zawiera wszystkie narzędzia niezbędne do zapisania pliku w celu udostępnienia go.

Informacje ogólne o panelu Monitor

Panel Monitor służy do wykonywania wielu zadań w programie Adobe Premiere Elements. W tym panelu można na przykład: wyświetlać podglądy plików i filmów, przycinać i dzielić klipy, stosować efekty, tworzyć napisy tytułowe oraz ustawiać obrazy i tekst poprzez wyświetlanie stref bezpieczeństwa, a także wykonywać wiele innych istotnych czynności.

Panel Monitor jest dostępny w każdej przestrzeni roboczej. Podczas pracy z menu panel Monitor zmienia się w panel Układ płyty, co ułatwia przeciąganie i upuszczanie obrazów oraz menu układów. Podczas tworzenia napisów tytułowych panel Monitor wyświetla narzędzia przeznaczone do edycji tekstu, dzięki którym można łatwo tworzyć i edytować tekst.



Panel Monitor

Informacje ogólne o osi czasu i linii scen

Oś czasu i linia scen umożliwiają montaż klipów i układanie materiałów w żądanej kolejności. Na panelu Monitor można wyświetlać podglądy klipów ułożonych na osi czasu lub linii scen.

Linia scen umożliwia szybkie układanie materiałów, dodawanie napisów tytułowych, przejść i efektów. Na osi czasu można przycinać, tworzyć warstwy oraz synchronizować materiały. W każdej chwili można dowolnie przełączać między jednym, a drugim panelem.

Uwaga: Jeśli wyświetlono nagłówki paneli (Okno > Pokaż nagłówki dokowania), wówczas ten panel ma nazwę *Mój projekt*. Oś czasu i linia scen są różnymi widokami tego panelu.

Informacje ogólne o panelu Informacje

Panel Informacje (Okno > Informacje) wyświetla informacje o elemencie wybranym w widoku Projekt (panel Zadania) albo na osi czasu lub na linii scen. W przypadku klipów panel Informacje zawiera informacje, takie jak czas trwania, punkt wejścia, punkt wyjścia oraz położenie kursora. Informacje mogą być różne w zależności od czynników, takich jak typ materiałów, oraz w zależności od tego, jaki panel jest aktualnie aktywny. Na przykład, panel Informacje wyświetla różne zestawy informacji dla pustego obszaru na osi czasu, prostokąta w panelu Tytuł oraz klipu w panelu Zadania.

W panelu Informacje pozycja Wideo oznacza częstość klatek, rozmiar klatki, wymiary i proporcje pikseli; pozycja Audio określa częstotliwość próbkowania, głębokość bitową i kanały.

Rozdział 3: Projekty

W programie Adobe Premiere Elements wszystkie elementy potrzebne do stworzenia filmu — w tym klipy wideo, audio, obrazy statyczne, efekty, przejścia i napisy — są powiązane w jednym pliku, nazywanym *plikiem projektu*.

Informacje o projektach

Program Adobe Premiere Elements tworzy plik projektu dla każdego nowego projektu rozpoczętego przez użytkownika. Domyślnie używane są predefiniowane ustawienia projektu właściwe dla standardu telewizyjnego (NTSC albo PAL) wybranego podczas instalacji programu.

W pliku projektu zapisane są tylko pliki napisów i odwołania do plików źródłowych przechwyconych lub zaimportowanych przez użytkownika. W rezultacie pliki projektów są stosunkowo małe. Ponieważ zapisane są w nich tylko odwołania do plików źródłowych, należy unikać przenoszenia, zmiany nazwy lub usuwania plików źródłowych, ponieważ uniemożliwiłoby to programowi Adobe Premiere Elements odnalezienie ich.

Można utworzyć projekt samodzielnie, dodając, układając i edytując materiały, a następnie dodając przejścia, efekty i napisy; można również utworzyć projekt filmu błyskawicznego. Podczas tworzenia filmu błyskawicznego użytkownik prowadzony jest krok po kroku przez proces dodawania materiałów z przestrzeni roboczej Organizuj, wybór motywu filmu i dostosowywanie opcji motywu, takich jak tytuł i napisy końcowe oraz dźwięk w tle. Następnie program Adobe Premiere Elements analizuje materiał filmowy i rozmieszcza go na osi czasu, dodaje przejścia, napisy tytułowe, dźwięk i układa materiały na liście scen, umożliwiając wyświetlanie podglądu i zapisanie filmu w wybranym formacie.

Więcej tematów Pomocy

„[Opis ogólny przestrzeni roboczej](#)” na stronie 9

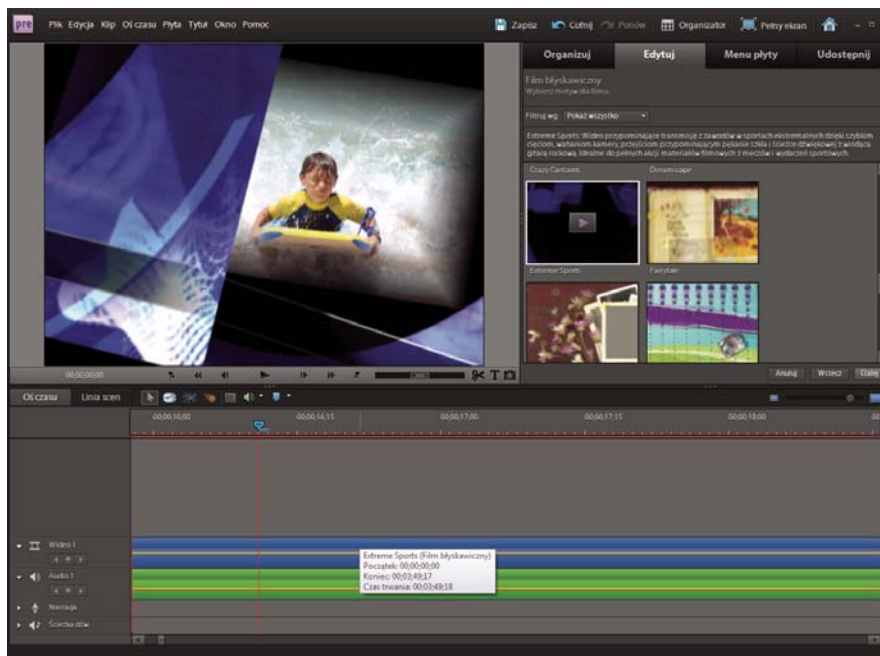
„[Tworzenie projektu filmu błyskawicznego](#)” na stronie 17

Tworzenie projektu filmu błyskawicznego

Informacje o projektach i motywach filmów błyskawicznych

Filmy błyskawiczny jest sposobem na szybkie tworzenie profesjonalnie przygotowanego, zmontowanego filmu zawierającego napisy tytułowe, ścieżkę dźwiękową, efekty i przejścia — w ramach prostego (i zajmującego niewiele czasu) procesu rozpisanego na kroki. Gdy użytkownik tworzy film błyskawiczny, program Adobe Premiere Elements analizuje klipy użytkownika (jeśli nie zostały jeszcze przeanalizowane) i w razie potrzeby stosuje znaczniki inteligentne, edytuje klipy i stosuje wybrany przez użytkownika motyw. Motyw można spersonalizować, korzystając z własnych napisów tytułowych i końcowych oraz własnej muzyki oraz efektów.

Opcja analizy jest włączona domyślnie. Jeśli analiza została wyłączona, wówczas znaczniki inteligentne nie są używane.



Tworzenie filmu błyskawicznego

Motywy filmów umożliwiają tworzenie filmów o określonym wyglądzie. Na przykład motyw *Weselne gołąbki* obejmuje eleganckie wprowadzenie i zakończenie, nakładkę z latającymi białymi gołębiami i wesełną muzykę w tle. Motyw *Komiks* umożliwia z kolei stworzenie zabawnej filmowej relacji z balu dla dzieci, w której wykorzystane będą takie efekty, jak *Color Emboss*, nakładki typu „obraz w obrazie” oraz duże artystyczne czcionki w napisach tytułowych. W każdym motywie stosowany jest unikatowy sposób wyboru, obcinania i ustalania kolejności klipów.

Domyślny czas trwania motywu wynosi od około 4 do 6 minut. Funkcji *Film błyskawiczny* można użyć do wszystkich klipów w filmie lub tylko do podzbioru klipów, tworząc montaż lub specjalny dodatek na początku lub końcu płyty DVD.

Użytkownik ma do wyboru szereg różnych motywów. Można zastosować wszystkie właściwości motywu lub tylko ich podzbiór. Podobnie, można dodać motyw do całej sekwencji na linii scen/osi czasu lub tylko do jednego klipu.

Więcej tematów Pomocy

„[Analiza materiałów](#)” na stronie 77

Tworzenie filmu błyskawicznego

Tworzenie filmu błyskawicznego można rozpocząć w przestrzeni roboczej *Organizuj*.

Tworzenie filmu błyskawicznego w przestrzeni roboczej *Organizuj*

- 1 Jeśli program Adobe Premiere Elements jest otwarty, kliknij opcję *Film błyskawiczny* na karcie *Organizuj* .

Przestrzeń robocza *Organizuj* w programie Adobe Premiere Elements zostanie przełączona w tryb filmu błyskawicznego.

- 2 Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi w lewym górnym rogu przestrzeni roboczej *Organizuj*. Instrukcje te prowadzą krok po kroku przez proces tworzenia filmu błyskawicznego:

- a Zaznacz klipy, które chcesz uwzględnić w filmie. Kliknij przycisk *Dalej*.

Projekty

- b** Wybierz motyw filmu. Aby wyświetlić podgląd motywu, umieść wskaźnik myszy nad miniaturką motywu, co spowoduje wyświetlenie opisu, a następnie naciśnij przycisk Odtwarzaj , aby obejrzeć podgląd. Kliknij przycisk Dalej.

Uwaga: Po wybraniu motywu lub przesunięciu wskaźnika myszy nad podgląd pojawi się krótki opis motywu.

- c** Określ właściwości motywu. Kliknij przycisk Zastosuj.

Uwaga: Maksymalny czas trwania filmu błyskawicznego wynosi 15 minut.

Filmy błyskawiczne można także tworzyć w module Elements Organizer.

Stosowanie motywu do istniejącego projektu

Aby zastosować motyw do całości lub części utworzonego wcześniej projektu, należy skorzystać z przycisku Motywy w widoku Edycja.

- 1** Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zastosować motyw do całego projektu, nie zaznaczaj żadnego klipu.
- Aby zastosować motyw tylko do części projektu, zaznacz klipy, do których ma być zastosowany motyw.

- 2** W panelu Zadania kliknij przycisk Edytuj, a następnie kliknij opcję Motywy.

Zostanie otwarty widok Motywy panelu Zadania. Aby wyświetlić podgląd motywu, umieść wskaźnik myszy nad miniaturką motywu i kliknij przycisk Odtwarzaj , który zostanie wyświetlony.

- 3** Zaznacz motyw i kliknij przycisk Dalej.

- 4** W widoku Właściwości motywu określ żądane właściwości i kliknij przycisk Zastosuj.

Właściwości motywu

Dodając motyw do projektu, można określić, które właściwości motywu mają być używane i w jaki sposób. Dostęp do właściwości motywu jest możliwy po zaznaczeniu motywu i kliknięciu przycisku Dalej w panelu Zadania.

Zestaw domyślnych opcji zależy od motywu i sposobu, w jaki został on wybrany. Na przykład w przypadku przejścia do motywów za pośrednictwem przycisku Film błyskawiczny, opcja Analiza automatyczna jest domyślnie zaznaczona; nie jest natomiast zaznaczona, gdy motyw zostanie dodany za pomocą przycisku Motywy.

Można określić dowolne spośród następujących właściwości motywu.

Napisy otwierające i końcowe Napisy otwierające i końcowe mogą składać się z wielu wierszy, jednak najlepsze rezultaty uzyskuje się, ograniczając długość napisu otwierającego do jednego wiersza.

Film błyskawiczny Określa, czy ma być przeprowadzony montaż automatyczny, który polega na automatycznym przycięciu klipów i dodaniu ich do projektu na podstawie znaczników inteligentnych. Określa również, czy klipy mają być poddane analizie i opatrzone znacznikami inteligentnymi.

Zastosuj do: Określa, czy motyw ma być zastosowany do całego projektu, czy tylko do klipów zaznaczonych na linii scen lub osi czasu. (Ta opcja jest niedostępna, jeśli film błyskawiczny utworzono, klikając opcję Film błyskawiczny w przestrzeni roboczej Organizuj).

Muzyka Określa, czy ma być używana muzyka motywu, czy własna muzyka użytkownika (aby ją odszukać i otworzyć, kliknij przycisk Przeglądaj); można również całkowicie zrezygnować z muzyki. Istnieje możliwość wybrania więcej niż jednego klipu muzycznego (wybiera się je tutaj lub w przestrzeni roboczej Organizuj podczas wybierania zasobów do filmu). Będą one odtwarzane w kolejności, w jakiej zostały wybrane. Położenie suwaka między pozycją Efekty muzyczne/dźwiękowe a pozycją Moje klipy określa proporcję między głośnością ścieżki dźwiękowej i efektów dźwiękowych a głośnością dźwięku z klipów. Przy tworzeniu filmu błyskawicznego uwzględniane są uderzenia (rytm

muzyki), dlatego uzyskane wyniki istotnie zależą od wybranego utworu. Ponadto wybranie innego utworu muzycznego zmienia długość filmu, która jest dopasowywana do długości utworu.

Szybkość i intensywność Umożliwia sterowanie szybkością cięć i intensywnością efektów. Kliknij trójkąt obok opcji Szybkość i intensywność, a następnie za pomocą suwaka wyreguluj szybkość cięć i intensywność efektów.

Czas trwania Określa długość gotowego filmu. Opcja Dopasuj muzykę powoduje utworzenie filmu o długości równej długości muzyki motywu. Opcja Określ czas trwania umożliwia określenie dokładnej długości poprzez przeciąganie godzin, minut i sekund. Opcja Użyj wszystkich klipów gwarantuje użycie wszystkich zaznaczonych klipów, przez co długość filmu zależy od czasu ich trwania.

Uwaga: W razie określenia czasu trwania dłuższego niż czas trwania muzyki motywu, muzyka zostanie zapętłona. Jeśli czas trwania jest krótszy od muzyki motywu, muzyka zakończy się wraz z ostatnim klipem.

Kolejność Określa, czy klipy mają być umieszczane na osi czasu zgodnie z przypisanymi im znacznikami godziny/daty czy zgodnie z regułami edycji motywu.

Zawartość motywu Określa, które aspekty motywu mają być uwzględnione w wynikowym filmie. Można zaznaczyć lub anulować zaznaczenie dowolnych opcji. Jeśli do niektórych klipów są już zastosowane efekty, można je zachować lub usunąć i zamiast nich zastosować efekty motywu.

Podgląd renderowania Jeśli opcja została włączona, wówczas film błyskawiczny zostanie zdenderowany po utworzeniu, a następnie zostanie umieszczony na osi czasu. Renderowanie zwiększa ilość klatek na sekundę podczas odtwarzania filmu.

Edytowanie filmu błyskawicznego

Podczas tworzenia filmu błyskawicznego program Adobe Premiere Elements łączy wszystkie klipy w jeden klip. W razie potrzeby można podzielić ten połączony klip na osobne klipy, aby je edytować lub zastępować. Po podzieleniu klipu filmu błyskawicznego można użyć polecenia Zastąp klip. Pozwala to zastąpić jeden klip innym bez konieczności przycinania i edytowania nowego klipu w celu dopasowania go oraz bez zmiany efektów lub nakładek zastosowanych do klipu.

Film błyskawiczny jest tworzony z wykorzystaniem wykrywania uderzeń na dodanym klipie muzycznym, dlatego zmiana klipu audio może spowodować utratę synchronizacji z wideo.

Dzielenie filmu błyskawicznego

- ❖ Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, klip filmu błyskawicznego na osi czasu lub linii scen i wybierz opcję Podziel film błyskawiczny.

Zastępowanie klipu w filmie błyskawicznym

- 1 W przestrzeni roboczej Organizuj lub w widoku Projekt zaznacz klip, którego zamierzasz użyć.
- 2 Na osi czasu kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, klip, który zamierzasz zastąpić, a następnie wybierz opcję Zastąp klip z > Materiały lub Projekt.

Jeśli klip przychodzący trwa dłużej, zostanie przycięty od końca, dzięki czemu jego czas trwania zrówna się z czasem trwania klipu zastępowanego.

Jeśli nowy klip trwa krócej, wówczas pojawi się komunikat ostrzegawczy z opcją anulowania zastępowania oraz z opcją, która umożliwia użycie pustych klatek w celu wypełnienia pozostałego czasu trwania.

Tworzenie nowego projektu

Rozpoczynanie nowego projektu

Rozpoczynając nowy projekt, można przejrzeć domyślne ustawienia predefiniowane, klikając przycisk Zmień ustawienia.

Należy zwrócić uwagę, aby używane ustawienia predefiniowane były zgodne ze specyfikacją materiałów źródłowych. Jeśli pierwszy klip dodany na osi czasu będzie miał inne właściwości (rozmiary, liczbę klatek na sekundę, proporcje pikseli, kolejność półobrazów) niż określone w ustawieniach predefiniowanych projektu, zostanie wyświetlony komunikat. Komunikat brzmi: „*Format dodawanych klipów nie zgadza się z formatem określonym w ustawieniach projektu. Aby uzyskać optymalne rezultaty, należy użyć ustawień predefiniowanych projektu zgodnych z klipami. Czy chcesz dopasować ustawienia projektu do klipów?*”

Aby zezwolić programowi Premiere Elements na dopasowanie ustawień projektu do właściwości klipu, należy kliknąć przycisk Tak. Aby zachować ustawienia projektu, należy kliknąć przycisk Nie.

- Komunikat pojawi się tylko w sytuacji, gdy oś czasu będzie pusta w momencie przeciągania klipu filmowego na oś czasu, linię scen lub do okna Monitor.
- Komunikat **nie** pojawi się przy przeciąganiu obrazów lub klipów audio na oś czasu, linię scen lub do okna Monitor.
- Ponadto komunikat **nie** pojawi się w wypadku zaznaczenia wielu klipów o różnych właściwościach i przeciągnięcia ich na pustą oś czasu, linię scen lub do okna Monitor.

Domyślnie w folderze, w którym zapisany jest projekt, przechowywane są także zrenderowane podglądy, dopasowane pliki audio i przechwycone materiały audio i wideo. Te pliki są bardzo obszerne, dlatego należy zapisywać je na największym i najszybszym dostępnym dysku twardym. Aby zapisać te pliki w miejscu innym niż projekty, należy wybrać opcje Edycja > Preferencje > Dyski magazynujące / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Dyski magazynujące.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na ekranie powitalnym kliknij opcję Nowy projekt.
- Jeśli program Adobe Premiere Elements jest otwarty, wybierz polecenie Plik > Nowy > Projekt.

2 (Opcjonalnie) Aby użyć innych ustawień, kliknij przycisk Zmień ustawienia, wybierz inne ustawienia predefiniowane i kliknij przycisk OK.

3 W oknie dialogowym Nowy projekt określ nazwę i lokalizację projektu, a następnie kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o standardowych i predefiniowanych ustawieniach projektu](#)” na stronie 31

„[Tworzenie i zmiana ustawień predefiniowanych projektu](#)” na stronie 32

„[Informacje o dyskach magazynujących](#)” na stronie 37

Otwieranie projektu

W danej chwili może być otwarty tylko jeden projekt. Aby program Adobe Premiere Elements mógł otworzyć istniejący projekt, na komputerze musi być dostępny zarówno plik projektu (.prel), jak i używane w nim pliki źródłowe.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na ekranie powitalnym kliknij opcję Otwórz projekt, a następnie kliknij nazwę projektu. (Jeśli projektu nie ma na liście, kliknij przycisk Otwórz, wybierz plik projektu i kliknij przycisk Otwórz).
- Jeśli program Adobe Premiere Elements jest otwarty, wybierz polecenie Plik > Otwórz projekt lub Otwórz ostatni projekt; następnie wybierz plik projektu i kliknij przycisk Otwórz.
- W systemie Windows® kliknij dwukrotnie plik projektu.

Uwaga: Program Adobe Premiere Elements może otwierać projekty utworzone we wcześniejszych wersjach programu, ale wcześniejsze wersje nie mogą otwierać projektów utworzonych w wersjach późniejszych. Jeśli zainstalowane są dwie lub większa liczba wersji programu Adobe Premiere Elements, konieczne może być otwieranie projektu z programu lub poprzez kliknięcie pliku prawym przyciskiem myszy/kliknięcie pliku z przytrzymaniem klawisza Ctrl, i wybranie aplikacji, a nie poprzez dwukrotnie kliknięcie pliku projektu.

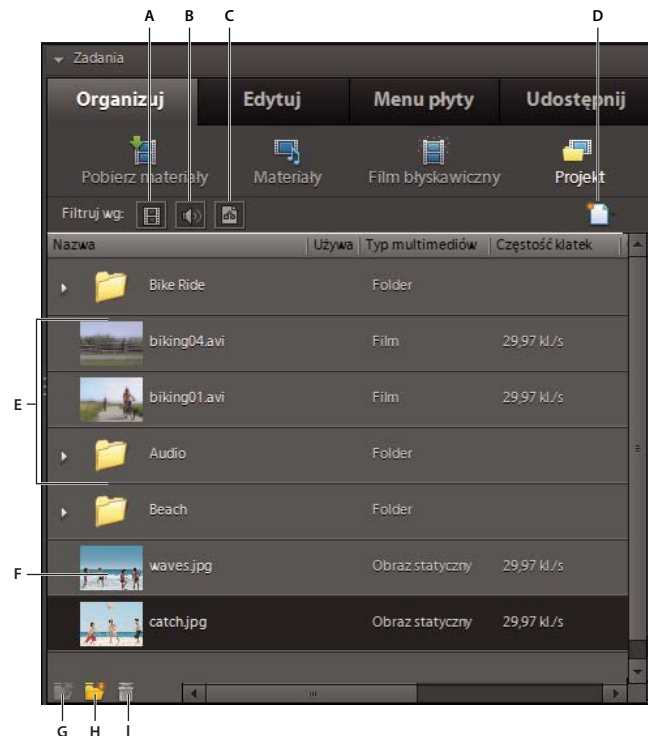
Więcej tematów Pomocy

„[Otwieranie projektu zapisanego automatycznie](#)” na stronie 37

Wyświetlanie plików projektu

Informacje ogólne o widoku Projekt

Widok Projekt umożliwia wyświetlanie podglądu materiałów źródłowych projektów. Aby otworzyć widok Projekt, wybierz polecenie Organizuj > Projekt.

Projekty

Widok Projekt

A. Pokaż wideo B. Pokaż audio C. Pokaż obrazy statyczne D. Nowy element E. Foldery F. Miniaturka klipu G. Folder nadrzędny H. Nowy folder I. Usuń

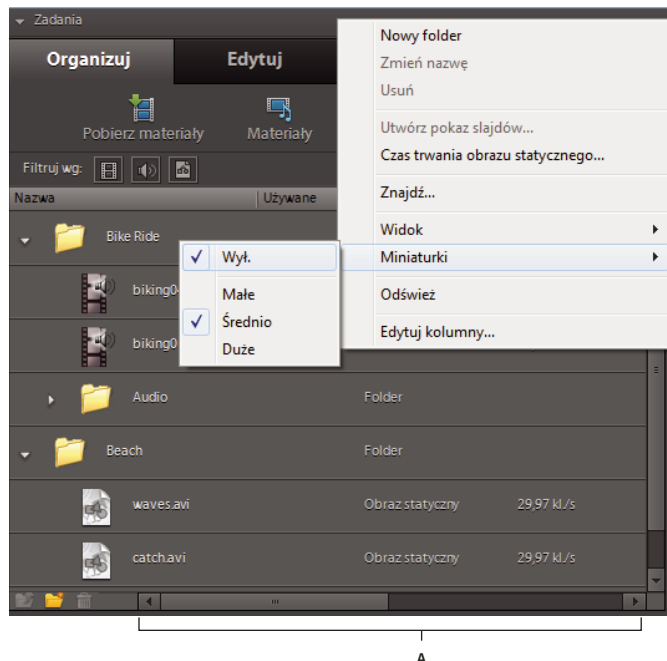
Więcej tematów Pomocy

„Dostosowywanie właściwości widoku listy” na stronie 28

„Przycinanie w oknie Podgląd” na stronie 127

Wyświetlanie i układanie materiałów

W ramach widoku Projekt można wyświetlać elementy w widoku listy. Widok listy umożliwia jednocześnie wyświetlenie większej liczby elementów i sortowanie ich według właściwości, takich jak typ materiału i czas trwania.

Projekty

Opcje wyświetlania widoku Projekt. Aby wyświetlić więcej nagłówków kolumn, należy przeciągnąć pasek przewijania (A).

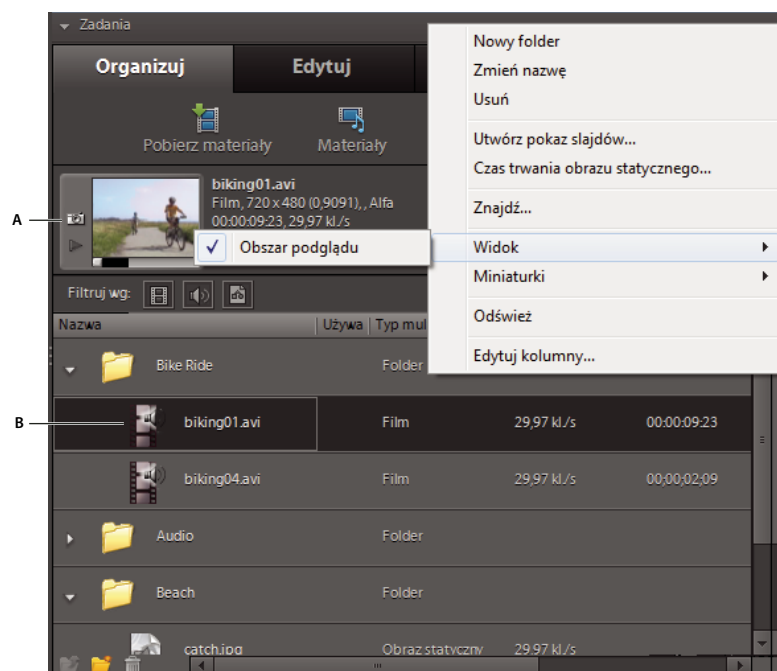
- Aby posortować elementy w widoku listy, kliknij nagłówek kolumny, według której ma się odbyć sortowanie. (Na przykład kliknij opcję Typ materiałów, aby posortować elementy według typu). Jeśli foldery są rozwinięte, sortowanie odbywa się od najwyższego do najniższego poziomu hierarchii widoku Projekt. Aby odwrócić kolejność sortowania, ponownie kliknij nagłówek kolumny.
- Aby wyświetlić dodatkowe nagłówki kolumn w widoku listy, przeciągnij prawą krawędź panelu Zadania w prawo, aby zmienić jego rozmiar. Można też przeciągnąć pasek przewijania u dołu panelu w prawo.

Zmiana sposobu wyświetlania miniatur

- ❖ Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, w widoku Projekt, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:

Uwaga: Aby otworzyć widok Projekt, wybierz polecenie Organizuj > Projekt.

- Miniatury > [polecenie], aby ukryć miniaturki lub wybrać ich rozmiar.
- Widok > Obszar podglądu, aby ukryć lub wyświetlić przeglądarkę miniatur i informacje o klipach.



Obszar podglądu i miniaturki w widoku Projekt

A. Obszar podglądu B. Mała miniaturka klipu

Wybieranie jednej z klatek klipu na klatkę podglądu

W obszarze podglądu widoku Projekt można zastąpić domyślną miniaturkę klipu (pierwszą klatkę) dowolną inną klatką klipu wybraną na *klatkę podglądu*. Możliwość określenia klatki podglądu bywa przydatna, gdy pierwsza klatka klipu nie odzwierciedla odpowiednio jego zawartości.

- 1 Aby otworzyć widok Projekt, wybierz polecenie Organizuj > Projekt.
- 2 Zaznacz klip w widoku Projekt. Jeśli obszar podglądu jest ukryty, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, w widoku Projekt i wybierz polecenie Widok > Obszar podglądu.
- 3 W obszarze podglądu kliknij przycisk Odtwarzaj ► lub przeciągnij suwak odtwarzania tak, aby została wyświetlona żądana klatka.
- 4 Kliknij przycisk Klatka podglądu

Organizowanie klipów w folderach

Widok Projekt może zawierać foldery służące do organizowania zawartości projektu. Pełnią one podobną rolę jak foldery w Eksploratorze Windows. Foldery mogą zawierać materiały lub inne foldery. Celowe może być użycie folderów do organizowania materiałów z podziałem na typy — np. materiały przechwycone z urządzenia DV, obrazy statyczne z programu Adobe Photoshop Elements i pliki audio.

❖ W widoku Projekt wykonaj jedną z następujących czynności:

Uwaga: Aby otworzyć widok Projekt, wybierz polecenie Organizuj > Projekt.

- Aby utworzyć folder, kliknij przycisk Nowy folder u dołu widoku Projekt. Jeśli przycisk Nowy folder zostanie kliknięty kilka razy pod rząd, każdy nowy folder będzie zagnieżdżony w poprzednim nowym folderze.
- Aby przenieść element do folderu, przeciągnij go do ikony folderu. Można przenosić foldery do innych folderów, w ten sposób je zagnieżdżając.

- Aby wyświetlić zawartość folderu, kliknij go dwukrotnie. Można też kliknąć trójkąt obok ikony folderu w widoku listy, aby rozwinąć folder.
- Aby przejść z folderu zagnieżdżonego do folderu nadrzędnego, kliknij przycisk Folder nadrzędny  u dołu widoku Projekt. Można kliknąć i przytrzymać ten przycisk, aby wyświetlić listę wszystkich folderów znajdujących się w hierarchii powyżej bieżącego folderu. Można także przeskoczyć do konkretnego folderu, podświetlając go i zwalniając przycisk myszy.

Odtwarzanie klipu w widoku Projekt

- 1 Aby otworzyć widok Projekt, wybierz polecenie Organizuj > Projekt.
- 2 Jeśli obszar podglądu jest niewidoczny, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, w widoku Projekt i wybierz polecenie Widok > Obszar podglądu.
- 3 Zaznacz klip w widoku Projekt.
- 4 Naciśnij przycisk Odtwarzaj  w obszarze podglądu. Przycisk Odtwarzaj zmienia się w przycisk Zatrzymaj. (Odtwarzanie klipu w panelu Zadania nie ma wpływu na klipy w panelu Monitor, na osi czasu ani na linii scen).

Zmianianie nazwy pliku źródłowego w projekcie

- Aby zmienić nazwę klipu, zaznacz go, wybierz polecenie Klip > Zmień nazwę, wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz Enter. (Ta zmiana ma wpływ tylko na odwołania w projekcie; nazwa oryginalnego pliku źródłowego w przestrzeni roboczej Organizuj i w systemie Windows pozostanie niezmienną).
- Aby zmienić nazwę oryginalnego pliku źródłowego, zamknij program Adobe Premiere Elements i zmień nazwę pliku w systemie Windows. Przy następnej próbie otwarcia projektu program Adobe Premiere Elements wyświetli prośbę o wskazanie położenia pliku.



Nazwę zaznaczonego klipu można także zmienić, klikając jeden raz jego nazwę w celu zaznaczenia tekstu, wpisując nową nazwę i naciskając klawisz Enter.

Znajdowanie elementu w projekcie

- 1 Wybierz opcje Edycja > Znajdź oryginał.
- 2 Określ opcje zgodnie z zawartością dowolnej kolumny w widoku listy.
- 3 Kliknij przycisk Znajdź.



Aby odszukać klip na dysku twardym, zaznacz klip, wybierz polecenie Plik > Pobierz właściwości dla > Zaznaczenie i zanotuj ścieżkę wyświetloną u góry panelu Właściwości.

Wyszukiwanie brakujących plików projektu

Program Adobe Premiere Elements nie zapisuje oryginalnych plików źródłowych w projekcie — podczas importowania pliku zapisuje natomiast odwołanie do jego nazwy i położenia. Jeśli później plik źródłowy zostanie przeniesiony, przemianowany lub usunięty w systemie Windows, przy następnej próbie otwarcia projektu zostanie wyświetlone okno z pytaniem o położenie pliku.

Oprócz odwołań do plików źródłowych projekt zawiera także odwołania do *plików podglądu*. Pliki podglądu umożliwiają wyświetlanie podglądu efektów w czasie rzeczywistym bez konieczności czasochłonnego (nawet wielogodzinnego) renderowania ich. Pliki podglądu można odtwarzać dowolnie często.

Uwaga: Po utworzeniu ostatecznej wersji filmu można usunąć pliki źródłowe, jeśli nie planuje się wykorzystania ich ponownie w innym projekcie. Jeśli w przyszłości może zajść konieczność ponownego zmontowania filmu, należy przed usunięciem plików źródłowych zarchiwizować projekt za pomocą funkcji Archiwizacja projektu.

❖ W oknie z pytaniem o położenie pliku wybierz jedną z następujących opcji:

Wyświetl tylko elementy z dokładnie zgodną nazwą Powoduje wyświetlenie tylko plików, których nazwa jest identyczna z nazwą, jaką brakujący plik nosił w momencie, gdy projekt był ostatnio zamykany. Jeśli wiesz, że nazwa pliku została zmieniona, usuń zaznaczenie tej opcji.

Wybierz Powoduje zastąpienie brakującego pliku wybranym plikiem oryginalnym lub zastępczym.

Znajdź Uruchamia funkcję wyszukiwania w systemie Windows XP.

Pomiń podglądy Powoduje pomijanie brakujących plików podglądu bez wyświetlania prośby o ich znalezienie.

Pomiń Powoduje zastąpienie brakującego pliku *plikiem offline*, czyli pustym elementem zastępującym powiązane klipy w widoku Projekt panelu Zadania, a także na osi czasu i linii scen.

Pomiń wszystko Powoduje zastąpienie wszystkich brakujących klipów plikami offline, bez pytania użytkownika o potwierdzenie.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o archiwizowanych projektach](#)” na stronie 303

„[Wyświetlanie podglądów filmów](#)” na stronie 110

„[Rozwiązywanie problemów](#)” na stronie 307

Usuwanie klipu

Ponieważ program Adobe Premiere Elements nie zapisuje właściwych plików z materiałami w projekcie, usunięcie klipu z projektu powoduje usunięcie wszystkich jego instancji z filmu. Jednak program Adobe Premiere Elements nie usuwa pliku źródłowego klipu ze środowiska lokalnego systemu Windows. Aby zwiększyć ilość wolnego miejsca na dysku, usuń plik źródłowy.

- Aby usunąć plik materiałów z projektu, zaznacz go w widoku Projekt i naciśnij klawisz Delete.

Uwaga: Aby otworzyć widok Projekt, wybierz polecenie Organizuj > Projekt.

- Aby usunąć plik materiałów z przestrzeni roboczej Organizuj, kliknij go prawym przyciskiem myszy/kliknij plik, przytrzymując klawisz Ctrl, w przestrzeni roboczej Organizuj i wybierz polecenie Usuń. Można także usunąć plik, zaznaczając go i naciskając klawisz Delete. Plik zostanie usunięty z modułu Elements Organizer, ale nie z dysku twardego.
- Aby usunąć plik materiałów zarówno z projektu, jak i z dysku komputera, zaznacz go w widoku Projekt i naciśnij klawisz Delete. Następnie kliknij przycisk OK w oknie dialogowym usuwania.



Aby zidentyfikować nieużywane elementy w projekcie, skorzystaj z informacji podanych w kolumnach Użycie wideo i Użycie audio w widoku listy. Aby wyświetlić te kolumny, przełącz widok w prawo.

Więcej tematów Pomocy

„[Zarządzanie klipami za pomocą Organizatora](#)” na stronie 73

„[Tworzenie klipów specjalnych](#)” na stronie 64

„[Praca z plikami offline](#)” na stronie 66

„[Praca z proporcjami obrazów i opcjami półobrazów](#)” na stronie 67

Wyświetlanie właściwości klipu

Wyświetlanie przeglądu podstawowych właściwości klipu

- 1 Wybierz polecenie Organizuj > Projekt i powiększ panel lub przewiń go poziomo, aby wyświetlić jego kolumny. (Niekiedy niektóre kolumny są ukryte).
- 2 Aby wyświetlić więcej szczegółów, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, w widoku Projekt i wybierz polecenie Widok > Obszar podglądu, a następnie zaznacz klip.

Uwaga: Aby otworzyć widok Projekt, wybierz polecenie Organizuj > Projekt.

Więcej tematów Pomocy

„[Dostosowywanie właściwości widoku listy](#)” na stronie 28

Wyświetlanie pełnych informacji o pliku

Adobe Premiere Elements udostępnia narzędzia umożliwiające ocenę parametrów pliku w dowolnym obsługiwanym formacie, przechowywanego zarówno w projekcie, jak i poza projektem. Można na przykład określić, czy szybkość bitowa wyeksportowanego klipu jest odpowiednia do rozpowszechniania go w Internecie. Właściwościami pliku wideo mogą być: rozmiar pliku, liczba ścieżek wideo i audio, czas trwania, średnia częstota klatek, częstotliwość próbkowania audio, szybkość bitowa wideo oraz ustawienia kompresji, a także informacje o pominiętych klatkach w przechwyconych klipach.

Funkcja Pobierz właściwości umożliwia sprawdzenie, czy w przechwyconym właśnie klipie wystąpiło pomijanie klatek. Wykresy Analiza szybkości bitowej umożliwiają porównanie wynikowej szybkości bitowej z wymaganiami nośnika, za pośrednictwem którego film będzie udostępniany. Na wykresach przedstawiona jest częstotliwość klatek kluczowych, różnice między klatkami kluczowymi a klatkami pośrednimi (tymi, które znajdują się pomiędzy klatkami kluczowymi) oraz szybkość bitowa każdej klatki.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli klip jest wyświetlony w widoku Projekt, kliknij go prawym przyciskiem myszy/kliknij go, przytrzymując klawisz Ctrl, i wybierz polecenie Właściwości.
- Jeśli klip jest wyświetlony na osi czasu, zaznacz go i wybierz polecenie Plik > Pobierz właściwości dla > Zaznaczenie.
- Jeśli klip nie należy do projektu, wybierz polecenie Plik > Pobierz właściwości dla > Plik, odszukaj i zaznacz klip, który chcesz przeanalizować, a następnie kliknij przycisk Otwórz.

Dostosowywanie właściwości widoku listy

Istnieje możliwość dostosowania widoku listy w taki sposób, aby wyświetlane były tylko określone informacje. Można także zmieniać nazwy kolumn, dodawać własne kolumny, zmieniać kolejność i szerokość kolumn.

Więcej tematów Pomocy

„[Zmienianie nazwy pliku źródłowego w projekcie](#)” na stronie 26

„[Informacje ogólne o widoku Projekt](#)” na stronie 22

„[Sprawdzanie ustawień projektu](#)” na stronie 32

Określanie właściwości, które mają być wyświetlane w widoku listy

Właściwość Nazwa jest wyświetlana domyślnie i zawiera nazwę klipu na dysku. Nie można usunąć właściwości Nazwa w oknie dialogowym Edytuj kolumny. Można natomiast zmienić nazwę klipu używaną wewnątrz projektu.

- 1 Aby otworzyć widok Projekt, wybierz polecenie Organizuj > Projekt.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, w widoku Projekt i wybierz polecenie Edytuj kolumny.
- 3 Spośród poniższych właściwości wybierz te, które mają być wyświetlane w widoku Projekt, a następnie kliknij przycisk OK:

Używane Zawiera symbol zaznaczenia, jeśli klip jest używany w projekcie.

Typ materiałów Rodzaj materiałów, np. Film lub Obraz statyczny.

Częstość klatek Częstość klatek klipu, na przykład 29,97 kl./s.

Początek materiału Kod czasowy rozpoczęcia przechwytywania.

Koniec materiału Kod czasowy zakończenia przechwytywania.

Czas trwania materiału Czas trwania materiału przechwyconego na dysk wyrażony w formacie wyświetlania określonym w sekcji Ogólne okna dialogowego Ustawienia projektu.

Uwaga: W programie Adobe Premiere Elements czasy trwania we wszystkich panelach podawane są z uwzględnieniem klatek określonych przez punkt wejścia i wyjścia. Na przykład ustawienie punktu wejścia na tę samą klatkę, co punktu wyjścia, da w wyniku czas trwania równy jednej klatce.

Punkt wejścia wideo Kod czasowy punktu wejścia określony w panelu Monitor, na osi czasu lub linii scen.

Punkt wyjścia wideo Kod czasowy punktu wyjścia określony w panelu Monitor, na osi czasu lub linii scen.

Czas trwania wideo Czas trwania klipu wynikający z położenia punktu wejścia i punktu wyjścia wideo. Przy obliczaniu czasu uwzględniane są wszystkie zmiany wprowadzone w programie Adobe Premiere Elements, np. zmiana szybkości klipu.

Punkt wejścia audio Kod czasowy punktu wejścia określony w panelu Monitor, na osi czasu lub linii scen.

Punkt wyjścia audio Kod czasowy punktu wyjścia określony w panelu Monitor, na osi czasu lub linii scen.

Czas trwania audio Czas trwania klipu wynikający z położenia punktu wejścia i punktu wyjścia audio. Przy obliczaniu czasu uwzględniane są wszystkie zmiany wprowadzone w programie Adobe Premiere Elements, np. zmiana szybkości klipu.

Informacje o wideo Rozmiar klatki i proporcje klipu oraz informacja o tym, czy obecny jest kanał alfa.

Informacje o dźwięku Specyfikacja audio danego klipu.

Użycie wideo Informacja o tym, ile razy składnik wideo klipu jest używany w filmie.

Wykorzystanie dźwięku Informacja o tym, ile razy składnik audio klipu jest używany w filmie.

Nazwa taśmy Nazwa taśmy, z której klip został przechwycony. (W razie potrzeby można wprowadzić tę nazwę).

Opis Opis klipu. (W razie potrzeby można wprowadzić opis).

Notatka w dzienniku Tekst wprowadzony za pomocą opcji Notatka w dzienniku, gdy klip został przechwycony w panelu Przechwytyj.

Ścieżka pliku materiału Położenie pliku.

Ustawienia przechwytywania Określa, czy plik został przechwycony w bieżącym projekcie.

Status Określa, czy klip jest w trybie online, czy offline. Jeśli klip jest w trybie offline, ta opcja zawiera także informację o przyczynie tego stanu.

Właściwości trybu offline Informuje o tym, czy program Adobe Premiere Elements ma dostęp do pliku źródłowego. Jeśli plik źródłowy jest niedostępny (offline), można odtworzyć połączenie, odtworzyć plik lub usunąć element z widoku Projekt.

Scena Tekst wprowadzony przy użyciu opcji Scena w panelu Przechwytyj podczas przechwytywania wideo w programie Adobe Premiere Elements.

Zdjęcie/ujęcie Tekst wprowadzony przy użyciu opcji Zdjęcie/ujęcie w panelu Przechwytyj podczas przechwytywania wideo w programie Adobe Premiere Elements.

Klient Pole służące do wprowadzania nazwy klienta lub innych danych.

Dobra Wskazuje na klipy preferowane.

Dopasowywanie kolumn w widoku listy.

Widok Lista umożliwia szybkie ocenianie, znajdowanie i porządkowanie klipów na podstawie określonych właściwości.

- 1 Aby otworzyć widok Projekt, wybierz polecenie Organizuj > Projekt.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zmienić szerokość kolumny, umieść wskaźnik nad linią rozdzielającą kolumny, tak aby pojawiła się ikona zmiany rozmiaru kolumny ; następnie przeciągnij linię w kierunku poziomym.
 - Aby utworzyć kolumnę, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, i wybierz polecenie Edytuj kolumny, kliknij opcję Dodaj i wybierz nazwę kolumny (nowa kolumna zostanie dodana za wybraną). Wpisz nazwę i wybierz typ nowej kolumny, a następnie kliknij przycisk OK. Kolumny tekstowe mogą zawierać dowolny tekst wprowadzany przez użytkownika. Kolumny logiczne zawierają pola wyboru.
 - Aby wyświetlić kolumnę, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, i wybierz polecenie Edytuj kolumny, a następnie kliknij pole obok nazwy kolumny, którą chcesz wyświetlić.
 - Aby posortować kolumny w kolejności rosnącej lub malejącej, klikaj ich nagłówki.
 - Aby zmienić kolejność kolumn, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, i wybierz polecenie Edytuj kolumny, zaznacz nazwę kolumny i kliknij przycisk Przenieś w górę lub Przenieś w dół.

Uwaga: Jeśli nie jest możliwe odnalezienie lub zmodyfikowanie atrybutu kolumny w oknie dialogowym Edytuj kolumny, oznacza to, że program Adobe Premiere Elements zablokował atrybut, uniemożliwiając jego zmianę. Na przykład można zmienić nazwy kolumn dodanych przez użytkownika, ale nie można zmienić nazw kolumn wbudowanych w program Adobe Premiere Elements.

Wyświetlanie informacji o właściwościach efektów

- 1 Zaznacz klip na osi czasu lub na linii scen.
- 2 W panelu Zadania kliknij przycisk Edytuj, a następnie kliknij opcję Efekty.
- 3 W widoku Efekty kliknij opcję Edytuj efekty u dołu panelu, rozwiń efekt i odczytaj wartości.

Ustawienia projektu oraz ustawienia predefiniowane

Informacje o standardowych i predefiniowanych ustawieniach projektu

Ustawienia projektu określają format wideo i audio projektu, np. informację o tym, czy materiał filmowy jest zapisany w formacie DV, HDV, AVCHD, czy też pochodzi z kamkordera z dyskiem twardym lub pamięcią flash, a także o tym, czy materiał wideo jest standardowy, czy szerokoekranowy. Określają również takie parametry projektu, jak częstota klatek, proporcje, szybkość próbkowania audio, kolejność półobrazów i głębokość bitowa.

Gdy użytkownik rozpoczyna nowy projekt, program Adobe Premiere Elements stosuje w tym projekcie ustawienia predefiniowane. Ustawienia predefiniowane są zbiorem ustawień skonfigurowanych wstępnie. W większości przypadków możliwe jest użycie domyślnych ustawień predefiniowanych projektu — czyli formatu DV o proporcjach 4:3 i standardu telewizyjnego wybranego przy instalowaniu programu Adobe Premiere Elements. NTSC (National Television Standards Committee) to standard telewizyjny obowiązujący w Ameryce, w regionie Karaibów, w Japonii, Korei Południowej i na Tajwanie; PAL (Phase Alternating Line) to standard obowiązujący w Europie, Rosji, Afryce, na Bliskim Wschodzie, w Indiach, Australii, Nowej Zelandii, w regionie Południowego Pacyfiku, w Chinach i innych krajach Azji.

Po rozpoczęciu projektu nie można zmienić ustawień predefiniowanych, dlatego przed ich wybraniem należy sprawdzić, w jakim formacie zapisany jest materiał źródłowy. W zależności od charakterystyki materiału źródłowego może być konieczne zmodyfikowanie ustawień predefiniowanych lub utworzenie nowych. Na przykład jeśli materiał jest zapisany w formacie szerokoekranowym, przed rozpoczęciem projektu należy wybrać ustawienia predefiniowane o nazwie Szeroki ekran; jeśli jest zapisany w formacie HDV, należy wybrać ustawienia HDV. Jeśli ustawienia predefiniowane projektu nie będą się zgadzały z plikami źródłowymi, uzyskane wyniki mogą różnić się od oczekiwanych lub pożądaných.



Jeśli konieczne jest wybranie niższej jakości materiału wyjściowego (np. do przesyłania strumieniowego w Internecie), nie należy zmieniać ustawień projektu, lecz ustawienia eksportu.

Ustawienia predefiniowane sekwencji dynamicznej

W razie umieszczenia na osi czasu klipu, którego właściwości (wymiary, liczba klatek na sekundę, proporcje pikseli, kolejność półobrazów) różnią się od ustawień predefiniowanych projektu, zostanie wyświetlony komunikat. Aby zezwolić programowi Premiere Elements na dopasowanie ustawień projektu do właściwości klipu, należy kliknąć przycisk Tak. Aby zachować ustawienia projektu, należy kliknąć przycisk Nie.

- Komunikat pojawi się tylko w sytuacji, gdy oś czasu będzie pusta w momencie przeciągania klipu filmowego na oś czasu, linię scen lub do okna Monitor.
- Komunikat **nie** pojawi się przy przeciąganiu obrazów lub klipów audio na oś czasu, linię scen lub do okna Monitor.
- Ponadto komunikat **nie** pojawi się w wypadku zaznaczenia wielu klipów o różnych właściwościach i przeciągnięcia ich na pustą oś czasu, linię scen lub do okna Monitor.
- Komunikat **nie** pojawia się w procesie przechwytywania materiałów.

Tworzenie i zmiana ustawień predefiniowanych projektu

Domyślne ustawienia predefiniowane projektu w programie Adobe Premiere Elements są odpowiednie do pracy z większością materiałów źródłowych, w tym z materiałami wideo z kamkorderów DV, kamer, płyt DVD i telefonów komórkowych. Jeśli materiał filmowy wymaga użycia niestandardowych ustawień predefiniowanych, można je utworzyć. Przebieg procedury tworzenia ustawień predefiniowanych zależy od tego, czy zmieniane są ustawienia otwartego projektu, czy też definiowane są ustawienia nowego projektu. Utworzone ustawienia predefiniowane mogą być stosowane do nowych projektów. Pliki ustawień predefiniowanych są zapisane w podfolderze Settings folderu programu Adobe Premiere Elements na dysku twardym — można tworzyć ich kopie zapasowe i udostępniać je innym użytkownikom.

Wybieranie ustawień predefiniowanych projektu

Domyślnie w programie Adobe Premiere Elements używane są ustawienia predefiniowane DV właściwe dla standardu telewizyjnego wybranego podczas instalacji programu. Aby utworzyć projekt w innym formacie (np. HDV), standardzie telewizyjnym (np. PAL) lub o innych proporcjach klatek (np. szerokoekranowy), należy wybrać inne ustawienia predefiniowane lub utworzyć nowe ustawienia.

Wybrane ustawienia predefiniowane stają się ustawieniami domyślnymi i będą używane we wszystkich następnych nowych projektach, dopóki użytkownik nie wybierze innych ustawień predefiniowanych. Jeśli ustawienia predefiniowane mają być użyte tylko jednorazowo, należy pamiętać o przywróceniu domyślnych ustawień.

- 1 Początek Adobe Premiere Elements.
- 2 Na ekranie powitalnym kliknij opcję Nowy projekt. (Ewentualnie wybierz polecenie Plik > Nowy > Projekt).
- 3 W oknie dialogowym Nowy projekt kliknij przycisk Zmień ustawienia.
- 4 Wybierz ustawienia predefiniowane zgodne z formatem i standardem materiału, który ma być edytowany. Na przykład do pracy z większością materiałów HDV nagranych kamkorderami 1080i na rynku amerykańskim odpowiednie będą ustawienia predefiniowane HDV 1080i 30 lub HDV 1080i 25.
- 5 Kliknij przycisk OK.
- 6 Nadaj projektowi nazwę i określ jego położenie, a następnie kliknij przycisk OK.

Zmianianie ustawień otwartego projektu

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia projektu > Ogólne.
- 2 W oknie dialogowym Ustawienia projektu określ ustawienia z grupy Ogólne, Przechwytywanie, Renderowanie wideo.
- 3 Kliknij przycisk OK.

Sprawdzanie ustawień projektu

Ustawienia predefiniowane projektu są podzielone na trzy główne kategorie: Ogólne, Przechwytywanie i Renderowanie wideo. Po rozpoczęciu projektu nie można już zmienić większości jego ustawień, takich jak częstość, rozmiar i proporcje klatek. Można jednak przejrzeć ustawienia, aby sprawdzić, czy materiał, który ma być dodany do projektu, jest z nimi zgodny.

- ❖ Otwórz projekt w programie Adobe Premiere Elements i wybierz polecenie Edytuj > Ustawienia projektu > [kategoria].

Uwaga: Z produktami innych firm, np. komputerami, kartami do przechwytywania wideo lub zestawami sprzętowymi, mogą być dostarczane niestandardowe ustawienia predefiniowane. Szczegółowe informacje zawiera odpowiednia dokumentacja dostarczona przez inną firmę.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje na temat proporcji obrazu](#)” na stronie 67

„[Przygotowanie projektu do przechwytywania wideo](#)” na stronie 43

„[Przechwytywanie wideo](#)” na stronie 43

„[Typowe ustawienia udostępniania](#)” na stronie 295

NTSC a PAL — porównanie ustawień predefiniowanych

Ustawienia predefiniowane NTSC są zgodne ze standardem NTSC, w którym każda klatka wideo składa się z 525 linii poziomych, a klatki są wyświetlane z częstotliwością 29,97 na sekundę. Ustawienia predefiniowane „NTSC — standardowe” są odpowiednie do materiału o proporcjach 4:3, a ustawienia „NTSC — szeroki ekran” są odpowiednie do materiału o proporcjach 16:9.

Ustawienia predefiniowane PAL są zgodne ze standardem PAL, w którym każda klatka wideo składa się z 625 linii poziomych, a klatki są wyświetlane z częstotliwością 25 na sekundę.

Ustawienia ogólne

Ustawienia ogólne (Edycja > Ustawienia projektu > Ogólne) wpływają na podstawowe cechy projektu, takie jak tryb montażowy stosowany do przetwarzania wideo, rozmiar klatki, proporcje, format wyświetlania czasu i ustawienia odtwarzania (podstawa czasu). Ustawienia te powinny być zgodne z charakterystyką materiałów dominujących w projekcie (na przykład jeśli większość materiałów filmowych jest zapisana w formacie DV, należy wybrać tryb montażowy Odtwarzanie DV). Nieprzemyślana zmiana ustawień może spowodować pogorszenie jakości.

Do ustawień ogólnych należą następujące opcje.

Tryb montażowy Określa standard telewizyjny i format obowiązujący w projekcie. Następujących ustawień podglądu wideo nie można zmienić, ponieważ zależą one od wybranego trybu montażowego: Podstawa czasu, Rozmiar klatki, Proporcje pikseli, Półobrazy i Częstotliwość próbkowania.

***Uwaga:** Tryb montażowy należy wybierać z uwzględnieniem specyfikacji materiałów źródłowych, a nie oczekiwanego formatu wyjściowego. Ustawienia wyjściowe określa się podczas eksportowania projektu.*

Podstawa czasu Określa liczbę klatek na sekundę, na podstawie której obliczane są czasy poszczególnych zdarzeń montażowych: 25 w przypadku standardu PAL (europejskiego) albo 29,97 w przypadku standardu NTSC (północnoamerykańskiego i japońskiego).

Ustawienia odtwarzania Ten przycisk jest dostępny w przypadku użycia ustawień predefiniowanych DV, trybu montażowego DV lub zainstalowania wtyczki udostępniającej dodatkowe funkcje odtwarzania. W trybie montażowym DV ta opcja określa, gdzie mają być odtwarzane podglądy: na kamkorderze DV (lub innym podłączonym urządzeniu) czy na komputerze. Informacje o ustawieniach odtwarzania udostępnianych przez wtyczki innych firm zawiera dokumentacja dostarczana przez producentów wtyczek.

Rozmiar klatki Określa (w pikselach) wymiary klatek obowiązujące przy odtwarzaniu projektów. W większości przypadków rozmiar klatek w projekcie powinien być taki sam, jak rozmiar klatek w materiałach źródłowych. Nie można zmienić rozmiaru klatki, aby zwiększyć płynność odtwarzania, ale można zmodyfikować ustawienia odtwarzania — należy w tym celu kliknąć prawym przyciskiem myszy/kliknąć, przytrzymując klawisz Ctrl, w panelu Monitor i wybrać polecenie Ustawienia odtwarzania. Można także zmienić rozmiar klatek materiału wynikowego, modyfikując ustawienia eksportu.

Proporcje pikseli Określa proporcje poszczególnych pikseli. Proporcje te zależą od formatu wideo: PAL albo NTSC. Użycie proporcji pikseli innych niż obowiązujące w materiale wideo może spowodować zniekształcenia przy odtwarzaniu i renderowaniu. Więcej informacji zawiera sekcja „[Informacje na temat proporcji obrazu](#)” na stronie 67.

Projekty

Półobrazy Określa kolejność półobrazów. Jest to kolejność, w jakiej rysowane są dwa półobrazy każdej klatki, czyli przeplecione zbiory linii. Program Adobe Premiere Elements przechwytuje materiał w formacie DV, dzieląc go na półobrazy, nawet jeśli oryginalny materiał został zarejestrowany bez przeplotu.

Format wyświetlania (wideo) Określa sposób wyświetlania czasu w projekcie. Opcje wyświetlania czasu odpowiadają różnym standardom obowiązującym w montażu wideo i branży filmowej. W przypadku wideo w formacie DV NTSC należy wybrać kod czasowy 30 kl./s z pomijaniem klatek. W przypadku wideo w formacie DV PAL należy wybrać kod czasowy 25 kl./s.

Obszar bezpieczny dla napisów Określa szerokość strefy przy krawędzi klatki, która ma być wykluczona z obszaru bezpiecznego dla napisów, tak aby nie były one ucięte na ekranie telewizora nieznacznie powiększającego obraz (tzw. efekt *overscanning*). Po kliknięciu przycisku Strefy bezpieczne w panelu Monitor wyświetlany jest prostokąt z krzyżami, który oznacza strefę bezpieczną dla napisów. Zwykle przyjmuje się, że obszar bezpieczny dla napisów jest mniejszy (wymaga większych marginesów) niż obszar bezpieczny dla akcji.

Obszar bezpieczny dla akcji Określa szerokość strefy przy krawędzi klatki, która ma być wykluczona z obszaru bezpiecznego dla akcji, tak aby obraz akcji nie był ucięty na ekranie telewizora nieznacznie powiększającego obraz. Po kliknięciu przycisku Strefy bezpieczne w panelu Monitor wyświetlany jest prostokąt, który oznacza strefę bezpieczną dla akcji.

Częstotliwość próbkowania Informuje o częstotliwości próbkowania audio zdefiniowanej w ustawieniach predefiniowanych projektu. Z reguły wyższe częstotliwości próbkowania zapewniają lepszą jakość dźwięku odtwarzanego w projektach, ale wymagają więcej miejsca na dysku i bardziej intensywnego przetwarzania. W miarę możliwości należy nagrywać dźwięk z częstotliwością próbkowania zapewniającą wysoką jakość i przechwytywać dźwięk z taką samą częstotliwością, z jaką został nagrany.

Format wyświetlania (audio) Określa, czy czas materiałów audio ma być podawany jako numer próbki czy też w milisekundach. Domyślnie czas jest wyświetlany jako numer próbki, jednak, jeśli wymagany jest bardzo precyzyjny montaż audio, może być wyświetlany w milisekundach.

Ustawienia przechwytywania

Ustawienia przechwytywania (Edycja > Ustawienia projektu > Przechwytywanie) określają sposób przesyłania materiałów wideo i audio z odtwarzacza lub kamkordera DV do komputera. (Opcje na pozostałych panelach okna Ustawienia projektu nie mają wpływu na przechwytywanie).

Ustawienia renderowania wideo

Ustawienia renderowania wideo wpływają na jakość obrazu, parametry kompresji i głębię kolorów obowiązującą w programie Adobe Premiere Elements podczas odtwarzania wideo z osi czasu lub linii scen.

Aby uzyskać dostęp do ustawień renderowania wideo, wybierz polecenie Edycja > Ustawienia projektu > Renderowanie wideo. Do ustawień tych należą następujące opcje:

Maksymalna głębia bitowa Zezwala programowi Adobe Premiere Elements na maksymalnie 32-bitowe przetwarzanie materiału, nawet jeśli w ustawieniach projektu określona jest mniejsza głębia bitowa. Wybranie tej opcji zwiększa precyzję przetwarzania, ale zmniejsza wydajność.

Format pliku Określa format pliku wideo z podglądem.

Kompresor Informuje o kodeku (kompresor/dekompresor) używanym przez program Adobe Premiere Elements do wyświetlania podglądu filmów. Kodek jest wybrany w ustawieniach predefiniowanych projektu; nie można wybrać innego kodeka, ponieważ kodek musi być zgodny ze standardem DV.

Uwaga: Jeśli w projekcie używany jest klip wideo, do którego nie są stosowane efekty ani zmiany charakterystyki czasowej bądź parametrów klatek, program Adobe Premiere Elements odtwarza klip przy użyciu jego oryginalnego kodeka. W wypadku wprowadzenia zmian wymagających ponownego przeliczenia każdej klatki, program Adobe Premiere Elements stosuje kodek wskazany w tym polu.

Optymalizuj obrazy statyczne Zaznaczenie tej opcji pozwala na efektywne użycie obrazów statycznych w projektach. Na przykład, jeśli w projekcie o częstotliwości klatek 30 kl./s umieszczony zostanie obraz statyczny widoczny przez 2 sekundy, program Adobe Premiere Elements utworzy jedną klatkę 2-sekundową zamiast 60 klatek po 1/30 sekundy każda. Zaznaczenie tej opcji należy usunąć, jeśli w projekcie występują problemy z odtwarzaniem obrazów statycznych.

Cofanie zmian

Stopniowe cofanie zmian

Program Adobe Premiere Elements udostępnia kilka sposobów cofania wykonanych czynności, na wypadek gdyby użytkownik zmienił zdanie co do operacji montażowej lub efektu. Można cofać tylko te zmiany, które wpływają na treść wideo; na przykład można cofnąć operację montażową, ale nie można cofnąć przewinięcia panelu.

- Aby cofnąć lub powtórzyć ostatnią zmianę, wybierz polecenie Edycja > Cofnij. (Można po kolei wycofać kilka ostatnich zmian).
- Aby cofnąć zmianę i wszystkie następne zmiany, które zostały wprowadzone, odkąd projekt został ostatnio otwarty, usuń tę zmianę z panelu Historia.
- Aby przerwać wprowadzanie zmiany przez program Adobe Premiere Elements (np. gdy widoczny jest pasek postępu), naciśnij klawisz Esc.
- Aby wycofać wszystkie zmiany wprowadzone od czasu ostatniego zapisania pliku, wybierz polecenie Plik > Przywróć.

 Aby wycofać zmiany wprowadzone przed ostatnim zapisem projektu, spróbuj otworzyć poprzednią wersję projektu z folderu Auto-Save programu Premiere. Następnie wybierz polecenie Plik > Zapisz jako, aby zapisać projekt poza folderem Auto-Save programu Premiere. Maksymalna liczba zmian, które można cofnąć, zależy od ustawienia preferencji automatycznego zapisu.

Cofanie dowolnej wcześniejszej zmiany

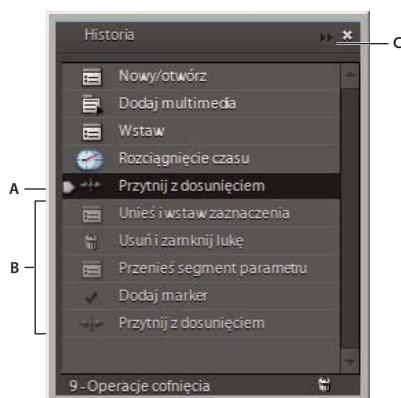
Na panelu Historia rejestrowane są zmiany wprowadzane w projekcie. Na przykład każdorazowo po dodaniu klipu, wstawieniu markera lub zastosowaniu efektu odpowiednia czynność jest dopisywana do listy na panelu Historia. Na panelu wyświetlana jest nazwa użytego narzędzia lub polecenie wraz z identyfikującą je ikoną. Panel umożliwia szybkie cofnięcie kilku zmian. Po zaznaczeniu zmiany na panelu przywracany jest stan projektu sprzed wprowadzenia tej zmiany. Po wprowadzeniu kolejnej zmiany wszystkie późniejsze zmiany zostają wyszarzone i znikają.

Na panelu Historia rejestrowane są tylko zmiany wprowadzane w bieżącej sesji. Zamknięcie projektu lub wybranie polecenia Przywróć powoduje wyczyszczenia panelu Historia. Na panelu wymienionych jest większość zmian, ale nie są uwzględnione pojedyncze zmiany w niektórych panelach oraz zmiany dotyczące całego programu, np. w ustawieniach preferencji.

- Aby wyświetlić panel Historia, wybierz polecenie Okno > Historia.
- Aby zaznaczyć zmianę w panelu Historia, kliknij ją.
- Aby usunąć zaznaczoną zmianę, kliknij ikonę Usuń , a następnie kliknij przycisk OK.

Projekty

- Aby nawigować w panelu Historia, przeciągaj suwak lub pasek przewijania w panelu. Można też użyć poleceń Krok do przodu i Krok wstecz z menu panelu Historia.
- Aby usunąć wszystkie zmiany z panelu Historia, wybierz polecenie Wyczyść historię z menu panelu Historia, a następnie kliknij przycisk OK.



Lista zmian w panelu Historia

A. Zaznaczona zmiana B. Późniejsze zmiany, które zostaną zastąpione następną zmianą C. Menu panelu Historia

Zapisywanie i tworzenie kopii zapasowych projektów

Zapisywanie projektu

Zapisanie projektu powoduje zachowanie decyzji edycyjnych, odwołań do plików źródłowych i ostatniego układu paneli. Należy chronić efekty swojej pracy, często zapisując projekt.

- Aby zapisać aktualnie otwarty projekt, wybierz polecenie Plik > Zapisz.
- Aby zapisać kopię projektu i kontynuować pracę na nowej kopii, wybierz polecenie Plik > Zapisz jako, określ położenie i nazwę pliku, a następnie kliknij przycisk Zapisz.
- Aby zapisać kopię projektu i kontynuować pracę z oryginalnym projektem, wybierz polecenie Plik > Zapisz kopię, określ położenie i nazwę pliku, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

 Aby określić, gdzie program Adobe Premiere Elements ma zapisywać pliki związane z projektem, takie jak przechwycone materiały wideo i audio, należy skonfigurować dysk magazynujący.

Więcej tematów Pomocy

„[Konfigurowanie dysku magazynującego](#)” na stronie 38

Tworzenie kopii zapasowych projektu przy użyciu automatycznego zapisu

Aby móc łatwiej wycofywać się z decyzji edycyjnych lub odtworzyć projekt po awarii, należy włączyć opcję Automatyczny zapis. Spowoduje to, że program będzie regularnie, w zadanych odstępach czasu, zapisywał kopie zapasowe plików projektu w folderze Auto-Save. Można na przykład skonfigurować program Adobe Premiere Elements w taki sposób, aby zapisywał kopię zapasową co 15 minut, tworząc szereg plików odzwierciedlających stany projektu w momentach zapisu.

Automatyczny zapis jest alternatywą dla polecenia Cofnij, przy czym precyzja wyboru punktu, do którego chcemy się wycofać, zależeć będzie od intensywności zmian dokonywanych między zapisami. Ponieważ pliki projektu są niewielkie w stosunku do źródłowych plików wideo, archiwizacja wielu wersji projektu zajmuje stosunkowo niewiele miejsca na dysku.

- 1 Wybierz opcję Edycja > Preferencje > Automatyczny zapis / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Automatyczny zapis.
- 2 Wykonaj dowolną z następujących czynności, a następnie naciśnij przycisk OK.
 - Zaznacz opcję Automatycznie zapisuj projekty i wpisz liczbę minut pomiędzy kolejnymi zapisami projektu.
 - Wpisz liczbę w polu Maksymalna liczba wersji projektu:, aby określić liczbę wersji pliku projektu, jaka będzie zapisywana. Na przykład wpisanie wartości 5 spowoduje, że program Adobe Premiere Elements będzie zapisywał pięć wersji każdego otwieranego projektu.

Uwaga: Aby opcja Automatyczny zapis zaczęła działać, należy co najmniej raz zapisać otwarty projekt.

Otwieranie projektu zapisanego automatycznie

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Uruchom program Adobe Premiere Elements i na ekranie powitalnym kliknij opcję Otwórz projekt.
 - W programie Adobe Premiere Elements wybierz polecenie Plik > Otwórz projekt.
- 2 W folderze projektu otwórz plik z folderu Auto-Save programu Adobe Premiere Elements. (Jeśli folder nie zawiera żadnych plików, to być może funkcja Automatyczny zapis jest wyłączona w preferencjach).

Uwaga: Gdy program Adobe Premiere Elements zostanie uruchomiony po raz pierwszy po awarii, wyświetlana jest propozycja otwarcia ostatniej wersji projektu zapisanej automatycznie.

Więcej tematów Pomocy

„[Otwieranie projektu](#)” na stronie 22

Praca z dyskami magazynującymi

Informacje o dyskach magazynujących

W trakcie edycji projektu program Adobe Premiere Elements zapisuje na dysku pliki materiałów potrzebne w projekcie, takie jak przechwycone materiały audio i wideo, dopasowane nagrania audio i pliki podglądu. Dopasowane pliki audio i pliki podglądu służą do optymalizacji wydajności, pozwalając na montaż w czasie rzeczywistym, uzyskanie wysokiej jakości przetwarzania i optymalnego materiału wyjściowego. Wszystkie pliki na dyskach magazynujących są zachowywane pomiędzy sesjami pracy. Jeśli dopasowane pliki audio zostaną usunięte przez użytkownika, program Adobe Premiere Elements automatycznie utworzy je od nowa. Jednak usunięte pliki podglądu nie zostaną automatycznie utworzone od nowa.

Domyślnie pliki materiałów projektu są zapisywane w tym samym katalogu, co projekt. Im film jest dłuższy i bardziej skomplikowany, tym więcej miejsca zajmują pliki materiałów projektu. Jeśli system ma dostęp do wielu dysków, można użyć polecenia Edycja > Preferencje > Dyski magazynujące / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Dyski magazynujące w celu wskazania dysków, na których program Adobe Premiere Elements ma zapisywać te pliki. Dyski magazynujące zaleca się wybrać zaraz po rozpoczęciu projektu, przed przystąpieniem do przechwytywania i montażu, aby uzyskać jak najlepsze rezultaty.

Typy dysków magazynujących

Przypisanie każdego typu dysku magazynującego do odrębnego dysku może korzystnie wpłynąć na wydajność, jednak możliwe jest także wskazanie folderów na tym samym dysku. Wybierz opcje Edycja > Preferencje > Dyski magazynujące / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Dyski magazynujące, aby ustawić następujące opcje dysków magazynujących.

Przechwycone wideo Folder lub dysk przeznaczony na pliki wideo i obrazy statyczne (wybrane klatki) przechwytywane przy użyciu panelu Przechwytyj.

Przechwycony dźwięk Folder lub dysk na pliki audio przechwycone przy użyciu panelu Przechwytyj.

Podglądy wideo Folder lub dysk na pliki podglądów wideo tworzone po wybraniu polecenia Oś czasu > Renderuj obszar roboczy, wyeksportowaniu projektu do pliku filmu lub wyeksportowaniu projektu do urządzenia DV. Jeśli obszar objęty podglądem zawiera efekty, są one renderowane w pliku podglądu z pełną jakością.

Odsłuchy audio Folder lub dysk na pliki odsłuchów audio tworzone po wybraniu polecenia Oś czasu > Renderuj obszar roboczy, wybraniu polecenia Klip > Opcje audio > Renderuj i zastąp, wyeksportowaniu projektu do pliku filmu lub wyeksportowaniu projektu do urządzenia DV. Jeśli obszar objęty odsłuchem zawiera efekty, są one renderowane w pliku odsłuchu z pełną jakością.

Pamięć podręczna materiałów Folder lub dysk na szczytowe pliki audio, dopasowane pliki audio, pliki indeksów wideo i inne pliki, które program Adobe Premiere Elements tworzy w celu zwiększenia wydajności odczytu plików materiałów.

Kodowanie DVD Folder lub dysk na zakodowane pliki wideo i audio generowane podczas tworzenia płyty DVD.

Uwaga: Program Adobe Premiere Elements umieszcza pliki podglądów, pliki zakodowane, pliki pamięci podręcznej materiałów i innego typu pliki w podfolderach folderów wskazanych przez użytkownika. Każdy podfolder otrzymuje nazwę wskazującą na typ plików z materiałami, jakie zawiera.

Konfigurowanie dysku magazynującego

Dyski magazynujące konfiguruje się w panelu Dyski magazynujące okna dialogowego Preferencje. Przed zmianą ustawienia dysku magazynującego można sprawdzić, ile jest wolnego miejsca na wybranym woluminie — odpowiednia wartość jest podana w polu na prawo od ścieżki. Jeśli ścieżka jest tak długa, że nie można jej odczytać, umieść nad nią wskaźnik, co spowoduje wyświetlenie podpowiedzi z pełną ścieżką.

- 1 Wybierz opcje Edycja > Preferencje > Dyski magazynujące / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Dyski magazynujące.
- 2 Dla każdego typu dysku magazynującego określ położenie, w którym program Adobe Premiere Elements ma przechowywać odpowiednie pliki. Wybierz jedną z następujących opcji z menu podręcznego:

Moje dokumenty Pliki z materiałami projektu będą przechowywane w folderze Moje dokumenty.

Jak w projekcie Pliki z materiałami projektu będą przechowywane w tym samym folderze, co projekt.

Niestandardowe Wskazuje, że bieżąca ścieżka nie jest wymieniona w menu podręcznym. Bieżąca ścieżka zostanie zmieniona dopiero po kliknięciu przycisku Przeglądaj i wskazaniu dostępnego położenia na dysku.

Maksymalizacja wydajności dysków magazynujących

- Jeśli komputer ma tylko jeden dysk twardy, celowe może być pozostawienie domyślnych ustawień opcji dysków magazynujących.

- Jeśli komputer ma więcej niż jeden dysk twardy, należy na dyski magazynujące wybierać duże, dodatkowe dyski twarde, a nie główny dysk startowy. W programie Adobe Premiere Elements można umieścić poszczególne typy plików na odrębnych dyskach (np. jeden dysk posłuży do przechowywania przechwyconego wideo, a drugi do przechowywania przechwyconego dźwięku).
- Dyski magazynujące należy regularnie defragmentować za pomocą Defragmentatora dysków w systemie Windows lub narzędzia innej firmy. Aby użyć narzędzia Defragmentator dysków, wybierz polecenie Start > Wszystkie programy > Akcesoria > Narzędzia systemowe > Defragmentator dysków. Dodatkowe instrukcje można znaleźć w dokumentacji systemu Windows lub narzędzia innej firmy.
- Do przechwytywania materiałów i przechowywania plików materiałów należy używać najszybszych dostępnych dysków twardych. Pliki odsłuchów audio i pliki projektu można przechowywać na wolniejszym dysku.
- Należy wybierać tylko dyski podłączone do komputera. Przepustowość komunikacji z dyskiem sieciowym jest zwykle niewystarczająca. Należy unikać używania nośników wymiennych jako dysków magazynujących, ponieważ program Adobe Premiere Elements musi mieć stały dostęp do takich dysków. Pliki materiałów projektu na dyskach magazynujących są zachowywane nawet po zamknięciu projektu. Program Adobe Premiere Elements używa tych samych plików, gdy zostanie ponownie otwarty powiązany z nimi projekt. Jeśli jako dysk magazynujący zostanie wskazany nośnik wymienny i nośnik ten zostanie wyjęty z napędu, dysk magazynujący będzie niedostępny dla programu Adobe Premiere Elements.
- Mimo że możliwe jest podzielenie jednego dysku na partycje i użycie każdej z nich jako wirtualnego dysku magazynującego, nie spowoduje to wzrostu wydajności, ponieważ mechanizm jednego napędu i tak będzie stanowił wąskie gardło. Aby uzyskać optymalne rezultaty, należy rozmieścić woluminy dysków magazynujących na odrębnych napędach fizycznych.

Rozdział 4: Przechwytywanie wideo

Przechwytywanie polega na przesyłaniu materiału wideo i audio z kamkordera DV lub HDV, kamery internetowej lub innego urządzenia zgodnego z modelem WDM (Windows Driver Model) bezpośrednio na dysk twardy. Program Adobe Premiere Elements automatycznie wykrywa podłączone urządzenie przechwytujące i odpowiednio dobiera ustawienia przechwytywania. Panel Przechwytyj zawiera elementy umożliwiające zdalne sterowanie urządzeniem, które ułatwiają odtwarzanie, przechwytywanie, wstrzymywanie i zatrzymywanie odtwarzania wideo na urządzeniu.

Więcej tematów Pomocy

„Importowanie i dodawanie materiałów” na stronie 53

Przygotowanie do przechwytywania

Wyposażenie potrzebne do przechwytywania wideo

Przed przystąpieniem do przechwytywania wideo należy upewnić się, że system jest odpowiednio skonfigurowany do pracy z cyfrowymi materiałami wideo, zgodnie z następującymi ogólnymi wytycznymi:

Ważne: Aktualne wymagania systemowe oraz objaśnienia komunikatów o błędach można znaleźć w bazie wiedzy pomocy technicznej pod adresem www.adobe.com/support.

Kamkorder DV lub HDV, kamera internetowa lub urządzenie WDM Jeśli nie ma pewności, czy dany kamkorder jest cyfrowy czy analogowy, należy zapoznać się z jego dokumentacją.

Uwaga: Jeśli źródło materiału jest urządzeniem analogowym (np. magnetowidem VHS), zapis należy najpierw przekształcić w cyfrowy materiał wideo, a następnie zaimportować do programu Adobe Premiere Elements.

Połączenia z komputerem i przewody Aby możliwe było podłączenie kamkordera DV lub HDV, komputer musi być wyposażony w jeden z następujących portów i przewodów:

- port IEEE 1394 z przewodem (spotyka się także nazwy FireWire oraz i.LINK);



Port IEEE 1394 z przewodem

- port USB 2.0 z zainstalowanym sterownikiem USB Video Class 1.0 (inna nazwa: USB 2.0).



Port USB 2.0 z zainstalowanym sterownikiem USB Video Class 1.0

O ile to możliwe, należy używać portu IEEE 1394. Nie wszystkie kamkordery działają z interfejsem USB. Wiele komputerów wyposażono fabrycznie w karty IEEE 1394. Jeśli komputer użytkownika nie jest wyposażony w taką kartę, można ją nabyć i samodzielnie zainstalować.

Uwaga: Jeśli przy próbie przechwytywania przez port USB 2.0 urządzenie jest widoczne jako znajdujące się w trybie „offline”, to prawdopodobnie nie jest używany sterownik USB Video Class 1.0. W takiej sytuacji należy przeprowadzić przechwytywanie przez port FireWire lub zapoznać się z dodatkowymi informacjami w bazie wiedzy pomocy technicznej na stronie internetowej Adobe.com.

Szybkość dysku twardego Dane w formacie DV są przesyłane z szybkością 3,6 MB na sekundę. Szybkość przesyłania danych (w nieco innym kontekście nazywana też szybkością bitową) obsługiwana przez dysk twardy powinna być nie mniejsza od tej wartości, jeśli dysk ma być używany do przechwytywania materiału w formacie DV. Aby ta szybkość była osiągalna, dysk musi działać z prędkością obrotową 7200 obr./min. Warunek ten spełnia większość dysków twardych wyprodukowanych w ostatnich pięciu latach. Informację o szybkości przesyłania danych lub prędkości obrotowej dysku twardego można znaleźć w dokumentacji komputera lub dysku.

Miejsce na dysku twardym Pięć minut materiału wideo w formacie DV-AVI zajmuje około 1 GB miejsca na dysku twardym. Należy zapewnić odpowiednią ilość miejsca nie tylko na przechwytywany materiał źródłowy, lecz także na pliki podglądów i ostateczny zrenderowany film, a także foldery obrazów DVD i Blu-ray, jeśli będą tworzone. Zalecanym minimum jest 4,5 GB. Należy regularnie defragmentować dysk twardy. Zapis na pofragmentowanym dysku może powodować wahania szybkości zapisu, a w konsekwencji pomijanie (utrata) klatek podczas przechwytywania. Można skorzystać z narzędzia do defragmentacji dołączonego do systemu Windows.

Uwaga: Przed przystąpieniem do przechwytywania należy upewnić się, że na dysku jest wystarczająca ilość miejsca na materiał przewidziany do przechwycenia. Przed rozpoczęciem przechwytywania na panelu Przechwytyj podana jest ilość wolnego miejsca na dysku. W trakcie przechwytywania wyświetlana jest długość (czas) materiału, jaki można jeszcze przechwycić, wykorzystując pozostałe wolne miejsce.

Zewnętrzne dyski twarde Przechwytywanie na zewnętrzny dysk twardy nie jest zalecane. Jeśli konieczne jest użycie zewnętrznego dysku twardego, należy zadbać o to, aby używane przewody były odpowiednie do szybkości przesyłania danych i prędkości obrotowej dysku. Należy używać napędów dysków UDMA 133 IDE/SATA o dużej pojemności, przeznaczonych wyłącznie do zastosowań wideo.

Uwaga: Wideo z innych kamer można importować za pomocą modułu importu wideo, który się otwiera po kliknięciu opcji Flip, AVCHD, kamery i telefony w panelu Pobierz materiały. Zdjęcia można pobierać za pomocą modułu Photo Downloader.

Więcej tematów Pomocy

„Dodawanie materiałów wideo przy użyciu narzędzia do importu wideo” na stronie 54

„Pobieranie materiałów do projektu” na stronie 53

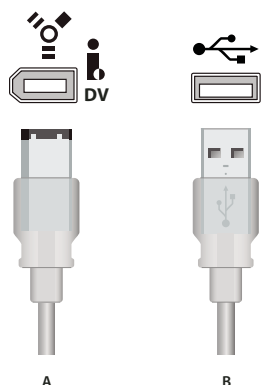
„Typy plików obsługiwane podczas importu” na stronie 58

„Rozwiązywanie problemów” na stronie 307

„Przekształcanie zapisu analogowego w cyfrowy materiał wideo” na stronie 48

Podłączanie kamkordera do komputera

W programie Adobe Premiere Elements można przechwytywać cyfrowy materiał wideo i/lub audio z kilku rodzajów urządzeń za pośrednictwem portu IEEE 1394 (zalecanego) lub USB 2.0. Większość kamkorderów DV i HDV oraz urządzeń taśmowych (i większość kamer internetowych) jest wyposażona w te porty. Port IEEE 1394 w kamkorderze może być oznaczony symbolem DV IN/OUT, i.LINK lub IEEE 1394. Port USB 2.0 jest oznaczony ikoną USB .



Porty i wtyczki używane do przechwytywania cyfrowego audio, wideo i obrazów statycznych
A. IEEE 1394 B. USB

1 Wykonaj jedną z następujących czynności, odpowiednio do używanego urządzenia:

Kamkorder DV Kamkorder DV należy podłączyć do portu IEEE 1394 przy użyciu przewodu IEEE 1394. Niektóre kamkordery współpracują z portem USB 2.0 przez przewód USB, jednak zalecane jest używanie portu IEEE 1394. Jeśli kamkorder jest wyposażony zarówno w port IEEE 1394, jak i w port USB, do przechwytywania wideo należy używać portu IEEE 1394.

Uwaga: Nie należy podłączać kamkordera jednocześnie do portu IEEE 1394 i USB 2.0.

Kamkorder HDV Kamkorder HDV należy podłączyć do portu IEEE 1394 przy użyciu przewodu IEEE 1394. Nie jest możliwe przechwytywanie wideo w formacie HDV przez port USB.

Kamera internetowa lub urządzenie WDM (tylko w systemie Windows) Kamerę internetową lub inne urządzenie WDM należy podłączyć do portu USB komputera przy użyciu przewodu USB. Możliwe jest przechwytywanie wideo lub obrazów statycznych z kamer internetowych przez porty USB 1.0.

Urządzenie analogowe Urządzenie analogowe należy podłączyć do konwertera AV-DV lub kamkordera cyfrowego za pośrednictwem gniazd i wtyczek analogowych. Konwerter AV-DV lub kamkorder cyfrowy należy podłączyć do portu IEEE 1394 komputera przy użyciu przewodu IEEE 1394.

Uwaga: Jeśli komputer nie ma wbudowanego portu IEEE 1394 lub USB 2.0, bądź jeśli kamkorder nie jest wyposażony w odpowiedni przewód, można kupić brakujące elementy w sklepie komputerowym, fotograficznym lub z elektroniką użytkową.

2 Jeśli wymaga tego używana kamera, port IEEE 1394 należy aktywować przy użyciu zasilacza.

Uwaga: Niektóre kamkordery — nawet gdy są podłączone do zasilacza — przechodzą w tryb uśpienia lub dezaktywacji, jeśli pozostawi się je w trybie kamery i nie aktywuje przed upływem określonego czasu.

Więcej tematów Pomocy

„[Tworzenie narracji](#)” na stronie 256

„[Dodawanie materiałów wideo przy użyciu narzędzia do importu wideo](#)” na stronie 54

Przygotowanie projektu do przechwytywania wideo

Przed przystąpieniem do przechwytywania cyfrowych materiałów wideo należy utworzyć projekt z ustawieniami predefiniowanymi, które będą zgodne z formatem (DV lub HDV), standardem telewizyjnym (NTSC lub PAL) i proporcjami klatek (standardowymi 4:3 albo szerokoekranowymi 16:9) w materiale źródłowym.

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na ekranie powitalnym kliknij opcję Nowy projekt.
 - Wybierz polecenie Plik > Nowy > Projekt.
- 2 W oknie dialogowym Nowy projekt wpisz nazwę projektu, a następnie kliknij przycisk Zmień ustawienia.
- 3 Wybierz ustawienia predefiniowane (rozwiń foldery ustawień predefiniowanych, aby wyświetlić wszystkie ustawienia), a następnie kliknij przycisk OK.

***Uwaga:** W ustawieniach predefiniowanych dla kamkordera z dyskiem twardym i pamięcią flash obowiązuje odwrotna kolejność półobrazów. Jeśli w materiale jako pierwszy zapisywany jest górny półobraz, należy wybrać właśnie te ustawienia predefiniowane.*

Więcej tematów Pomocy

„[Rozpoczynanie nowego projektu](#)” na stronie 21

„[Tworzenie i zmiana ustawień predefiniowanych projektu](#)” na stronie 32

„[Informacje o standardowych i predefiniowanych ustawieniach projektu](#)” na stronie 31

Informacje o kodzie czasowym

Przystępując do przechwytywania wideo, należy dysponować podstawową wiedzą na temat kodu czasowego. Wartości kodu czasowego opisują położenie klatki w klipie wideo. Wiele kamkorderów rejestruje kod czasowy w nagrywanym sygnale wideo. Podstawą formatu kodu czasowego jest liczba klatek na sekundę (kl./s) rejestrowana przez kamkorder i liczba klatek na sekundę wyświetlana podczas odtwarzania wideo. W materiałach wideo obowiązuje standardowa częstota klatek równa albo 29,97 kl./s w standardzie NTSC (standard telewizyjny obowiązujący m.in. w Ameryce i Japonii), albo 25 kl./s w standardzie PAL (standard telewizyjny obowiązujący m.in. w Europie). Kod czasowy opisuje położenie klatki w klipie, w formacie godziny:minuty:sekundy:klatki. Na przykład 01:20:15:10 oznacza, że wyświetlana klatka znajduje się 1 godzinę, 20 minut, 15 sekund i 10 klatek od początku sceny.

Przechwytywanie wideo

Przegląd panelu Przechwytyj

Panel Przechwytyj umożliwia monitorowanie wideo i zapewnia dostęp do wszystkich poleceń służących do przechwytywania. Program Adobe Premiere Elements automatycznie wykrywa podłączone urządzenie, z którego ma się odbywać przechwytywanie, i ostrzega o ewentualnych niezgodnościach.

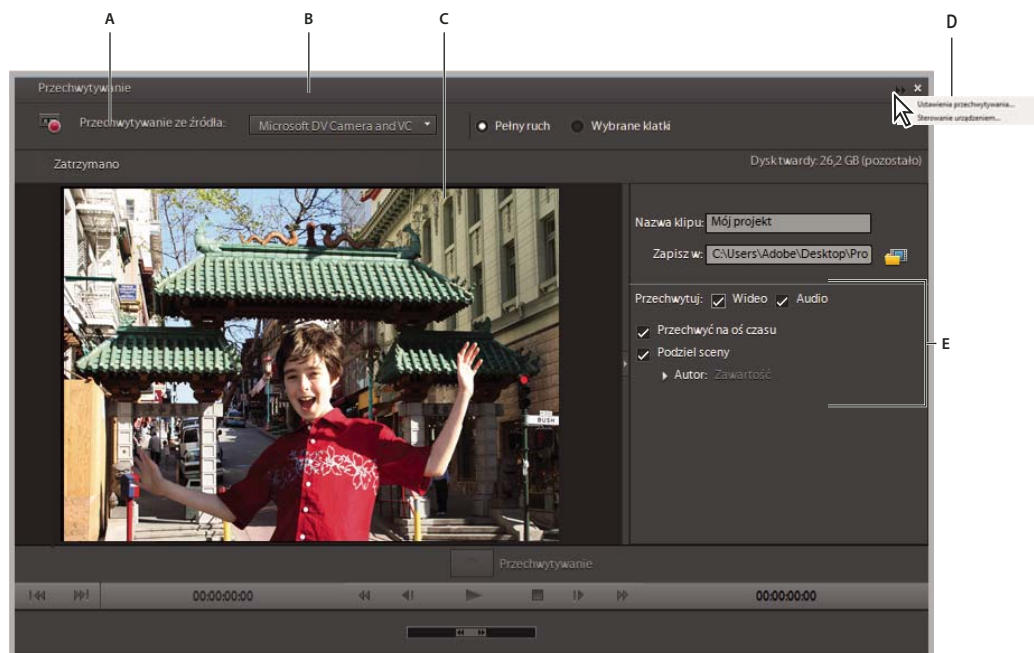
Panel zawiera obszar podglądu wideo, elementy sterujące nagrywaniem, wskaźnik miejsca na dysku i wskaźnik kodu czasowego. Po prawej stronie panelu Przechwytyj można określić ustawienia przechwytywania.

Przechwytywanie wideo

Aby otworzyć panel Przechwyty, kliknij opcję Organizuj w panelu Zadania, kliknij przycisk Pobierz materiały  i wybierz jedną z następujących opcji:

-  Kamkorder DV
-  Kamkorder HDV
-  Kamera internetowa lub urządzenie WDM

Uwaga: Urządzenie WDM jest obsługiwane tylko w systemie Windows.



Panel Przechwyty

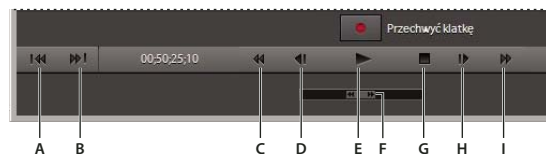
A. Obszar statusu B. Menu źródła przechwytywania C. Obszar podglądu D. Ustawienia przechwytywania E. Menu panelu Przechwyty

Więcej tematów Pomocy

„[Rozwiązywanie problemów](#)” na stronie 307

Przechwytywanie materiału poprzez sterowanie urządzeniem

Sterowanie urządzeniem podczas przechwytywania materiału polega na użyciu do sterowania urządzeniem elementów sterujących (Odtwarzaj, Przewijanie do przodu, Przewijanie do tyłu, Wstrzymaj, Zatrzymaj, Nagraj itd.) na panelu Przechwyty, a nie na samym urządzeniu. Sterowanie urządzeniem ułatwia znajdowanie i przechwytywanie scen.



Elementy sterujące w panelu Przechwyty

A. Poprzednia scena B. Następna scena C. Przewiń do tyłu D. Krok wstecz E. Odtwarzaj F. Suwak G. Zatrzymaj H. Krok do przodu I. Przewijanie do przodu

Sterowanie urządzeniem jest możliwe w przypadku kamkorderów DV i HDV oraz urządzeń taśmowych podłączonych przez port IEEE 1394 (zalecany) lub USB. Jeśli po podłączeniu przez port USB sterowanie urządzeniem nie jest możliwe, należy skorzystać z portu IEEE 1394.

Jeśli urządzenie nie jest wyposażone w te porty, sterowanie urządzeniem nie będzie możliwe i przy przechwytywaniu trzeba się będzie posługiwać elementami sterującymi na urządzeniu.

Przechwytywanie wideo

Jeśli przechwytywany będzie tylko fragment materiału z taśmy, a nie cała taśma, należy przechwycić co najmniej po 3 sekundy dodatkowego materiału (tzw. *uchwyty*) na początku i na końcu fragmentu, aby zapewnić wystarczający margines błędu podczas przechwytywania. Uchwyty umożliwiają także realizowanie „czystszych” przejść i zapewniają większą swobodę przy przycinaniu klipów.

- 1 Podłącz kamkorder DV, HDV lub WDM bądź kamerę internetową do komputera.
- 2 Włącz kamkorder i przełącz go w tryb odtwarzania, który może być oznaczony symbolem VTR, VCR lub Play. Można także pozostawić urządzenie w trybie nagrywania.
- 3 Początek Adobe Premiere Elements.
- 4 Na ekranie powitalnym wybierz opcję Nowy projekt lub Otwórz projekt.
- 5 Kliknij polecenie Organizuj > Pobierz materiały i wybierz opcję Kamkorder DV, Kamkorder HDV bądź Kamera internetowa lub urządzenie WDM.

Program Adobe Premiere Elements automatycznie wykrywa podłączone urządzenie i w razie niezgodności generuje odpowiednie ostrzeżenie. Jeśli podłączone jest więcej niż jedno urządzenie, wybierz urządzenie z menu

Przechwytywanie ze źródła:

- 6 (Opcjonalnie) Wybierz lub ustaw dowolne spośród następujących opcji w panelu Przechwytyj:

Nazwa klipu Określa nazwę przechwytywanego klipu.

Zapisz w Określa folder, w którym będą zapisywane przechwycone klipy

Przechwyć na oś czasu Powoduje automatyczne zestawianie wszystkich przechwyconych klipów na osi czasu w kolejności, w jakiej zostały przechwycone. Ta opcja umożliwia szybkie przygotowanie filmu do montażu. Należy usunąć zaznaczenie tej opcji, jeśli planowane jest umieszczanie klipów w kolejności innej niż ta, w jakiej są zapisane na oryginalnej taśmie.

Podziel sceny Powoduje dzielenie klipów na odrębne sceny na podstawie kodu czasowego lub zawartości materiału wideo. W wypadku wybrania tej opcji podział na sceny następuje automatycznie po zakończeniu przechwytywania. Opcja *Kod czasowy* umożliwia wyznaczenie początków scen na podstawie momentów naciśnięcia przycisku Nagraj podczas nagrywania. Opcja *Zawartość* powoduje, że sceny wykrywane są na podstawie zmiany zawartości materiału. Polecenie Wykrywanie scen wg zawartości umożliwia wykrycie scen w materiale wideo HDV lub WDM już po przechwyceniu materiału.

Ustawienia przechwytywania (Menu panelu Przechwytyj) Te ustawienia są konfigurowane automatycznie odpowiednio dla podłączonego urządzenia, ale w razie potrzeby można je zmienić. Określają one format źródła wideo wybierany z menu Format przechwytywania: Przechwytywanie DV, Przechwytywanie HDV lub Przechwytywanie WDM (opcja używana do przechwytywania z kamer internetowych WDM).

- 7 Odszukaj scenę, którą chcesz przechwycić, wykonując dowolne z następujących czynności:

- Przeciągnij na wskaźniku kodu czasowego bieżącej pozycji lub kliknij wskaźnik i wprowadź żądany kod czasowy.
- (Tylko system Windows) Przechodź do poprzedniej lub następnej sceny, klikając przyciski Następna scena ►► lub Poprzednia scena ◄◄.

Uwaga: Aktywacja dowolnego okna aplikacji innego niż panel Przechwytyj powoduje zatrzymanie przechwytywania. Jeśli przechwytywanie ma być realizowane bez przerw, nie należy przechodzić na inne panele.

8 Kliknij przycisk Przechwytyj.

W panelu Przechwytyj pojawi się podgląd materiału wideo. Jeśli z jakiegoś powodu nie jest możliwe wyświetlenie wideo w panelu Przechwytyj, będzie w nim widoczny domyślny obraz z komunikatem „Odtwarzanie na urządzeniu wideo”, a podgląd odtwarzania będzie dostępny tylko na urządzeniu.

9 Aby zatrzymać przechwytywanie przed osiągnięciem końca taśmy, kliknij przycisk Wstrzymaj.

10 (Opcjonalnie) Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Jeśli wybrano opcję Wykrywanie scen, użyj przycisków Następna scena i Poprzednia scena, aby przejść do kolejnej sceny, która ma być przechwycona.
- Jeśli nie wybrano opcji Wykrywanie scen i przechwycono tylko fragment nagrania wideo, powtórz tę procedurę, aby odszukać i przechwycić następny fragment.

11 Po zakończeniu przechwytywania zamknij panel Przechwytyj.

Przechwycone klipy zostaną wyświetlone w widoku Projekt panelu Zadania oraz w przestrzeni roboczej Organizuj.



Niektóre elementy sterujące panelu Przechwytyj można obsługiwać z klawiatury — odpowiednie skróty są wyświetlane w podpowiedziach do przycisków. (Aby wyświetlić podpowiedź, zatrzymaj wskaźnik myszy nad przyciskiem).

Więcej tematów Pomocy

„Dzielenie scen w zależności od zmiany kodu czasowego lub zmiany zawartości” na stronie 48

Zmiana ustawień sterowania urządzeniem

Ustawienia sterowania urządzeniem są wstępnie skonfigurowane w sposób zoptymalizowany. Informacje o podłączonym urządzeniu odczytywane są bezpośrednio z tego urządzenia (np. kamkordera DV lub kamery internetowej). Jednak w razie potrzeby można wybrać inny typ urządzenia jako źródło przechwytywania lub zmienić ustawienia urządzenia. Można także zmienić rozbieg i przesunięcie kodu czasowego. Gdy ustawienia urządzenia w projekcie nie zgadzają się z ustawieniami kamery, zostanie wyświetlone ostrzeżenie o możliwości uzyskania nieoptymalnych wyników.

- ❖ Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Sterowanie urządzeniem / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Sterowanie urządzeniem lub wybierz polecenie Sterowanie urządzeniem z menu panelu Przechwytyj i ustaw dowolne z następujących opcji:

Urządzenia Określa typ urządzenia, z którego przechwytywany jest materiał. Jeśli przechwytywanie odbywa się przez port IEEE 1394, wybierz opcję DV/HDV zgodnie z odczytem z urządzenia. Jeśli przechwytywanie odbywa się przez port USB 2.0, wybierz opcję USB Video Class 1.0 — sterowanie urządzeniem.

Rozbieg Określa liczbę sekund, o jaką program Adobe Premiere Elements ma przewinąć taśmę przed określony czas rozpoczęcia. Rozbieg umożliwia osiągnięcie stałej prędkości prowadzenia taśmy. Przed rozpoczęciem przechwytywania odtworzony zostanie fragment o określonej długości.

Przesunięcie kodu czasowego Określa liczbę klatek, o jaką należy skorygować kod czasowy zapisany w przechwyconym materiale wideo, aby był równy kodowi czasowemu tej samej klatki na taśmie źródłowej.

Przechwytywanie materiału bez sterowania urządzeniem

Jeśli urządzenie, w którym zapisany jest materiał źródłowy, nie ma portu IEEE 1394 ani USB 2.0 i do sterowania urządzeniem nie jest używany kontroler podłączony przez port szeregowy, nie jest możliwe sterowanie urządzeniem z panelu Przechwytyj. Można jednak ręcznie sterować urządzeniem podczas przechwytywania. Możliwe jest również przechwytywanie strumienia wideo wysyłanego na żywo z kamkordera w trybie kamery lub z innego urządzenia, np. kamery internetowej.

- 1 Podłącz urządzenie do komputera.
- 2 Kliknij polecenie Organizuj > Pobierz materiały i wybierz opcję Kamkorder DV, Kamkorder HDV bądź Kamera internetowa lub urządzenie WDM.
- 3 (Opcjonalnie) Wybierz lub ustaw dowolne spośród następujących opcji w panelu Przechwytyj:

Nazwa klipu Określa nazwę przechwytywanego klipu.

Zapisz w Określa folder, w którym będą zapisywane przechwycone klipy

Przechwytyj: Wideo Audio Określa, czy przechwytywany jest materiał wideo, audio, czy oba rodzaje materiału.

Przechwyć na oś czasu Powoduje automatyczne zestawianie wszystkich przechwyconych klipów na osi czasu w kolejności, w jakiej zostały przechwycone. Ta opcja umożliwia szybkie przygotowanie filmu do montażu. Należy usunąć zaznaczenie tej opcji, jeśli planowane jest umieszczanie klipów w kolejności innej niż ta, w jakiej są zapisane na oryginalnej taśmie.

Podział sceny Powoduje dzielenie klipów na odrębne sceny na podstawie kodu czasowego lub zawartości materiału wideo. W wypadku wybrania tej opcji podział na sceny następuje automatycznie po zakończeniu przechwytywania. Opcja *Kod czasowy* umożliwia wyznaczenie początków scen na podstawie momentów naciśnięcia przycisku Nagraj podczas nagrywania. Opcja *Zawartość* powoduje, że sceny wykrywane są na podstawie zmiany zawartości materiału. Polecenie Wykrywanie scen wg zawartości umożliwia wykrycie scen w materiale wideo HDV lub WDM już po przechwyceniu materiału.

Ustawienia przechwytywania (Menu panelu Przechwytyj) Te ustawienia są konfigurowane automatycznie odpowiednio dla podłączonego urządzenia, ale w razie potrzeby można je zmienić. Określają one format źródła wideo wybierany z menu Format przechwytywania: Przechwytywanie DV, Przechwytywanie HDV lub Przechwytywanie WDM (opcja używana do przechwytywania z kamer internetowych WDM).

- 4 Wybierz opcję Sterowanie urządzeniem z menu panelu Przechwytyj, a następnie w menu Urządzenia wybierz opcję Brak.
- 5 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli urządzenie jest kamkorderem lub innym urządzeniem taśmowym, za pomocą jego elementów sterujących ustaw taśmę w punkcie o kilka sekund poprzedzającym klatkę, od której ma się rozpocząć przechwytywanie; pozostaw urządzenie w trybie wstrzymania. Następnie naciśnij przycisk Odtwarzaj na urządzeniu i kliknij opcję Przechwytyj na panelu Przechwytyj.
 - Jeśli urządzenie jest źródłem strumienia wideo wysyłanego na żywo, np. kamerą internetową, upewnij się, że podgląd obrazu wideo jest widoczny w panelu Przechwytyj. Następnie kliknij przycisk Przechwytyj wideo w panelu Przechwytyj.
- 6 Po dojściu do miejsca, w którym ma się zakończyć przechwytywanie, odczekaj kilka sekund, pozostawiając miejsce na montaż, a następnie kliknij przycisk Wstrzymaj, aby zatrzymać nagrywanie.

Przechwycone klipy zostaną wyświetlone w widoku Projekt panelu Zadania oraz w przestrzeni roboczej Organizuj.

Więcej tematów Pomocy

„Dzielenie scen w zależności od zmiany kodu czasowego lub zmiany zawartości” na stronie 48

Dzielenie scen w zależności od zmiany kodu czasowego lub zmiany zawartości

Domyślnie program Adobe Premiere Elements wykrywa sceny podczas przechwytywania klipów. Można wybrać jeden z dwóch typów wykrywania scen: według kodu czasowego albo według zawartości.

Kod czasowy (Opcja domyślnie wybrana w przypadku formatu DV, niedostępna w przypadku formatu HDV i kamer internetowych) Podziały między scenami są wykrywane na podstawie znaczników godzin/dat zapisanych na taśmie. (Kamkordery DV i HDV zapisują znacznik godziny/daty na taśmie po każdym naciśnięciu przycisku nagrywania). Wykrywanie scen według kodu czasowego powoduje utworzenie odrębnych klipów z poszczególnymi scenami i umieszczenie ich w widoku Projekt panelu Zadania. Wykrywanie scen według kodu czasowego nie działa w przypadku klipów HDV, klipów WDM lub klipów DV nagranych poprzez skopiowanie z innej taśmy (z DV na DV albo analogowej na DV). W przestrzeni roboczej Organizuj każda scena jest widoczna jako odrębny klip.

Zawartość (Opcja domyślnie wybrana w przypadku formatów HDV i WDM) Podziały między scenami są wykrywane na podstawie zmian zawartości. Ten proces ma miejsce po zakończeniu przechwytywania i może być stosowany do dowolnych klipów wideo w widoku Projekt. Wykrywanie scen według zawartości powoduje dodawanie nowych instancji klipu do folderu w widoku Projekt. Każda instancja zawiera całą zawartość, ale jest przycięta do początku i końca sceny. Wyniki wykrywania scen według zawartości są powiązane z konkretnym projektem. Jeśli klip, w którym wykryto sceny według zawartości, zostanie zaimportowany do innego projektu, konieczne będzie ponowne przeprowadzenie wykrywania scen w tym klipie. W przestrzeni roboczej Organizuj widoczny jest tylko oryginalny klip.

Mimo że wykrywanie scen według zawartości nie odbywa się w trakcie przechwytywania, można przeprowadzić je w klipach bezpośrednio po ich przechwyceniu.

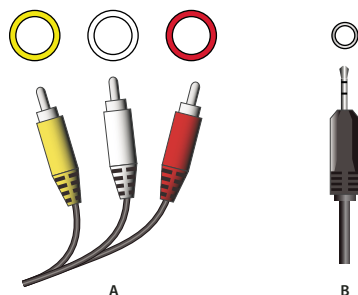
❖ W panelu Przechwytyj wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Podziel sceny wg > Kod czasowy.
- Wybierz polecenie Podziel sceny wg > Zawartość.

Po przechwyceniu klipów i wykryciu scen przycięte klipy będą widoczne w folderze w widoku Projekt panelu Zadania.

Przekształcanie zapisu analogowego w cyfrowy materiał wideo

Przed upowszechnieniem się kamkorderów DV popularne były kamkordery, które rejestrowały analogowy sygnał wideo na taśmach VHS, taśmach 8-milimetrowych lub na taśmach w innych formatach analogowych. Aby wykorzystać materiał wideo ze źródła analogowego w projekcie programu Adobe Premiere Elements, należy najpierw przekształcić (zdigitalizować) nagranie do postaci cyfrowej, ponieważ program Adobe Premiere Elements przyjmuje bezpośrednio strumień danych wyłącznie ze źródeł cyfrowych. Do digitalizacji materiału można używać albo kamkordera cyfrowego, albo autonomicznego urządzenia, które realizuje konwersję analogowo cyfrową (AV-DV).



Gniazda i wtyczki analogowe

A. Analogowe wtyczki typu RCA sygnału wideo (żółta), lewego kanału audio (biała) i prawego kanału audio (czerwona). B. Miniaturowa wtyczka stereofoniczna, zwykle używana ze stereofonicznymi urządzeniami audio.

Przekształcenie można zrealizować następującymi metodami:

- Można użyć kamkordera cyfrowego do generowania sygnału cyfrowego na podstawie wejściowego sygnału analogowego. Należy podłączyć źródło wejściowe do gniazd wejściowych kamkordera cyfrowego i podłączyć cyfrowy kamkorder do komputera. Nie wszystkie kamkordery cyfrowe obsługują tę metodę. Więcej informacji można znaleźć w dokumentacji kamkordera.
- Można nagrać materiał ze źródła analogowego na kamkorderze cyfrowym. Wyjście źródła analogowego należy podłączyć do wejść analogowych kamkordera cyfrowego. Następnie należy nagrać materiał analogowy na taśmie cyfrowej. Po zakończeniu nagrywania możliwe będzie przechwycenie materiału kamkordera cyfrowego w programie Adobe Premiere Elements. Jest to bardzo często stosowana procedura. Więcej informacji na temat nagrywania ze źródeł analogowych można znaleźć w dokumentacji kamkordera.
- Do przechwytywania dźwięku z mikrofonu można użyć karty dźwiękowej komputera, o ile ma wejście mikrofonowe.
- Można podłączyć źródło analogowe do komputera przez konwerter AV-DV. Źródło analogowe należy podłączyć bezpośrednio do konwertera, a konwerter — do komputera. Wówczas materiał przekształcony do postaci cyfrowej będzie można przechwytywać w programie Adobe Premiere Elements. Konwertery AV-DV są dostępne w wielu większych sklepach z elektroniką użytkową.

***Uwaga:** Przy przechwytywaniu za pomocą konwertera AV-DV zwykle nie jest możliwe sterowanie urządzeniem z programu.*

Przechwytywanie wybranych klatek i zdjęć poklatkowych

Informacje o wybranych klatkach i zdjęciach poklatkowych

Korzystając techniki wybranych klatek i zdjęć poklatkowych, można zasymulować ruch obiektów nieożywionych lub przyspieszyć wzrost i rozkwit kwiatu, tak aby w filmie cały ten proces trwał kilka sekund. W trybie tym przechwytywane są pojedyncze klatki wideo oddalone od siebie o stosunkowo długi czas. Tak przechwycone klatki odtwarza się następnie z normalną częstością klatek.

Do tworzenia animacji wybranych klatek i zdjęć poklatkowych służy przycisk Wybrane klatki na panelu Przechwytyj. Klatki można przechwytywać zarówno z nagranej taśmy lub ze strumienia wideo przesyłanego na żywo. Przechwytywanie wybranych klatek umożliwia ręczne wybranie klatek przeznaczonych do przechwycenia; w trybie zdjęć poklatkowych klatki są przechwytywane automatycznie co pewien określony czas. Tryb zdjęć poklatkowych umożliwia skrócenie długiego zdarzenia, np. zachodu słońca lub kwitnienia kwiatu, do bardzo krótkiej sceny.

***Uwaga:** Nie jest możliwe przechwytywanie wybranych klatek ze źródła HDV. Więcej informacji o przechwytywaniu wybranych klatek można znaleźć w Pomocy programu Adobe Premiere Elements.*

Przechwytywanie wybranych klatek

1 Podłącz do komputera urządzenie będące źródłem przechwytywania i włącz je.

***Uwaga:** Jeśli używane jest urządzenie WDM, w celu włączenia go może być konieczne dwukrotne kliknięcie jego ikony w folderze Mój komputer w systemie Windows®. To z kolei może spowodować otwarcie okna podglądu wideo w systemie Windows. Przed podjęciem dalszych działań zamknij to okno podglądu.*

- 2 Jeśli używane jest urządzenie taśmowe, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli przechwytywany będzie strumień wideo przesyłany na żywo z kamkordera, przełącz kamkorder w tryb kamery.
 - Jeśli przechwytywany będzie materiał z taśmy, przełącz urządzenie w tryb Play, VTR lub VCR.
 - 3 Kliknij polecenie Organizuj > Pobierz materiały i wybierz podłączone urządzenie.
 - 4 W panelu Przechwytyj wybierz opcję Wybrane klatki.
 - 5 Kliknij opcję Utwórz nowe wybrane klatki. W oknie Przechwytyj pojawi się aktywny podgląd materiału wideo.
 - 6 Aby przechwytywać materiał z taśmy wideo, przewiń taśmę do punktu o kilka sekund poprzedzającego pierwszą klatkę, którą chcesz przechwycić, i pozostaw urządzenie w trybie wstrzymania. Użyj suwaka w panelu Przechwytyj, jeśli możliwe jest sterowanie urządzeniem, a jeśli nie — użyj własnych elementów sterujących urządzenia.
 - 7 (Opcjonalnie) Wybierz opcję Przechwytyj na oś czasu z menu panelu Przechwytyj, jeśli każda przechwycona klatka ma być umieszczana na osi czasu.
 - 8 (Opcjonalnie — tylko w systemie Windows) Wybierz opcję Obieranie cebuli w prawym dolnym rogu panelu Przechwytyj, aby wyświetlane były „łuski cebuli” — nakładki z wcześniejszych przechwyconych klatek. Tryb obierania cebuli jest przydatny do wyrównywania położenia animowanych postaci.
 - 9 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby przechwytywać klatki z taśmy wideo, wyszukuj kolejne klatki do przechwycenia za pomocą przycisków Odtwarzaj i Wstrzymaj w panelu Przechwytyj lub elementów sterujących urządzenia.
 - Aby przechwytywać klatki ze strumienia wideo przesyłanego na żywo, skieruj kamerę na obiekt i rozpocznij przechwytywanie.
 - 10 Klikaj przycisk Przechwyć klatkę za każdym razem, gdy w panelu Przechwytyj pojawi się klatka, którą chcesz przechwycić.
- Każda przechwycona klatka jest umieszczana w widoku Projekt i zapisywana na dysku twardym komputera jako plik BMP z numerem kolejnym w nazwie.
- 11 Kliknij przycisk Zamknij  w prawym górnym rogu panelu Przechwytyj.

Zatrzymywanie i rozpoczynanie przechwytywania wybranych klatek

Jeśli konieczne jest przerwanie przechwytywania wybranych klatek z taśmy wideo, można kontynuować ten proces później, dopasowując pierwszą klatkę w sesji kontynuacji z ostatnią klatką poprzedniej sesji.

- 1 Kliknij polecenie Organizuj > Pobierz materiały i wybierz podłączone urządzenie.
- 2 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt.
- 3 Przeciągnij ostatni obraz statyczny przechwycony w poprzedniej sesji z widoku Projekt do obszaru podglądu w panelu Przechwytyj.

Ostatnia klatka zostanie nałożona na bieżący źródłowy obraz wideo w panelu Przechwytyj, co ułatwi dopasowanie położenia obiektu do ostatnio przechwyconej klatki. Po kliknięciu przycisku Przechwyć klatkę w celu rozpoczęcia nowej sesji przechwycone klatki będą numerowane kolejno, począwszy od ostatnio przechwyconej.

Przechwytywanie zdjęć poklatkowych

- 1 Podłącz do komputera urządzenie będące źródłem przechwytywania i włącz je.

Uwaga: Jeśli używane jest urządzenie WDM, w celu włączenia go może być konieczne dwukrotne kliknięcie jego ikony w folderze Mój komputer w systemie Windows. To z kolei może spowodować otwarcie okna podglądu wideo w systemie Windows. Zamknij to okno przed podjęciem dalszych działań.

- 2 Jeśli używane jest urządzenie taśmowe, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli przechwytywany będzie strumień wideo przesyłany na żywo z kamkordera, przełącz kamkorder w tryb kamery.
 - Jeśli przechwytywany będzie materiał z taśmy, przełącz urządzenie w tryb Play, VTR lub VCR.
 - 3 Kliknij polecenie Organizuj > Pobierz materiały i wybierz podłączone urządzenie.
 - 4 (Opcjonalnie) Wybierz opcję Przechwytyj na oś czasu, jeśli każda przechwycona klatka ma być umieszczana na osi czasu.
 - 5 W panelu Przechwytyj wybierz opcję Wybrane klatki.
 - 6 Kliknij opcję Utwórz nowe wybrane klatki. W oknie Przechwytyj pojawi się aktywny podgląd materiału wideo.
 - 7 (Opcjonalnie — tylko w systemie Windows) Wybierz opcję Obieranie cebuli w prawym dolnym rogu panelu Przechwytyj, aby wyświetlane były „łuski cebuli” — nakładki z wcześniejszych przechwyconych klatek. Tryb obierania cebuli jest przydatny do wyrównywania położenia animowanych postaci.
 - 8 Wybierz opcję Zdjęcia poklatkowe w lewym dolnym rogu panelu Przechwytyj.
 - 9 Kliknij opcję Ustaw czas .
 - 10 W obszarze Częstotliwość przeciągaj elementy sterujące (godzin, minut sekund), aby ustawić odstęp między przechwytywaniem kolejnych klatek. Na przykład ustawienie wartości Częstotliwość na 1 minutę spowoduje, że przechwytywana będzie jedna klatka co minutę.
 - 11 W obszarze Czas trwania przeciągaj elementy sterujące, aby ustawić długość sesji przechwytywania. Na przykład czas trwania równy 5 godzin oznacza, że klatki będą przechwytywane z zadaną częstotliwością przez 5 godzin.
 - 12 Kliknij przycisk OK, a następnie kliknij przycisk Rozpocznij zdjęcia poklatkowe.
- Klatki są przechwytywane z określoną częstotliwością.
- 13 Po zakończeniu przechwytywania zdjęć poklatkowych kliknij przycisk Zamknij  w prawym górnym rogu panelu Przechwytyj.

Usuwanie poprzedniej wybranej klatki lub klatki zdjęć poklatkowych

Podczas przechwytywania wybranych klatek zdarza się, że zachodzi potrzeba usunięcia ostatnio przechwyconej klatki, na przykład dlatego, że widać na niej niepożądany obiekt lub dłoń.

- ❖ Kliknij przycisk Usuń klatkę  w lewym dolnym rogu panelu Przechwytyj.

Uwaga: Klikając wielokrotnie przycisk Usuń klatkę, można usuwać więcej klatek, poczynawszy od ostatniej i postępując wstecz.

Wyświetlanie podglądu wybranych klatek lub zdjęć poklatkowych

W dowolnym momencie podczas budowania filmu złożonego z wybranych klatek lub zdjęć poklatkowych można wyświetlić jego podgląd. Wyświetlenie podglądu umożliwia na przykład sprawdzenie, czy uzyskany efekt jest zgodny z oczekiwaniami lub czy nie należy usunąć niektórych klatek przed podjęciem dalszych kroków.

- 1 Po przełączeniu panelu Przechwytyj do widoku Wybrane klatki zaznacz opcję Podgląd w prawym dolnym rogu panelu.
- 2 W panelu Przechwytyj kliknij przycisk Odtwarzaj .

W panelu Przechwytyj zostanie wyświetlony podgląd filmu zbudowanego z wybranych klatek, które zostały do tej pory przechwycone.

3 Usuń zaznaczenie opcji Podgląd, aby powrócić do przechwytywania klatek.

Preferencje przechwytywania wybranych klatek

Opcja Preferencje wybranych klatek jest dostępna w menu panelu Przechwytyj.

Poziom krycia Określa poziom krycia łusek cebuli. Zwiększenie tej wartości powoduje, że łuski cebuli są mniej przezroczyste. W trybie obierania cebuli przechwycone wcześniej klatki są nakładane na źródłowy obraz wideo, ułatwiając ustawienie animowanych postaci.

***Uwaga:** Opcja Obieranie cebuli jest dostępna tylko w systemie Windows.*

Liczba skór Określa liczbę łusek cebuli widocznych naraz.

Częstość klatek Określa liczbę klatek na sekundę.

Rozdział 5: Importowanie i dodawanie materiałów

Program Adobe Premiere Elements umożliwia dodawanie — z różnych źródeł — materiałów wideo, audio, obiektów graficznych i obrazów statycznych do projektu. Materiały można importować ze źródeł podających sygnał wideo na żywo i ze źródeł taśmowych, a także z różnorodnych urządzeń rejestrujących, w formacie analogowym i cyfrowym.

Dodawanie plików do projektu

Pobieranie materiałów do projektu

Istnieją cztery podstawowe metody dodawania multimediów do projektów:

- *przechwytywanie* z taśmy lub źródeł aktywnych
- *importowanie* plików z innych typów miejsc składowania
- *dodawanie* z przestrzeni roboczej Organizuj
- *nagrywanie* narracji przez mikrofon.

Podczas dodawania plików z materiałami do projektu pliki są dodawane do widoku Projekt oraz do przestrzeni roboczej Organizuj. Każdy plik jest reprezentowany przez miniaturkę nazywaną klipem. Klipy — bez względu na to, czy zawierają materiały audio, video, czy obrazy statyczne — stanowią bloki składowe filmu.

W celu pobrania nowego materiału do projektu kliknij przycisk Organizuj w panelu Zadania, a następnie kliknij przycisk Pobierz materiały. W celu dodania materiałów użyj dowolnej z poniższych opcji:

 **Kamkorder DV** Przechwytuje wideo z kamkordera DV przez interfejs FireWire (IEEE 1394) lub USB. Wybranie tej opcji powoduje otwarcie okna Przechwytyj.

 **Kamkorder HDV** Przechwytuje wideo z kamkordera HDV podłączonego przez interfejs FireWire (IEEE 1394). Wybranie tej opcji powoduje otwarcie okna Przechwytyj.

 **Kamkorder DVD lub stacja dysków DVD w komputerze** Importuje wideo z napędu DVD lub z płyty DVD w kamkorderze podłączonym przez interfejs USB. Z kamkordera DVD można importować materiały zapisane w formacie AVCHD. Ta opcja powoduje otwarcie okna Adobe Premiere Elements — Moduł importu wideo.

 **Kamery Flip, AVCHD, aparaty fotograficzne i telefony** Umożliwia importowanie materiałów z urządzeń, w których pliki wideo przechowywane są w pamięci flash lub na dysku. Do urządzeń takich należą kamery Flip oraz inne kompaktowe kamery wideo, kamkordery AVCHD, DVD, lustrzanki cyfrowe i inne aparaty fotograficzne, a także telefony komórkowe.

 **Kamera internetowa lub urządzenie WDM** Przechwytuje wideo z kamery internetowej lub urządzenia przechwytyującego zgodnego z WDM. Wybranie tej opcji powoduje otwarcie okna Przechwytyj.

Uwaga: Opcja urządzenia WDM jest dostępna tylko w systemie Windows®.

 **Cyfrowe aparaty fotograficzne i telefony** Importuje zdjęcia z cyfrowego aparatu fotograficznego lub telefonu komórkowego podłączonego przez przewód USB. Ta opcja powoduje otwarcie okna Adobe Premiere Elements — Media Downloader.

 **Pliki i foldery** Importuje pliki wideo, zdjęcia i pliki audio z dysku twardego komputera PC.

Więcej tematów Pomocy

„Przechwytywanie wideo” na stronie 40

Dodawanie materiałów wideo przy użyciu narzędzia do importu wideo

Nagrywanie i zapisywanie wideo jest możliwe również w wielu typach urządzeń innych niż kamkordery DV. Za pomocą narzędzia do importowania wideo można importować pliki z kamkorderów beztaśmowych i urządzeń przenośnych, a także z nośników wymiennych, takich jak płyty DVD, karty pamięci i karty multimedialne. Te pliki są kopiowane do określonego miejsca na dysku twardym, a następnie dodawane do obszaru roboczego Organizuj oraz do widoku Projekt.

Upewnij się, że materiał dodawany do projektu jest zgodny z ustawieniami predefiniowanymi projektu. W przypadku niezgodności pojawi się okno dialogowe z informacją o niezgodności. W tym oknie dialogowym można wybrać opcję powodującą, że program Adobe Premiere Elements zmieni ustawienia projektu w taki sposób, aby dopasować je do klipów.

Uwaga: Nie jest możliwe importowanie plików obrazów. Do importowania zdjęć należy użyć opcji Cyfrowe aparaty fotograficzne i telefony.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Umieść płytę DVD w napędzie DVD komputera.
- Podłącz do komputera czytnik kart, np. przeznaczony do kart SD lub Memory Stick.
- Podłącz do komputera kamerę cyfrową, telefon komórkowy lub inne urządzenie, korzystając z portu USB 2.0.



Port USB 2.0

Uwaga: Należy się upewnić, że zainstalowano wszystkie sterowniki wymagane przez urządzenie. Zapoznaj się z podręcznikiem.

2 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Pobierz materiały.

3 Kliknij urządzenie, z którego zamierzasz importować:

- Kamkorder DVD lub stacja dysków DVD w komputerze
- Kamery Flip, AVCHD, aparaty fotograficzne i telefony

Zostanie otwarte okno dialogowe Importowanie wideo.

4 Z menu Źródło wybierz urządzenie, z którego chcesz pobrać klipy z materiałami.

W panelu pod menu Źródło zostaną wyświetlone informacje o zawartości urządzenia lub dysku. U dołu panelu zawierającego zawartość wyświetlana będzie liczba plików i rozmiar zawartości.

5 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zaimportować całą zawartość wyświetlaną w panelu, kliknij przycisk Zaznacz wszystko.
- Aby zaimportować kilka klipów, kliknij przycisk Usuń zaznaczenie wszystkich, a następnie zaznacz tylko klipy, które chcesz zaimportować.

Uwaga: Aby wyświetlić podgląd klipu, kliknij klip. Kliknij przycisk Odtwarzaj na panelu Podgląd.

6 Aby określić lokalizację dla zapisanych plików, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Aby zapisać pliki w domyślnym folderze Adobe, pozostaw lokalizację, która jest widoczna w oknie dialogowym.
- Aby określić inną lokalizację, kliknij przycisk Przeglądaj (Windows)/Wybierz (Mac OS) i wybierz folder. Można też kliknąć przycisk Utwórz nowy folder (Windows)/Nowy folder (Mac OS), aby utworzyć nowy folder i nadać mu nazwę.

7 Wybierz konwencję nazewnictwa pobieranych plików, korzystając z menu Ustawienia predefiniowane.

Nazwa pliku Powoduje zachowanie nazw plików nadanych przez kamkorder.

Nazwa folderu — numer Jeśli folder nosi nazwę Fotki weselne, klipom zostaną nadane nazwy Fotki weselne-001, Fotki weselne-002 i tak dalej.

Data — nazwa pliku Powoduje dodawanie znacznika czasu do nazw plików nadanych przez kamkorder. Znacznik czasu ma postać bieżącej daty i godziny, tj. daty i godziny przesłania filmów do komputera.

Uwaga: Aby zmienić nazwy plików, usuń je z Organizatora i ponownie zaimportuj.

Nazwa niestandardowa — numer Wprowadź nazwę niestandardową w polu Nazwa. Na przykład, jeśli w polu zostanie wprowadzona nazwa Moje wakacje, klipom zostaną dodane nazwy Moje wakacje-001, Moje wakacje-002 i tak dalej.

- 8 (Opcjonalnie) Aby po zakończeniu importu usunąć wybrane pliki z urządzenia, zaznacz opcję Po skopiowaniu usuń oryginały.
- 9 (Opcjonalnie) Jeśli nie chcesz, aby zaimportowane klipy zostały dodane do osi czasu po zakończeniu importu, usuń zaznaczenie opcji Dodaj do osi czasu. Zaimportowane klipy zostaną dodane tylko do Organizatora.
- 10 (Opcjonalnie) Jeśli chcesz utworzyć film błyskawiczny z wybranych klipów, zaznacz opcję Utwórz film błyskawiczny.
- 11 Kliknij przycisk Pobierz materiały. W dowolnej chwili można zatrzymać ten proces, klikając przycisk Anuluj w oknie dialogowym Postęp.

Uwaga: Jeśli nie zamierzasz korzystać z wszystkich dodanych plików, wówczas możesz je usunąć z widoku Projekt. Usunięcie plików z panelu Zadania nie powoduje ich usunięcia z dysku twardego. Taka metoda postępowania podczas usuwania jest zalecana w przypadku dużych plików VOB.

Więcej tematów Pomocy

„Przygotowanie projektu do przechwytywania wideo” na stronie 43

„Przechwytywanie materiału poprzez sterowanie urządzeniem” na stronie 44

„Informacje o standardowych i predefiniowanych ustawieniach projektu” na stronie 31

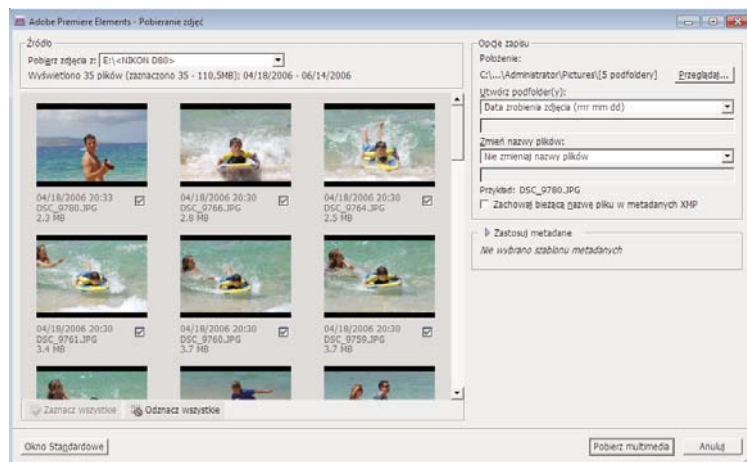
Dodawanie zdjęć przy użyciu programu Photo Downloader

1 Podłącz cyfrowy aparat fotograficzny lub telefon komórkowy do komputera.

Uwaga: Należy się upewnić, że zainstalowano wszystkie sterowniki wymagane przez urządzenie. Zapoznaj się z podręcznikiem.

Importowanie i dodawanie materiałów

- 2 W oknie dialogowym Adobe Premiere Elements — Photo Downloader kliknij opcję Zaawansowane okno dialogowe.



Adobe Premiere Elements - Photo Downloader (widok zaawansowanego okna dialogowego)

- 3 Wybierz napęd lub urządzenie z menu podręcznego Pobierz zdjęcia z. W oknie dialogowym pojawiają się miniaturki wszystkich plików dostępnych do importu.
- 4 Aby określić lokalizację dla zapisanych plików, wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Aby zapisać pliki w domyślnym folderze Adobe, pozostaw lokalizację, która jest widoczna w oknie dialogowym.
 - Aby określić inną lokalizację, kliknij przycisk Przeglądaj (Windows)/Wybierz (Mac OS) i wybierz folder. Można też kliknąć przycisk Utwórz nowy folder (Windows)/Nowy folder (Mac OS), aby utworzyć nowy folder i nadać mu nazwę.
 - Aby utworzyć jeden lub większą liczbę podfolderów, poprzez pogrupowanie plików wg kryteriów, kliknij trójkąt obok pola Utwórz podfoldery. Następnie wybierz jedną z opcji z menu podręcznego w celu nazwania podfolderu.
 - Aby spójnie zmienić nazwy plików w folderze, kliknij trójkąt obok pola Zmień nazwy plików. Następnie wybierz opcję z menu podręcznego w celu nazwania plików. Domyślnie nazwa pliku jest wprowadzoną nazwą folderu. Dodanie plików do folderu i widoku Projekt powoduje, że nazwy plików są zmieniane w krokach co 0001. Na przykład w przypadku wprowadzenia nazwy lato nazwy plików zostaną zmienione na lato0001.vob, lato0002.vob itd.
- 5 Zaznacz pliki przeznaczone do dodania do widoku Projekt. Znacznik wyboru widoczny poniżej miniaturki pliku oznacza, że plik został zaznaczony. Domyślnie zaznaczone są wszystkie pliki. Kliknij opcję, aby usunąć znacznik wyboru i wykluczyć plik. Możliwe jest również zaznaczenie i usunięcie zaznaczenia wszystkich plików — w tym celu należy użyć przycisku Zaznacz wszystko lub Usuń zaznaczenie wszystkich.
- 6 Jeśli korzystasz z metadanych, wówczas możesz zaznaczyć opcję Zachowaj bieżącą nazwę pliku w XMP.
- 7 Kliknij trójkąt obok opcji Zastosuj metadane, zaznacz trójkąt, a następnie wypełnij pola Autor i Prawa autorskie.
- 8 Kliknij przycisk Pobierz materiały. W dowolnej chwili można zatrzymać ten proces, klikając przycisk Anuluj w oknie dialogowym Postęp.

Uwaga: Jeśli nie zamierzasz korzystać z wszystkich dodanych plików, wówczas możesz je usunąć z widoku Projekt. Usunięcie plików z panelu Zadania nie powoduje ich usunięcia z dysku twardego.

Więcej tematów Pomocy

„Przygotowanie projektu do przechwytywania wideo” na stronie 43

„Przechwytywanie materiału poprzez sterowanie urządzeniem” na stronie 44

„Informacje o standardowych i predefiniowanych ustawieniach projektu” na stronie 31

Dodawanie plików z dysku twardego

- W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, kliknij opcję Pobierz materiały, a następnie opcję Pliki i foldery na komputerze Znajdź i zaznacz żądane pliki, a następnie kliknij przycisk Otwórz. Aby dodać cały folder, zaznacz go i kliknij przycisk Dodaj folder.
- Przeciągnij pliki lub foldery z panelu na pulpicie do widoku Projekt.

Uwaga: Można również użyć modułu Elements Organizer lub kliknąć opcję materiałów na karcie Organizuj, aby uzyskać dostęp do plików zapisanych na dysku. Zostaną wyświetlone pliki dodane do modułu Elements Organizer z programu Adobe Premiere Elements lub programu Adobe Photoshop Elements.

Dodawanie ponumerowanych obrazów statycznych jako jednego klipu

- 1 Upewnij się, że nazwa każdego obrazu statycznego ma odpowiednie rozszerzenie Wszystkie nazwy plików w sekwencji muszą zawierać równą liczbę cyfr przed rozszerzeniem — na przykład: plik000.bmp, plik001.bmp itd.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, kliknij opcję Pobierz materiały, a następnie opcję Pliki i foldery na komputerze
 - Wybierz opcję Plik > Pobierz materiały z > Pliki i foldery.
- 3 Znajdź i zaznacz pierwszy numerowany obraz statyczny w kolejności. W menu Pliki typu wybierz opcję Numerowane obrazy statyczne, a następnie kliknij przycisk Otwórz.

Program Adobe Premiere Elements zinterpretuje wszystkie ponumerowane pliki jako pojedynczą sekwencję.

Uwaga: Informacje na temat zmiany czasu trwania obrazów statycznych zawiera temat „Ustawianie czasu trwania dla importowanych obrazów”, który jest dostępny w pomocy.

Ustawianie czasu trwania dla importowanych obrazów

Podczas dodawania obrazu statycznego można przypisać do niego konkretny czas trwania, tj. czas, jaki obraz zajmuje na osi czasu. Dla wszystkich dodawanych obrazów statycznych można ustawić domyślny czas trwania, który następnie można zmieniać na osi czasu.

Częstość klatek w projekcie określa ilość czasu, jaką zajmuje określona liczba klatek. Na przykład: jeśli dla projektu NTSC zawierającego 29,97 klatki na sekundę (kl./s) zostanie określona częstość klatek 30, wówczas każdy obraz statyczny z osi czasu będzie miał czas trwania równy około jednej sekundzie. Jeśli w systemie PAL dla projektu zawierającego 25 kl./s zostanie określona częstość 25, wówczas czas trwania każdego obrazu statycznego na osi czasu będzie równy jednej sekundzie.

Zmiana domyślnego czasu trwania obrazów statycznych

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W systemie Windows wybierz opcje Edycja > Preferencje > Ogólne. W systemie Mac OS wybierz opcje Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Ogólne.

- Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, w widoku Projekt, w panelu Zadania, i wybierz opcję Czas trwania obrazu statycznego.
- 2 W polu Domyślny czas trwania obrazu statycznego określ liczbę klatek wymaganych jako domyślny czas trwania.
- Uwaga:** Zmiana domyślnego czasu trwania obrazów statycznych nie wpływa na czas trwania obrazów statycznych, które już znajdują się na osi czasu, na linii scen lub w widoku Projekt. Aby zastosować nowy domyślny czas trwania do wszystkich obrazów statycznych w projekcie, usuń je z widoku Projekt i zaimportuj do projektu.

Ustawianie unikalnego czasu trwania dla obrazu statycznego

- ❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Ustaw narzędzie Zaznaczanie nad dowolnym końcem obrazu, a następnie przeciągnij.
 - Zaznacz klip i wybierz opcje Klip > Rozciągnięcie czasu. Wprowadź nowy czas trwania i kliknij przycisk OK.

Typy plików obsługiwane podczas importu

Oprócz przechwytywania materiałów program umożliwia także importowanie obrazów, plików wideo i plików audio. Możliwe jest dodawanie plików z następujących miejsc: z folderów na komputerze, na dodatkowych dyskach twardych, z czytników kart, telefonów komórkowych, płyt DVD, płyt Blu-ray, płyt CD, aparatów cyfrowych, innych urządzeń oraz z Internetu. Program Adobe Premiere Elements 9.0 obsługuje wideo w formatach DV, HDV, WDM (tylko system Windows) i AVCHD.

Pliki dodane do projektu są widoczne w widoku Projekt i automatycznie dodawane do modułu Elements Organizer. Dodane pliki mogą zachować połączenie z aplikacją Adobe, w której zostały utworzone, pod warunkiem że użytkownik wybierze opcję Osadź łącznie do projektu podczas zapisywania pliku w aplikacji źródłowej. Takie połączenie umożliwia otwarcie źródłowej aplikacji projektu z programu Adobe Premiere Elements, edytowanie i natychmiastowe wyświetlenie wyników.

Uwaga: W przypadku niektórych formatów plików wymagana jest aktywacja składników przed dodaniem ich do projektu.

Więcej tematów Pomocy

„Typy plików obsługiwane na potrzeby zapisywania i eksportowania” na stronie 300

„Wyszukiwanie brakujących plików projektu” na stronie 26

„Importowanie pliku napisu tytułowego” na stronie 253

Obsługiwane formaty wideo

- Adobe Flash® (.swf)
- Film AVI (.avi)
- AVCHD (.m2ts, .mts, .m2t)
- Strumień DV (.dv)
- Film MPEG (.mpeg, .vob, .mod, .ac3, .mpe, .mpg, .mpd, .m2v, .mpa, .mp2, .m2a, .mpv, .m2p, .m2t, .m1v, .mp4, .m4v, .m4a, .aac, 3gp, .avc, .264)
- Film QuickTime (.mov, .3gp, .3g2, .mp4, .m4a, .m4v)
- TOD (.tod)
- Windows Media (.wmv, .asf) — format obsługiwany tylko w systemie Windows

Uwaga: W celu importowania wideo z telefonów komórkowego (.3gp i .mp4) na komputerze należy zainstalować najnowszą wersję programu QuickTime.

Obsługiwane formaty obrazów statycznych

- Adobe Photoshop® (.psd)
- Napis tytułowy Adobe Premiere Elements (.prtl)
- Bitmapa (.bmp, .dib, .rle)
- CompuServe GIF® (.gif)
- Fireworks (.wbm)
- JPEG® (.jpg, .jpe, .jpeg, .jfif)
- Macintosh® PICT (.pct, .pic, .pict)
- Pixar Picture (.pxr)
- Portable Network Graphic (.png)
- RAW (.raw, .raf, .crw, .cr2, .mrw, .nef, .orf, .dng)

Obsługiwane formaty audio

- Advanced Audio Coding (.aac)
- Dolby® AC-3 (.ac3)
- Macintosh® Audio AIFF (.aif, .aiff)
- MP3® Audio (.mp3)
- MPEG® Audio (.mpeg, .mpg, .mpa, .mpe, .m2a)
- QuickTime (.mov, .m4a)
- Windows Media (.wma) - tylko w systemie Windows
- Windows WAVE (.wav)

Uwaga: Pliki w formacie Dolby AC-3 są importowane jako niezależne pliki .ac3 lub jako część zakodowanego pliku audio w pliku .vob (DVD) lub .mod (JVC® Everio), ale eksportowane wyłącznie w formacie Dolby Digital Stereo.

Aktywacja składnika w celu importowania

Aby możliwe było dodanie ich do projektu, niektóre formaty plików — takie jak MPEG-2, MPEG4(SP) i AMR — wymagają aktywacji składnika. Jeśli komputer jest podłączony do Internetu, wówczas aktywacja składnika odbywa się automatycznie. Jeśli komputer nie jest podłączony do Internetu, wówczas pojawia się okno dialogowe Aktywowanie składnika.

- 1 Gdy pojawi się okno dialogowe Aktywowanie składnika, podłącz komputer do Internetu.
- 2 W oknie dialogowym Aktywowanie składnika kliknij opcję Kopiuj, aby skopiować numer seryjny.
- 3 Kliknij adres URL, aby przejść do strony WWW aktywacji.
- 4 Wklej numer seryjny do pola ID na stronie WWW.

Na stronie WWW zostanie odblokowany klucz umożliwiający odblokowanie.

- 5 Skopiuj klucz, wklej go do okna dialogowego Aktywowanie składnika, a następnie kliknij przycisk OK.
- 6 Pobierz wymagany instalator i zapisz go w wybranej lokalizacji.

Wskazówki dotyczące dodawania plików

Podczas dodawania plików do projektu należy pamiętać o możliwych konfliktach i upewnić się, że dodawane pliki są zgodne z konkretnym projektem.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje na temat proporcji obrazu](#)” na stronie 67

„[Aktywacja składnika w celu udostępniania](#)” na stronie 299

„[Informacje o nakładaniu i przezroczystości](#)” na stronie 167

Wskazówki dotyczące dodawania plików wideo

Do projektu można dodawać różne formaty plików wideo. Zaimportowane pliki wideo oraz pliki sekwencji mogą zawierać klatki o maksymalnych rozmiarach 4096 x 4096 pikseli.

Przed dodaniem plików wideo, które nie zostały samodzielnie przechwycone przez użytkownika, należy się upewnić, że można je wyświetlić poza programem Adobe Premiere Elements. Zwykle dwukrotne kliknięcie pliku wideo powoduje uruchomienie odtwarzacza, takiego jak Windows Media Player lub QuickTime Player. (Zawsze należy korzystać z najbardziej aktualnej wersji odtwarzacza Windows Media Player). Jeśli możliwe jest odtworzenie pliku w aplikacji odtwarzacza, wówczas zwykle można użyć takiego pliku w programie Adobe Premiere Elements.

Uwaga: W celu odtwarzania plików VOB (Video Object) należy użyć odtwarzacza DVD, który został udostępniony wraz z nagrywarką DVD.

Podczas dodawania plików wideo należy rozważyć następujące zagadnienia:

Zgodność plików MPEG Plik MPEG można zaimportować i odtwarzać w programie Adobe Premiere Elements, pod warunkiem że spełnia on następujące kryteria:

- Plik musi być w formacie obsługiwanym przez program Adobe Premiere Elements.
- Kompresor użyty do utworzenia pliku musi być zgodny z dekompresorem Adobe Premiere Elements.

Wymagania zgodności dotyczące odtwarzania skompresowanych plików są mniej surowe niż wymagania ich edycji. Pliki MPEG, które są odtwarzane w programie Windows Media Player i QuickTime mogą być importowane lub odtwarzane w programie Adobe Premiere Elements, pod warunkiem że spełniają wymagania dotyczące zgodności.

Uwaga: Przy pierwszym imporcie pliku MPEG-2 program Adobe Premiere Elements automatycznie aktywuje składniki, pod warunkiem że komputer jest podłączony do Internetu. W przypadku braku połączenia z Internetem może pojawić się prośba o aktywowanie składnika MPEG-2. Instrukcje pojawią się w oknie dialogowym Aktywowanie składnika.

Wymagania dot. renderowania plików AVI typu 1 Przed wyświetleniem podglądu tych plików z kamkordera DV wymagane jest zrenderowanie tych plików. Aby zrenderować klip AVI typu 1, należy dodać go do osi czasu, a następnie zbudować plik podglądu tej sekcji osi czasu, naciskając klawisz Enter. Jeśli klip wymaga zrenderowania, wówczas nad klipem na osi czasu pojawi się czerwona linia.

Ochrona pliku DVD Jeśli płyta DVD zawiera film zabezpieczony przed kopiowaniem, wówczas dodawanie plików nie jest możliwe.

Wskazówki dotyczące dodawania plików audio

Podczas dodawania plików audio do projektu pliki te są dopasowywane do częstotliwości próbkowania audio określonej w oknie dialogowym Ustawienia projektu. Podczas tego procesu w prawym dolnym narożniku okna aplikacji widoczny jest pasek postępu. Dopasowane audio można natychmiast odtwarzać z wysoką jakością, ponieważ jest spójne z wszystkimi innymi materiałami audio w projekcie.

Domyślnie dopasowane audio jest zapisywane w tym samym folderze, co projekt. Domyślne położenie pamięci podręcznej multimediów można zmienić, wybierając jedną z poniższych opcji:

- (Windows) Edycja > Preferencje > Dyski magazynujące.
- (Mac OS) Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Dyski magazynujące.

Uwaga: *Dopasowanego klipu audio nie trzeba ponownie dopasowywać, chyba że odpowiedni plik zostanie usunięty z folderu Pamięć podręczna materiałów. Jeśli dojdzie do usunięcia dopasowanych plików audio, program Adobe Premiere Elements wygeneruje je ponownie po otwarciu powiązanych projektów.*

Podczas dodawania plików audio należy rozważyć następujące zagadnienia:

Pliki stereo i mono Do projektu można dodać wiele plików audio stereo, które można otworzyć w innym odtwarzaczu audio, takim jak Windows Media Player. W celu utworzenia wersji stereo pliku mono kanał mono jest kopiowany do kanału prawego i lewego nowej ścieżki stereo. W takim przypadku obydwa kanały zawierają takie same informacje.

Pliki z systemu dźwięku przestrzennego 5.1 Zaimportowanie klipów zawierających audio 5.1 powoduje dodanie do projektu 5.1-kanałowej ścieżki audio.

Pliki mp3 i WMA Formaty takie jak mp3 i WMA są kompresowane za pomocą metody, które zmniejsza jakość oryginalnego audio. W celu odtwarzania skompresowanego audio program Adobe Premiere Elements (jak większość aplikacji do edycji) musi zdekompresować, a jeśli to możliwe — zmodyfikować częstotliwość próbkowania. Kompresowanie może spowodować pogorszenie jakości dźwięku.

Pliki CD W celu dodania audio z dysku CD należy skopiować lub *zgrać* ścieżki audio na dysk twardy, korzystając z innej aplikacji. To zadanie może wykonać program Windows Media Player dostępny z systemem Windows XP. Można także skorzystać z programu Adobe® Audition® w celu zgrania płyty CD z różnymi ustawieniami jakości oraz w celu wykonania złożonych funkcji przetwarzania audio na pliku. Jeśli planowane jest nadawanie lub dystrybucja filmu, wówczas należy korzystać tylko z samodzielnie nagranych płyt audio CD lub takich, na których użycie zezwolił właściciel praw autorskich.

Pliki internetowe Jeśli muzyka dla projektów została pobrana z Internetu, wówczas należy pamiętać o tym, że niektóre pliki (w szczególności WMA (Windows Media Audio) i AAC (QuickTime)) mogą zawierać wstępnie zakodowane ustawienia, które uniemożliwiają ich odtwarzanie w programie Adobe Premiere Elements.

Wskazówki dotyczące dodawania plików obrazów statycznych

Domyślnie program Adobe Premiere Elements skaluje obrazy statyczne w taki sposób, aby zapewnić ich zgodność z wymiarami klatki projektu. Ten sposób działania można zmodyfikować i dodawać pliki w rozmiarze, w jakim zostały utworzone. Dla wszystkich dodawanych obrazów statycznych można ustawić domyślny czas trwania, zaznaczając opcję Domyślne skalowanie do wielkości klatki w obszarze preferencji ogólnych.

Do programu można dodawać obrazy statyczne o maksymalnych wymiarach klatek 4096 x 4096 pikseli. W celu uzyskania najlepszych rezultatów należy tworzyć pliki zawierające klatki co najmniej tak duże, jak klatki wideo, dzięki czemu nie będzie potrzeby powiększania ani skalowania obrazów w programie Adobe Premiere Elements. Powiększenie skali obrazu często prowadzi do uwidocznienia jego pikseli, dlatego najlepiej jest tworzyć obrazy o większych wymiarach klatek niż klatki w projekcie. Na przykład, jeśli planowane jest przeskalowanie obrazu o 200%, wówczas dodawany plik należy utworzyć w rozmiarze dwukrotnie większym niż wielkość klatki projektu. (Aby określić wymiary klatki wideo, kliknij prawym przyciskiem myszy w widoku Projekt lub na osi czasu, a następnie wybierz opcję Właściwości; wymiary klatki określa opcja Rozmiar obrazu. Wymiary klatki dla wybranego klipu są również widoczne w obszarze podglądu widoku Projekt. Aby wyświetlić obszar Podgląd, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, w widoku Projekt i wybierz opcję Widok > Obszar podglądu).



Możliwe jest także dodawanie animacji, które zwykle są zapisywane jako sekwencja numerowanych plików obrazów statycznych.

Podczas dodawania plików obrazów statycznych należy rozważyć następujące zagadnienia:

Pliki programu Photoshop Elements Program Adobe Premiere Elements prawidłowo obsługuje obrazy i szablony wideo utworzone w programie Photoshop Elements.

Można także utworzyć grafikę wideo jako punkt wyjścia, korzystając z opcji Plik > Nowy > Pusty plik w programie Photoshop Elements lub z opcji Plik > Nowy w programie Photoshop CS, a następnie skorzystać z jednego z predefiniowanych ustawień dla DV lub HDV. Te ustawienia predefiniowane są zoptymalizowane pod względem wyjścia wideo. (Więcej informacji można znaleźć w Pomocy dla programu Photoshop).

Pliki JPEG Jeśli pojawiają się trudności z zaimportowaniem plików JPEG do programu Adobe Premiere Elements, wówczas należy je otworzyć w programie Photoshop Elements i zapisać ponownie. Następnie należy ponowić próbę ich zaimportowania.

Obrazy TIFF Do programu można dodawać pliki z programu Photoshop 3.0 i późniejszych wersji. Jednak program Adobe Premiere Elements nie obsługuje 16-bitowych obrazów TIFF utworzonych w programie Photoshop albo w innych aplikacjach. Puste (przezroczyste) obszary niesplaszczonych plików programu Photoshop są widoczne jako przezroczyste w programie Adobe Premiere Elements, ponieważ przezroczystość jest zapisana jako kanał alfa.

Tryb RGB Podczas edytowania lub tworzenia obrazów statycznych należy się upewnić, że cała praca jest wykonywana w trybie RGB. Więcej informacji zawiera sekcja poświęcona zarządzaniu kolorami w podręczniku użytkownika produktu. Tryb RGB powoduje generowanie kolorów odpowiednich dla wideo.

Więcej tematów Pomocy

„Dostosowywanie proporcji pikseli dla obrazu statycznego lub klipu źródłowego” na stronie 69

Wskazówki dotyczące dodawania animacji lub sekwencji obrazów statycznych

Animacja różni się od wideo, ponieważ klatki w animacji są rysowane jako obiekty graficzne i dlatego nie stanowią one scen akcji, jak w klasycznym cyfrowym wideo. Program Adobe Premiere Elements może również dodawać sekwencje numerowanych plików obrazów statycznych i automatycznie łączyć je w jeden klip; każdy numerowany plik reprezentuje jedną klatkę. Niektóre aplikacje, takie jak Adobe After Effects®, mogą generować numerowane sekwencje obrazów statycznych. Obrazy w sekwencji obrazów statycznych nie mogą zawierać warstw, dlatego wymagane jest spłaszczenie obrazów, które będą częścią sekwencji. Informacje na temat warstw i spłaszczania zawiera dokumentacja aplikacji, w której utworzono plik.

Uwaga: Zmiana domyślnego czasu trwania obrazów statycznych w oknie dialogowym Preferencje nie wpływa na czas trwania obrazów statycznych będących częścią sekwencji.

Podczas tworzenia animacji lub obrazów trójwymiarowych przeznaczonych do użycia w programie Adobe Premiere Elements należy w miarę możliwości przestrzegać poniższych wskazówek:

- Stosuj kolory przystosowane do transmisji telewizyjnych. Większość aplikacji przeznaczonych do tworzenia animacji (np. Adobe After Effects) umożliwia sprawdzenie, czy kolory są przystosowane do transmisji telewizyjnych. Więcej informacji zawiera dokumentacja aplikacji.
- Stosuj proporcje pikseli i wymiary klatki określone w ustawieniach projektu w produkcji Adobe Premiere Elements.
- Użyj ustawień półobrazów odpowiednich dla projektu.
- Jeśli sekwencja jest generowana w aplikacji Adobe (np. Photoshop), wybierz opcję Osadź łącze do projektu, dzięki czemu możliwe będzie otwarcie sekwencji w aplikacji, w której została ona utworzona. Na przykład wybranie pliku PSD w widoku Dostępne materiały, w panelu Materiały programu Adobe Premiere Elements, a następnie wybranie opcji Edycja > Edytuj oryginał, powoduje otwarcie pliku w programie Photoshop z oryginalnymi warstwami w stanie nienaruszonym.

Korzystanie z plików z programu Photoshop Elements

Współużytkowanie plików między programem Adobe Premiere Elements i programem Adobe Photoshop Elements

Dostęp do wszystkich obrazów w katalogu programu Photoshop Elements można uzyskać bezpośrednio z przestrzeni roboczej Organizer w programie Adobe Premiere Elements. Można również zarządzać obrazami, dodawać je i edytować, a następnie przeciągać do linii scen lub osi czasu w programie Adobe Premiere Elements w celu wykorzystania w projekcie.

Programy Adobe Photoshop Elements i Adobe Premiere Elements zostały zaprojektowane w taki sposób, aby ze sobą współpracowały — bez względu na to, czy zostały zakupione osobno, czy razem w pakiecie. Te programy umożliwiają harmonijne wykonywanie operacji edycji cyfrowych zdjęć i materiałów wideo, a w efekcie uzyskiwanie ciekawych wideo. Obydwa te programy obsługują wiele takich samych typów plików, co ułatwia i przyspiesza przenoszenie większości plików między nimi. Na przykład pliki PSD można skatalogować w programie Photoshop Elements, a następnie dodać bezpośrednio do linii scen z modułu Elements Organizer w programie Adobe Premiere Elements.

Uwaga: W programie Photoshop Elements Organizer klipy plików wideo AVI są prezentowane z ikonami-miniaturami uszkodzonego wideo. Są one jednak odtwarzane prawidłowo. Program Photoshop Elements Editor może importować poszczególne klatki wideo z plików ASF, AVI, MPEG i Windows Media. (Należy wybrać opcje Plik > Importuj > Klatka z wideo).

Poniżej przedstawiono kilka sposobów udostępniania zdjęć między programami Photoshop Elements oraz Adobe Premiere Elements:

- Zorganizuj zdjęcia, klipy wideo i klipy audio w programie Adobe Premiere Elements lub w programie Photoshop Elements, znajdź je za pomocą modułu Elements Organizer w dowolnej z tych aplikacji, a następnie dodaj je do projektu.
- Przechwycić wideo w programie Adobe Premiere Elements, a następnie otwórz je z modułu Elements Organizer. Po wykonaniu tych czynności możliwe będzie tworzenie i edytowanie obrazów statycznych w wideo.
- (Tylko w systemie Windows) Utwórz pokaz slajdów w programie Photoshop Elements 6.0 lub późniejszej wersji — wykorzystaj podpisy, przejścia, efekty, muzykę, narrację, obiekty graficzne i napisy tytułowe, a następnie przenieś pokaz slajdów do programu Adobe Premiere Elements w celu dalszego edytowania lub nagrania na płytę DVD. Ewentualnie przenieś pojedyncze zdjęcia do programu Adobe Premiere Elements i utwórz pokaz slajdów w tym programie.

Uwaga: Polecenie Wyślij do programu Adobe Premiere Elements w programie Photoshop Elements działa tylko wówczas, gdy program Photoshop Elements 6.0 lub późniejsza wersja jest używany z programem Adobe Premiere Elements 4.0 lub późniejszą wersją.

- Dostosuj szablony menu w programie Photoshop Elements, a następnie wykorzystaj je w projekcie Adobe Premiere Elements. (Szablony menu są plikami PSD przechowywanymi w folderze programu Adobe Premiere Elements).
- Utwórz plik Photoshop Elements z ustawieniami projektu wideo, ulepsz go w programie Photoshop Elements, a następnie użyj w programie Adobe Premiere Elements.

Więcej tematów Pomocy

„Zarządzanie klipami za pomocą Organizatora” na stronie 73

„Tworzenie pokazów slajdów” na stronie 87

„Informacje o szablonach menu” na stronie 272

Tworzenie klipów specjalnych

Klipy specjalne to klipy generowane (a nie dodawane) za pomocą poleceń w widoku Projekt. Znajdują się w panelu Zadania wraz z dodanymi klipami.

W programie można tworzyć uniwersalne czołówki z odliczaniem, kolorowe słupki; można wygenerować ton o częstotliwości 1 kHz; nagrywać czarne wideo oraz kolorowe tła, które następnie można umieszczać w projektach, aby ułatwić kalibrowanie wideo lub po prostu jako materiał filmowy.

Tworzenie uniwersalnego rozbiegu z odliczaniem (tylko w systemie Windows)

Uniwersalny rozbieg z odliczaniem to grafika odliczania, która pojawia się na początku niektórych filmów. Rozbieg z odliczaniem ułatwia osobie, która obsługuje projektor, sprawdzanie, czy audio i wideo są ze sobą poprawnie zsynchronizowane. Kolor, wygląd i ustawienia audio rozbiegów z odliczaniem tworzonych w programie Adobe Premiere Elements można dostosowywać. Rozbieg trwa 11 sekund.



Przykładowe klatki z rozbiegu z odliczaniem

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt.
- 2 Kliknij przycisk Nowy element , a następnie wybierz opcję Uniwersalny rozbieg z odliczaniem.
- 3 Określ poniższe opcje zgodnie z potrzebami (kliknij pola obok opcji kolorów, aby wybrać kolor), a następnie kliknij przycisk OK.

Kolor wycierania Określa kolor, który jest wycierany wokół cyfry.

Kolor tła Określa kolor tła za kolorem wycieranym.

Kolor linii Określa kolor dla linii poziomych i pionowych.

Docelowy kolor Określa kolor podwójnych okręgów wokół cyfry.

Kolor cyfr Określa kolor cyfr wyświetlanych podczas odliczania.

Sygnalizacja na końcu Wybranie tej opcji powoduje wyświetlenie niewielkiego okręgu w ostatniej klatce rozbiegu.

Sygnalizacja na końcu 2 Wybranie tej opcji powoduje wygenerowanie sygnału dźwiękowego, gdy do końca rozbiegu pozostały 2 sekundy.

Sygnalizacja na początku każdej sekundy Wybranie tej opcji powoduje generowanie sygnału dźwiękowego przy każdej sekundzie rozbiegu.



Aby zmienić opcje rozbiegu z odliczaniem, należy kliknąć dwukrotnie rozbieg w widoku Materiały albo na osi czasu.

Program Adobe Premiere Elements umieści klip uniwersalnego rozbiegu z odliczaniem w widoku Projekt. Jeśli wskaźnik bieżącego czasu znajduje się nad pustym obszarem na osi czasu lub linii scen, wówczas program umieści rozbieg również w miejscu wskaźnika bieżącego czasu. Jeśli wskaźnik bieżącego czasu znajduje się nad klipem, wówczas uniwersalny rozbieg z odliczaniem zostanie umieszczony za tym klipem.

Dodawanie obrazu kontrolnego i tonu o częstotliwości 1 kHz

Na początku wideo można umieszczać klipy z obrazem kontrolnym i z tonem o częstotliwości 1 kHz. Obraz kontrolny to wielokolorowe pionowe linie na początku materiału wideo przeznaczonego do emisji w telewizji. Obraz ułatwia ekipie przygotowującej transmisję kalibrowanie kolorów wideo.

Ton o częstotliwości 1 kHz to krótki dźwięk wykorzystywany w celu regulowania głośności audio — ekipy przygotowujące transmisję ustawiają go na określonym poziomie głośności, a następnie zwiększają lub zmniejszają głośność transmitowanego materiału, aby zrównać ją z głośnością tego pojedynczego tonu. Niektóre przepływy pracy audio muszą być kalibrowane na określonym poziomie głośności tego tonu, dlatego można dostosować jego głośność do konkretnych przepływów pracy.

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt.
 - 2 W widoku Projekt kliknij opcję Nowy element , a następnie wybierz opcję Paski i ton.
- Klip z paskami i tonem zostanie umieszczony w widoku Materiały oraz na linii scen i na osi czasu.

Tworzenie i dodawanie klipu z czarnym wideo

Klipy z czarnym wideo służą do rozdzielania wielu filmów, a także do tworzenia przerw w filmie. Na czarnym wideo można również wyświetlić napis tytułowy.

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt.
- 2 Kliknij opcję Nowy element  i wybierz opcję Czarne wideo.

Tworzenie kolorowej maski dla tła

W programie można utworzyć klip zawierający pełnoklatkową maskę jednolitego koloru, którą można wykorzystać jako jednolite tło dla napisów tytułowych lub klipów animowanych.

 Maski w jasnych kolorach mogą pełnić rolę tymczasowych tła ułatwiających dokładniejsze sprawdzanie przezroczystości podczas korygowania efektu kluczowania.

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt.
- 2 Kliknij opcję Nowy element , a następnie wybierz opcję Maska koloru.
- 3 Wybierz kolor w oknie dialogowym próbnika kolorów Adobe, a następnie kliknij przycisk OK.

Kolorowa maska zostanie umieszczona w widoku Projekt oraz na osi czasu lub na linii scen.

Więcej tematów Pomocy

„[Tworzenie przezroczystości z efektem kluczowania](#)” na stronie 170

„[Wybieranie koloru w Próbniku kolorów Adobe](#)” na stronie 173

Zmiana głośności dźwięków w klipach

- 1 Wybierz klip, korzystając z jednej z poniższych metod:
 - Aby ustawić głośność dla wszystkich instancji nowego klipu, wybierz klip Paski i ton w widoku Projekt.
 - Aby ustawić głośność tylko dla jednej instancji klipu, zaznacz klip na osi czasu.
- 2 Wybierz opcje Klip > Opcje audio > Wzmocnienie audio.
- 3 W oknie dialogowym Wzmocnienie klipu wykonaj jedną z poniższych czynności, a następnie kliknij przycisk OK:
 - Przeciągnij element sterowania wartością w lewo, aby zmniejszyć, lub w prawo, aby zwiększyć głośność.
 - Podświetl element sterowania wartością, a następnie wpisz liczbę, aby zwiększyć lub zmniejszyć głośność. Wartości dodatnie powodują zwiększenie. Wartości ujemne powodują zmniejszenie głośności.
 - Opcja Normalizuj powoduje dostosowanie amplitudy szczytów w wybranych klipach do wartości określonej przez użytkownika. Na przykład: jeśli opcja normalizowania wszystkich szczytów zostanie ustawiona na 0,0 dB, wówczas wzmocnienie pojedynczego klipu o amplitudzie szczytu równej -6 dB zostanie zmodyfikowane o +6 dB.

Praca z plikami offline

Informacje o plikach offline

Plik offline jest obiektem zastępczym dla pliku źródłowego, którego program Adobe Premiere Elements nie może aktualnie znaleźć na dysku twardym. Pliki offline pamiętają informacje dotyczące brakujących plików źródłowych, które reprezentują. Jeśli na osi czasu lub na linii scen pojawia się plik offline, wówczas na panelu Monitor oraz na osi czasu lub na linii scen pojawia się komunikat „Materiał offline”.

Więcej tematów Pomocy

„Otwieranie projektu” na stronie 22

Edytowanie pliku offline

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt.
- 2 W widoku Projekt kliknij dwukrotnie plik offline. Pojawi się okno dialogowe Gdzie jest plik [nazwa pliku]. Znajdź plik źródłowy, zaznacz go, a następnie kliknij opcję Wybierz.
- 3 Kliknij plik prawym przyciskiem myszy/kliknij plik, przytrzymując klawisz Ctrl i wybierz opcję Edytuj oryginał, aby edytować plik.

Zamiana pliku offline na plik z komputera

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt.
- 2 W widoku Projekt zaznacz jeden lub większą liczbę plików offline.
- 3 Wybierz opcje Edycja > Odszukaj materiały.
- 4 Znajdź i zaznacz rzeczywisty plik źródłowy, a następnie kliknij przycisk Wybierz.

Uwaga: W przypadku zaznaczenia więcej niż jednego pliku offline dla każdego zaznaczonego pliku będzie się pojawiać okno dialogowe Które materiały dołączyć do. Należy zwrócić uwagę na nazwę pliku offline na pasku tytułu okna dialogowego, aby z każdym plikiem offline połączyć odpowiedni plik źródłowy.

Praca z proporcjami obrazów i opcjami półobrazów

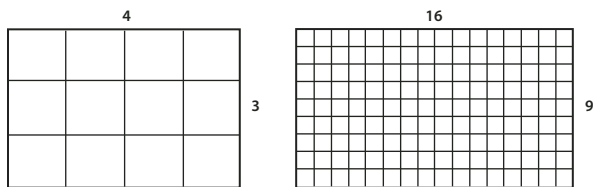
Informacje na temat proporcji obrazu

Proporcje obrazu określają stosunek szerokości obrazu do jego wysokości. Klatki wideo mają takie proporcje obrazu (proporcje klatki), jak piksele tworzące klatkę (proporcje pikseli). Niektóre kamkordery wideo mogą nagrywać z różnymi proporcjami klatek, np. w standardach NTSC i PAL wykorzystywane są różne proporcje pikseli. Jeśli dodane pliki wydają się zniekształcone — np. gdy obraz, o którym wiadomo, że przedstawia idealny okrąg, jest owalem — oznacza to, że mógł pojawić się konflikt między proporcjami obrazu a proporcjami w projekcie.

Program Adobe Premiere Elements automatycznie podejmuje próbę wykrycia i skompensowania proporcji pikseli klipów źródłowych, co zapobiega pojawianiu się zniekształceń. Jeśli klip wydaje się zniekształcony w programie Adobe Premiere Elements, wówczas można ręcznie zmienić jego proporcje pikseli. Ważne jest, aby najpierw uzgodnić proporcje pikseli przed uzgadnianiem proporcji klatki, ponieważ nieprawidłowe proporcje klatki są często spowodowane nieprawidłową interpretacją proporcji pikseli klipu źródłowego.

Proporcje klatki

Proporcje klatki opisują stosunek wysokości obrazu do jego szerokości. Na przykład w formacie DV NTSC proporcje klatki to 4:3 (szerokość 4,0 x wysokość 3,0). Natomiast typowa klatka szerokoekranowa ma proporcje 16:9; wiele kamkorderów wyposażonych w tryb szerokoekranowy może nagrywać wykorzystując takie proporcje. Wiele filmów powstaje przy wykorzystaniu jeszcze szerszych proporcji.



Klatka o proporcjach 4:3 (po lewej), oraz szersza klatka o proporcjach 16:9 (po prawej)

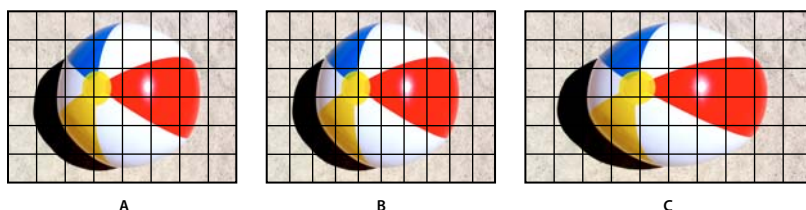
W przypadku dodawania do projektu klipów o różnych proporcjach klatek należy podjąć decyzję o sposobie uzgadniania różnych wartości. Na przykład istnieją dwie popularne techniki wyświetlania filmu szerokoekranowego o proporcjach klatek 16:9 na standardowym telewizorze o proporcjach klatek 4:3. Całą klatkę 16:9 można wyświetlić na tle klatki 4:3 — jest to technika o nazwie *letterbox*, której efektem są czarne paski powyżej i poniżej klatki szerokoekranowej. Ewentualnie klatkę 4:3 można wypełnić tylko wybranym obszarem klatki 16:9 — jest to technika o nazwie *pan and scan*. Ta technika eliminuje czarne pasy, ale również eliminuje część obrazu przedstawiającego akcję filmu. Program Adobe Premiere Elements automatycznie stosuje technikę *letterbox* względem każdego materiału 16:9 dodawanego do projektu o proporcjach 4:3.

Proporcje pikseli

Proporcje pikseli określają stosunek szerokości pojedynczego piksela klatki do jego wysokości. Występują różne proporcje pikseli, ponieważ różne systemy wideo dokonują różnych założeń dotyczących liczby pikseli wymaganych do wypełnienia klatki. Na przykład, w wielu standardach komputerowego wideo definicja klatki o proporcjach 4:3 zakłada, że taka klatka zawiera 640 x 480 pikseli. Piksele kwadratowe — o proporcjach 1:1 — idealnie wypełniają poziomy i pionowy obszar zdefiniowany przez taką klatkę. Jednak standardy wideo, takie jak DV NTSC, zgodnie z którymi pracuje większość powszechnie używanych kamkorderów DV (sprzedawanych w USA), definiują klatkę o

proporcjach 4:3 jako klatkę, która zawiera 720 x 480 pikseli. Dlatego w celu wprowadzenia wszystkich tych pikseli do klatki konieczne jest zastosowanie pikseli węższych niż kwadratowe. Węższe piksele są określane jako piksele prostokątne i mają proporcje 0,9:1 (często są nazywane pikselami 0,9). Piksele DV są w systemach stosujących standard NTSC układane w pionie, natomiast w systemach PAL — w poziomie. Program Adobe Premiere Elements wyświetla proporcje pikseli klipu obok miniaturki obrazu w widoku Projekt.

Jeżeli prostokątne piksele wyświetli się na monitorze zakładającym kwadratowy kształt piksela, to obrazy będą zniekształcone. Na przykład, okręgi będą wyglądały jak elipsy. Jednak po odtworzeniu na monitorze telewizyjnym obrazy te będą wyglądały prawidłowo, ponieważ takie monitory stosują prostokątne piksele. Program Adobe Premiere Elements może wyświetlać i tworzyć klipy o różnych proporcjach pikseli bez zniekształceń, ponieważ automatycznie podejmuje próbę ich wyświetlania w proporcjach określonych dla projektu. W pewnych przypadkach mogą pojawiać się zniekształcone klipy, jeśli program Adobe Premiere Elements nieprawidłowo zinterpretuje proporcje pikseli; w takim przypadku można skorygować zniekształcenie ręcznie określając proporcje pikseli klipu źródłowego.



Proporcje pikseli i klatek

A. Piksele kwadratowe i klatka o proporcjach 4:3 B. Piksele niekwadratowe i klatka o proporcjach 4:3 C. Piksele niekwadratowe wyświetlone niepoprawnie na monitorze o kwadratowych pikselach

Przechwytywanie i dodawanie różnych proporcji

Program Adobe Premiere Elements podejmuje próbę automatycznej kompensacji proporcji pikseli i zachowania wymiarów klatek dodawanych obrazów. Dodawane obrazy są traktowane w następujący sposób:

- W przypadku przechwycenia lub dodania wideo o rozdzielczości D1 równej 720 x 486 lub rozdzielczości DV równej 720 x 480 program Adobe Premiere Elements automatycznie ustawia proporcje pikseli dla tego pliku na D1/DV NTSC (0,9). Po dodaniu materiału o rozdzielczości D1 lub DV równej 720 x 576 program Adobe Premiere Elements automatycznie ustawia proporcje pikseli dla tego pliku na D1/DV PAL (1,067). Jednak zawsze zalecane jest sprawdzenie, czy wszystkie pliki są poprawnie interpretowane. W tym celu należy spojrzeć na widok Materiały lub do okna dialogowego Interpretuj materiał filmowy.
- Program Adobe Premiere Elements automatycznie przypisuje proporcje pikseli do plików, korzystając z wpisów w pliku Interpretation Rules.txt, który znajduje się w folderze Adobe Premiere Elements/Plug-ins. Jeśli określony typ pliku jest stale niepoprawnie interpretowany (jest zniekształcony), wówczas wpisy w pliku Interpretation Rules.txt można dodawać lub zmieniać za pomocą edytora tekstu, takiego jak Notatnik. Aby zmienić interpretację proporcji pikseli dla plików, które znajdują się już w projekcie, należy użyć polecenia Interpretuj materiał filmowy.
- Aby zmienić wielkość klipu w programie Adobe Premiere Elements, gdy jego proporcje pikseli są poprawne, należy zaznaczyć klip i zmienić właściwość Skala efektu Ruch. Efekt Ruch jest dostępny w widoku Właściwości z klipem wybranym na osi czasu lub na linii scen.

Wyświetlanie proporcji projektu

Ustawienia predefiniowane wybrane na początku tworzenia projektu powodują ustawienie proporcji pikseli dla projektu. Początkowo ustawionych proporcji nie można zmienić.

- ❖ Wybierz opcje Edycja > Ustawienia projektu > Ogólne.

Więcej tematów Pomocy

„Rozpoczynanie nowego projektu” na stronie 21

„Informacje o standardowych i predefiniowanych ustawieniach projektu” na stronie 31

Dostosowywanie proporcji pikseli dla obrazu statycznego lub klipu źródłowego

Zapewnienie poprawnej interpretacji pikseli umożliwia połączenie w jednym projekcie materiałów filmowych o różnych proporcjach oraz uzyskanie materiału wynikowego, w którym obrazy źródłowe nie będą zniekształcone.

Ważne: Podczas ustawiania proporcji pikseli pliku należy użyć proporcji oryginalnych, a nie proporcji projektu lub materiału końcowego.

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt.
- 2 Zaznacz obraz statyczny lub klip źródłowy.
- 3 Wybierz opcję Plik > Interpretuj materiał filmowy.
- 4 W sekcji Proporcje pikseli wybierz opcję Użyj proporcji pikseli z pliku, aby użyć oryginalnych proporcji zapisanych z plikiem, albo wybierz jedną z następujących opcji z menu Dopasuj do:

Kwadratowe piksele Wykorzystuje proporcje pikseli 1,0. Użyj tego ustawienia, jeśli klatki w klipie źródłowym mają wielkość 640 x 480 lub 648 x 486, lub jeśli plik został wyeksportowany z aplikacji, która obsługuje tylko piksele kwadratowe.

D1/DV NTSC Wykorzystuje proporcje pikseli 0,9. Użyj tego ustawienia, jeśli klatki w klipie źródłowym mają wielkość 720 x 480 lub 720 x 486, a wymagane jest zachowanie proporcji pikseli 4:3. To ustawienie może być odpowiednie również w przypadku klipów, które zostały wyeksportowane z aplikacji wykorzystującej piksele niekwadratowe, np. z aplikacji do tworzenia animacji 3D.

Uwaga: Więcej informacji na temat D1 zawiera Słowniczek w pomoc dla programu Adobe Premiere Elements.

D1/DV NTSC Szerokoekranowy Wykorzystuje proporcje pikseli 1,2. Użyj tego ustawienia, jeśli klatki w klipie źródłowym mają wielkość 720 x 480 lub 720 x 486, a wymagane jest zachowanie proporcji pikseli 16:9.

D1/DV PAL Wykorzystuje proporcje pikseli 1,0666. Użyj tego ustawienia, jeśli klatki w klipie źródłowym mają wielkość 720 x 576, a wymagane jest zachowanie proporcji klatki 4:3.

D1/DV PAL Szerokoekranowy Wykorzystuje proporcje pikseli 1,4222. Użyj tego ustawienia, jeśli klatki w klipie źródłowym mają wielkość 720 x 576, a wymagane jest zachowanie proporcji klatki 16:9.

Format anamorficzny 2:1 Wykorzystuje proporcje pikseli 2,0. Użyj tego ustawienia, jeśli klip źródłowy został anamorficznie przeniesiony z klatki filmowej o proporcjach 2:1.

Format anamorficzny HD 1080 Wykorzystuje proporcje pikseli 1,333.

Stosowanie plików z kwadratowymi pikselami w projektach D1 lub DV

W projektach DV można stosować materiały filmowe zawierające kwadratowe piksele i generować materiały wyjściowe bez zniekształceń. Program Adobe Premiere Elements zwiększa lub zmniejsza rozdzielczość pliku, który nie jest zgodny z wielkością klatek w projekcie. Zmniejszenie rozdzielczości powoduje uzyskanie obrazu o wyższej jakości, dlatego najlepszą metodą jest tworzenie plików większych niż rozmiar klatki projektu, dzięki czemu program Adobe Premiere Elements nie będzie musiał zwiększać rozdzielczości pliku.

- ❖ Plik należy przygotować za pomocą jednej z poniższych metod, a następnie przechwycić lub dodać do programu Adobe Premiere Elements:
 - Jeśli formatem końcowym jest DV (NTSC), wówczas plik należy utworzyć i zapisać z wymiarami klatek 720 x 540, aby zapobiec zwiększaniu rozdzielczości, lub z wymiarami klatek 640 x 480, aby zapobiec zniekształcaniu półobrazów w pliku renderowanym z wykorzystaniem półobrazów (np. animacji 3D).
 - Jeśli formatem końcowym jest DV (PAL), wówczas plik należy utworzyć i zapisać z wymiarami klatek 768 x 576, aby zapobiec zwiększaniu rozdzielczości i zniekształcaniu półobrazów w pliku renderowanym z wykorzystaniem półobrazów (np. animacji 3D).
 - Jeśli formatem końcowym jest D1 (NTSC), wówczas plik należy utworzyć i zapisać z wymiarami klatek 720 x 540.
 - Jeśli plik z kwadratowymi pikselami został utworzony i zapisany z wymiarami klatek używanym w projekcie (np. 720 x 480), ale nie z proporcjami pikseli z projektu, wówczas należy przeprojektować obraz, korzystając z klatek o innych wymiarach (np. 720 x 540). Jest to konieczne, gdy aplikacja używana do przygotowania pliku nie obsługuje pikseli niekwadratowych.

Ustawianie opcji półobrazów dla zaimportowanego wideo z przeplotem

W każdym wideo każda klatka składa się z dwóch *półobrazów*. Jeden półobraz zawiera linie nieparzyste w klatce, a drugi zawiera linie parzyste. Półobrazy są *przeplatane* lub łączone w celu utworzenia kompletnego obrazu. W programie Adobe Photoshop Elements dostępne jest ustawienie predefiniowane zmiany kolejności półobrazów dla wideo importowanego z dysku twardego lub pamięci Flash kamkordera. Jeśli materiał filmowy został przechwycony z półobrazami w odwrotnej kolejności (najpierw górne półobrazy), wówczas należy się upewnić, że w projekcie wykorzystywane jest ustawienie predefiniowane Standardowe lub Szeroki ekran z folderu ustawień predefiniowanych dla kamkorderów z dyskiem twardym lub pamięcią flash.

Zwykle przeplot nie jest widoczny dla osoby oglądającej materiał filmowy. Czasy przechwytywania obiektów przez każdy z półobrazów różnią się nieznacznie, dlatego odtwarzanie klipu w zwolnionym tempie, tworzenie stopklatek oraz eksportowanie klatki w postaci obrazu statycznego umożliwia odróżnianie obydwu półobrazów. Aby tego uniknąć, można *usunąć przeplot* obrazu. Usuwanie przeplotu powoduje eliminację jednego półobrazu oraz zduplikowanie lub interpolację linii drugiego półobrazu.

Odwrocenie *priorytetu półobrazów*, czyli kolejności, w jakiej półobrazy są nagrywane i odtwarzane, również może spowodować problemy przy odtwarzaniu. Odwrócenie priorytetu półobrazów powoduje, że ruch wydaje się poszarpany, ponieważ półobrazy nie są wyświetlane w kolejności chronologicznej. Do odwrócenia półobrazów może dojść wówczas, gdy priorytet półobrazów z oryginalnej taśmy wideo jest przeciwieństwem priorytetu półobrazów stosowanego przez kartę użytą do przechwycenia klipu, albo przeciwieństwem priorytetu z oprogramowania do edycji wideo lub tworzenia animacji, które było ostatnio używane do renderowania klipu. Do odwrócenia może dojść również w przypadku odtwarzania do tyłu klipu z przeplotem.

Aby uniknąć takich komplikacji, można *usunąć przeplot* obrazu. Usuwanie przeplotu powoduje eliminację jednego półobrazu oraz zduplikowanie lub interpolację linii drugiego półobrazu. Opcje półobrazów dla klipu z przeplotem można również ustawić w taki sposób, aby możliwe było zachowanie jakości obrazu i ruchu na klipie w sytuacjach takich, jak zmiana szybkości klipu, eksportowanie pojedynczych klatek filmu, odtwarzanie klipu do tyłu lub ustawianie stopklatki.

- 1 Zaznacz klip na osi czasu i wybierz opcje Klip > Opcje wideo > Opcje półobrazów.
- 2 Aby zmienić kolejność wyświetlania półobrazów klipu, wybierz opcję Odwrócony priorytet półobrazów. Ta opcja jest użyteczna, gdy priorytet półobrazów klipu nie jest zgodny z używanym sprzętem, a także w przypadku odtwarzania klipu do tyłu.
- 3 W obszarze Opcje przetwarzania wybierz jedną z poniższych opcji, a następnie kliknij przycisk OK.

Brak Brak przetwarzania półobrazów klipu.

Przeplot kolejnych klatek Ta opcja przekształca pary klatek progresywnych (bez przeplotu) na półobrazy z przeplotem. Ta opcja jest użyteczna w przypadku przekształcania animacji progresywnych o częstotliwości klatek 60 kl./s na wideo o częstotliwości 30 kl./s z przeplotem ponieważ wiele programów do tworzenia animacji nie tworzy klatek z przeplotem.

Zawsze usuwaj przeplot Ta opcja przekształca półobrazy z przeplotem na całe klatki progresywne. Program Adobe Premiere Elements usuwa przeplot poprzez eliminację jednego półobrazu i interpolację nowego półobrazu na podstawie linii pozostałego półobrazu. Wyeliminowany półobraz pozostaje w specyfikacji w ustawieniach półobrazu, w obszarze Ustawienia projektu. W przypadku wybrania opcji Brak półobrazów program Adobe Premiere Elements zachowa górny półobraz, chyba że użytkownik wybrał opcję Odwrócony priorytet półobrazów — w takim przypadku zachowywany jest dolny półobraz. Ta opcja jest użyteczna w przypadku ustawienia stopklatki w klipie.

Usuwanie migotania Ta opcja zapobiega migotaniu cienkich, ustawionych poziomo, szczegółów obrazu, poprzez nieznaczne rozmycie obydwu półobrazów ze sobą. Obiekt tak cienki, jak jedna linia skanowania, miga, ponieważ może się pojawiać tylko w co drugim półobrazie.

Więcej tematów Pomocy

„[Tworzenie i zmiana ustawień predefiniowanych projektu](#)” na stronie 32

Importowanie dźwięku 5.1

Program Adobe® Premiere® Elements 9 ułatwia importowanie i odtwarzanie klipów z dźwiękiem 5.1 w formacie zgodnym z ustawieniem predefiniowanym projektu. Program umożliwia tworzenie filmów stanowiących połączenie wideo w formacie AVCHD z dźwiękiem stereo, a także łączenie dźwięku 5.1- kanałowego z dźwiękiem stereo. Na osi czasu klipy można przesuwąć ze ścieżki na ścieżkę, bez względu na to, czy jest to ścieżka dźwięku 5.1-kanałowego, czy dźwięku stereo. Jeśli plik dźwięku 5.1-kanałowego zostanie zaimportowany do kanału stereo, wówczas kanał zostanie przekształcony na dźwięk 5.1 (i na odwrót). W celu utworzenia ścieżki dźwięku 5.1-kanałowego należy przeciągnąć klip wideo z dźwiękiem 5.1-kanałowym lub klip zawierający tylko dźwięk 5.1-kanałowy na pusty obszar osi czasu projektu stereo. W projekcie stereo zostanie utworzona ścieżka dźwięku 5.1-kanałowego. Aby utworzyć ścieżkę stereo w projekcie zawierającym dźwięk 5.1-kanałowy, należy przeciągnąć i upuścić klip stereo na pusty obszar osi czasu. W projekcie z dźwiękiem 5.1-kanałowym zostanie utworzona ścieżka stereo.

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na ekranie powitalnym kliknij opcję Nowy projekt.
 - Jeśli otwarty jest program Adobe Premiere Elements, wybierz opcje Plik > Nowy > Projekt.

2 Kliknij opcję Zmień ustawienia, aby zmienić używane ustawienie predefiniowane. Wybierz kanał Full HD 1080i 30 5.1 z folderu AVCHD, a następnie kliknij przycisk OK.

3 W oknie dialogowym Nowy projekt określ nazwę i lokalizację dla projektu, a następnie kliknij przycisk OK.

Obok obszaru Ścieżki audio w widoku osi czasu będzie widoczna ścieżka dźwięku 5.1-kanałowego. Teraz klipy można dołączyć do projektu. Jednak dźwięk zostanie odwzorowany na typ kanału określany w zależności od tego, w jaki sposób został wprowadzony plik materiałów.

Przeciąganie klipów do okna Monitor

Podczas przeciągania klipów do okna Monitor dźwięk jest odwzorowywany na typ kanału ścieżki Audio 1.

Jeśli jednak podczas przeciągania do okna Monitor zostanie wciśnięty klawisz Shift, pojawią się następujące dodatkowe opcje. Odwzorowanie dźwięku zmieni się w zależności od tego, jaka opcja zostanie wybrana.

Wstaw po tej scenie Dźwięk zostanie odwzorowany na ścieżkę Audio 1, a klip zostanie wstawiony do ścieżki Wideo 1/Audio 1. Klip zostanie wstawiony na końcu istniejącego klipu, który aktualnie jest oznaczony wskaźnikiem bieżącego czasu.

Podziel i wstaw Dźwięk zostanie odwzorowany na ścieżkę Audio 1, a klip zostanie wstawiony do ścieżki Wideo 1/Audio 1. Bieżący klip zostanie podzielony w miejscu, które wskazuje wskaźnik bieżącego czasu. Klip zostanie wstawiony w tym miejscu.

Umieść na górze Jeśli powyżej Wideo 1/Audio 1 znajduje się pusta ścieżka, wówczas wybrany klip zostanie ustawiony na tej ścieżce, a następnie odwzorowany na typ kanału odpowiedniej ścieżki. Jeśli nie ma pustej ścieżki, wówczas zostanie utworzona nowa ścieżka zgodna z typem kanału wybranego klipu. Program Adobe Premiere Elements umieści wideo w miejscu wskaźnika bieżącego czasu, w ścieżce powyżej istniejącego wideo. Nowy plik wideo zostanie nałożony na istniejący klip wideo.

Obraz w obrazie (PiP) Jeśli powyżej Wideo 1/Audio 1 znajduje się pusta ścieżka, wówczas wybrany klip zostanie ustawiony na tej ścieżce, a następnie odwzorowany na typ kanału odpowiedniej ścieżki. Jeśli nie ma pustej ścieżki, wówczas zostanie utworzona nowa ścieżka zgodna z typem kanału wybranego klipu. Program Adobe Premiere Elements umieszcza istniejące i wstawiane wideo jednocześnie. Wyświetlane są obydwa klipy wideo.

Umieść na górze i scal wideo Jeśli powyżej Wideo 1/Audio 1 znajduje się pusta ścieżka, wówczas wybrany klip zostanie ustawiony na tej ścieżce, a następnie odwzorowany na typ kanału odpowiedniej ścieżki. Jeśli nie ma pustej ścieżki, wówczas zostanie utworzona nowa ścieżka zgodna z typem kanału wybranego klipu. Program Adobe Premiere Elements umieści wideo w miejscu wskaźnika bieżącego czasu, w ścieżce powyżej istniejącego wideo i zastosuje dla nowego wideo efekt scalania wideo. Widoczne będzie wideo stanowiące podstawę oraz wideo nałożone.

Zastąp klip Klip zostaje zastąpiony, a odwzorowanie jest zgodne z typem kanału ścieżki zastąpionego klipu.

Uwaga: *Upuszczenie klipu zawierającego tylko audio do okna Monitor powoduje umieszczenie tego klipu na ścieżce dźwiękowej i odwzorowanie jej na wideo.*

Wstawianie klipów z widoku Projekt

Kliknięcie klipu prawym przyciskiem myszy/kliknięcie klipu z przytrzymaniem klawisza Ctrl w widoku Projekt i wybranie opcji Wstaw do osi czasu powoduje odwzorowanie klipu na ścieżkę Audio 1. Klip zostanie wstawiony do ścieżki Wideo 1/Audio 1.

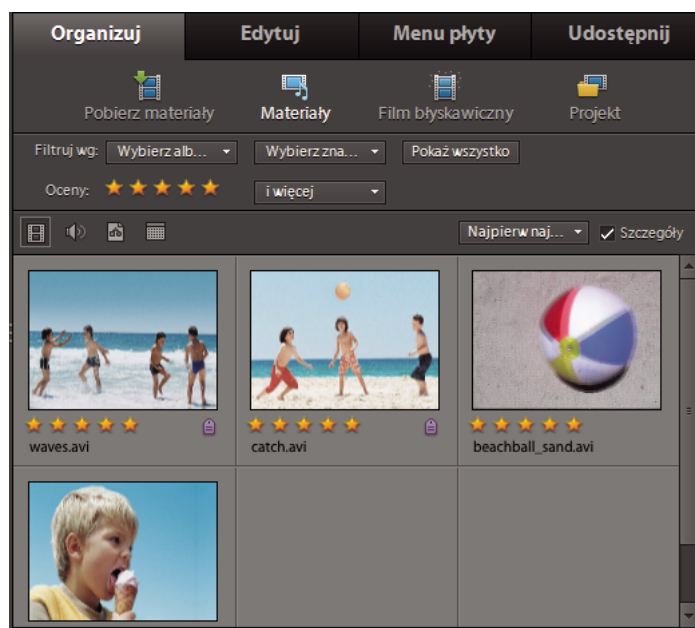
Rozdział 6: Zarządzanie klipami za pomocą Organizatora

Program Adobe Premiere Elements umożliwia dodawanie — z różnych źródeł — materiałów wideo, audio, obiektów graficznych i obrazów statycznych do projektu. Materiały można importować ze źródeł podających sygnał wideo na żywo i ze źródeł taśmowych, a także z różnorodnych urządzeń rejestrujących, w formacie analogowym i cyfrowym.

Wyświetlanie klipów w moduł Elements Organizer

Przestrzeń robocza Organizuj umożliwia wyszukiwanie i sortowanie materiałów dla projektów wśród wszystkich plików multimedialnych, jakie są dostępne na komputerze. Na przykład, w tej przestrzeni można znaleźć pliki multimedialne, które zostały umieszczone w albumie utworzonym w module Elements Organizer albo w projekcie Adobe Premiere Elements, a do których przypisano znacznik słowa kluczowego lub ocenę w postaci ilości gwiazdek. Klipy można sortować w kolejności chronologicznej lub odwrotnie do kolejności chronologicznej. Przestrzeń robocza Organizuj przedstawia zawartość ostatniego katalogu otwartego w module Elements Organizer. W celu wyświetlenia przestrzeni roboczej Organizuj należy kliknąć opcje Organizuj > Materiały.

Uwaga: Aby wyświetlić inny katalog, należy wybrać opcje Plik > Katalog w module Elements Organizer, a następnie wybrać z listy katalog przeznaczony do otwarcia. Aby uruchomić moduł Elements Organizer, należy kliknąć opcję Organizer.



Przestrzeń robocza Organizuj z widocznymi szczegółami

Wyświetlanie podglądu plików w module Elements Organizer

W module Elements Organizer można łatwo wyświetlić podgląd klipu wideo. W module Elements Organizer można wyświetlać, dodawać, a także usuwać znaczniki klipu.

- 1 Kliknij opcję Organizator.

Zostanie uruchomiony moduł Elements Organizer.

- 2 W celu wyświetlenia podglądu pliku wideo lub odsłuchania pliku audio kliknij dwukrotnie miniaturkę, a następnie kliknij przycisk Odtwarzaj.

Uwaga: W przypadku wyświetlania obrazów elementy sterujące nie są wyświetlane.

Wyświetlanie wszystkich plików z materiałami w przestrzeni roboczej Organizuj

Po odfiltrowaniu plików z materiałami można zresetować przestrzeń roboczą Organizuj, aby wyświetlić wszystkie pliki.

- ❖ W przestrzeni roboczej Organizuj kliknij przycisk Pokaż wszystko

Jeśli przycisk Pokaż wszystko nie jest widoczny w przestrzeni roboczej Organizuj, oznacza to, że wszystkie pliki są aktualnie widoczne.

Wyświetlanie znaczników, gwiazdek ocen oraz innych szczegółów w module Organizer

Aby wyświetlić gwiazdki oceny klipu, ikony oznaczające jego znaczniki słów kluczowych, nazwę pliku oraz inne szczegóły, należy ustawić przestrzeń roboczą Organizuj na tryb wyświetlania szczegółów.

- ❖ W programie Adobe Premiere Elements kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, klip w przestrzeni roboczej Organizuj, a następnie wybierz opcję Pokaż szczegóły. Ewentualnie kliknij pole obok opcji Szczegóły.

Znajdowanie plików w module Elements Organizer

W celu szybkiego wyszukiwania konkretnych plików można korzystać z filtrów, którymi mogą być albumy, albumy inteligentne, projekty, znaczniki słów kluczowych, znaczniki inteligentne oraz gwiazdki ocen. Ponadto pliki można wyszukiwać wg daty, zakresu daty lub typu materiałów. W ten sposób pliki można wyszukiwać w module Elements Organizer oraz w przestrzeni roboczej Organizuj.

Wyszukiwanie plików wg albumu, projektu lub znaczników

W celu szybkiego wyszukiwania konkretnych plików można korzystać z filtrów, którymi mogą być albumy, albumy inteligentne, projekty, znaczniki słów kluczowych oraz znaczniki inteligentne. W ten sposób pliki można wyszukiwać w module Elements Organizer oraz w przestrzeni roboczej Organizuj.

Znajdowanie plików w module Elements Organizer

Kliknij kartę Organizuj.

Znajdowanie plików w przestrzeni roboczej Organizuj

- 1 W programie Adobe Premiere Elements, u góry przestrzeni roboczej Organizuj, wykonaj dowolną z poniższych czynności:
 - Aby wyświetlić pliki w konkretnym albumie, albumie inteligentnym lub projekcie, zaznacz album albo projekt w menu Filtruj wg: Wybierz album.
 - Aby wyświetlić pliki zawierające jeden lub więcej konkretnych znaczników słów kluczowych albo znaczników inteligentnych, wybierz znaczniki w menu Filtruj wg: Wybierz znacznik.
 - Aby wyświetlić pliki ze znacznikami z albumu, albumu inteligentnego lub projektu, zaznacz opcje w obydwu menu.
 - 2 Aby zamknąć menu, kliknij poza jego obszarem.
- Aby wyświetlić ponownie wszystkie pliki, kliknij opcję Pokaż wszystko.

Wyszukiwanie klipów wg ocen w postaci gwiazdek

Pliki można oceniać, przypisując im odpowiednią liczbę gwiazdek. Następnie można wyświetlać te klipy na podstawie tych ocen.

- 1 Aby ocenić klip, przypisując mu odpowiednią liczbę gwiazdek, wybierz opcję Szczegóły w przestrzeni roboczej Organizuj programu Adobe Premiere Elements, a następnie kliknij pod klipem gwiazdkę, która reprezentuje żądaną ocenę klipu.
 - 2 W celu wyszukiwania klipów na podstawie ocen należy kliknąć żądaną ocenę.
 - 3 Wybierz opcję w menu Oceny: I więcej, I mniej lub Dokładnie.
- Aby wyświetlić ponownie wszystkie pliki, kliknij opcję Pokaż wszystko.

Aby ocenić klip w module Elements Organizer, przypisując do niego odpowiednią liczbę gwiazdek, wybierz opcje Organizuj > Organizer, co spowoduje uruchomienie modułu Elements Organizer.

Znajdowanie klipów wg typów materiałów

Przestrzeń roboczą Organizuj i moduł Elements Organizer można ustawić w taki sposób, aby wyświetlać tylko klipy wideo, obrazy statyczne, klipy audio lub kombinacje typów klipów.

- ❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W przestrzeni roboczej Organizuj, w programie Adobe Premiere Elements, kliknij opcję Pokaż/ukryj wideo, Pokaż/ukryj audio, Pokaż/Ukryj obraz statyczny albo dowolną kombinację tych trzech opcji.
 - W module Elements Organizer wybierz opcje Widok > Typ materiałów, a następnie wybierz odpowiednią opcję.

Uwaga: Aby uruchomić moduł Elements Organizer, należy kliknąć opcję Organizer.

Znajdowanie klipów z określonego zakresu dat

W programie istnieje możliwość znajdowania klipów utworzonych w konkretnym zakresie czasu.

- 1 W przestrzeni roboczej Organizuj, w programie Adobe Premiere Elements, kliknij przycisk Ustaw zakres dat .
- 2 Wpisz rok i wybierz miesiąc oraz dzień dla daty początkowej i końcowej.

W przestrzeni roboczej Organizuj zostaną wyświetlone tylko klipy należące do tego zakresu dat.

Sortowanie klipów wg dat

Klipy w przestrzeni roboczej Organizuj oraz w module Elements Organizer można posortować w kolejności chronologicznej lub odwrotnie do kolejności chronologicznej.

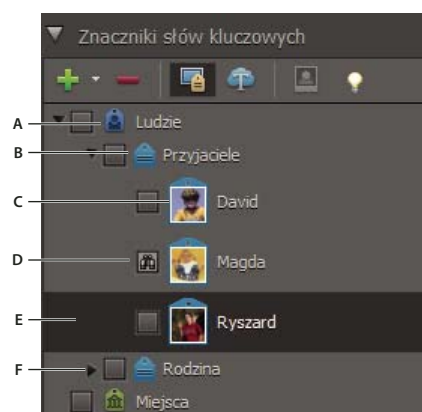
❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W prawym górnym rogu przestrzeni roboczej Organizuj wybierz opcje Najpierw najnowsze lub Najpierw najstarsze.
- W module Elements Organizer wybierz opcję Data (Najpierw najnowsze) lub Data (Najpierw najstarsze).

Znakowanie plików znacznikami

Znakowanie plików znacznikami w module Elements Organizer

Moduł Elements Organizer służy do tworzenia znaczników słów kluczowych, znaczników inteligentnych, albumów i albumów inteligentnych, a także do pracy z takimi obiektami. Aby otworzyć to okno w module Elements Organizer, kliknij opcję Organizator u góry przestrzeni roboczej programu Adobe Premiere Elements.



Okno znakowania znacznikami w module Elements Organizer

A. Kategoria B. Podkategoria C. Znacznik słowa kluczowego D. Pole wyszukiwania E. Wybrany znacznik słowa kluczowego F. Trójkąt rozwijający lub zwijający znaczniki słów kluczowych w tej kategorii lub podkategorii.

Znaczniki inteligentne służą do sortowania plików, ale nie można ich edytować ani dodawać. Opcja analizy automatycznej  powoduje automatyczne dodawanie znaczników inteligentnych. Znaczniki inteligentne można również stosować ręcznie, tak samo jak znaczniki słów kluczowych.

W module Elements Organizer można wykonywać wszystkie poniższe zadania:

- Wyświetlanie, tworzenie, edytowanie i usuwanie znaczników słów kluczowych, kategorii oraz podkategorii znaczników.
- Organizowanie znaczników słów kluczowych w kategoriach i podkategoriach.
- Wyświetlanie, tworzenie, edytowanie i usuwanie albumów oraz albumów inteligentnych.
- Filtrowanie plików wg typu, znaczników, ocen (gwiazdki), zakresu dat, albumów, albumów inteligentnych i projektów.
- Wyświetlanie podglądu wideo, obrazów i audio.
- Tworzenie stosów podobnych plików obrazów statycznych.

- Wyświetlanie klipów ze znacznikami inteligentnymi i klipów bez znaczników inteligentnych. Znacznikami inteligentnymi można również oznaczać wybrane pliki wideo.

Wyświetlanie podglądu plików w module Elements Organizer

1 W module Elements Organizer kliknij dwukrotnie obraz miniaturki.

Uwaga: Aby uzyskać dostęp do modułu Elements Organizer, kliknij opcję Organizator u góry przestrzeni roboczej programu Adobe Premiere Elements.

2 W celu wyświetlenia podglądu pliku wideo lub audio kliknij przycisk Odtwarzaj.

Dołączanie znaczników do plików i usuwanie znaczników z plików

Do plików powiązanych ze znacznikiem można dołączać znaczniki słów kluczowych lub znaczniki inteligentne. Do jednego pliku można dołączyć wiele znaczników. Znacznik, który nie reprezentuje poprawnie pliku, można usunąć z pliku.

Dołączanie znaczników w module Elements Organizer

- ❖ W przestrzeni roboczej Elements Organizer wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby dołączyć jeden znacznik do jednego pliku, przeciągnij na plik znacznik z panelu Znaczniki słów kluczowych.
 - W celu dołączenia jednego znacznika do wielu plików klikaj pliki, przytrzymując klawisz Shift lub Ctrl, aby je zaznaczyć, a następnie przeciągnij znacznik z panelu Znaczniki słów kluczowych na pliki.
 - Aby dołączyć wiele znaczników do jednego lub wielu plików, kliknij znaczniki (przytrzymując klawisz Shift lub Ctrl) w panelu Znaczniki słów kluczowych, a następnie przeciągnij je na jeden z zaznaczonych plików.

Aby usunąć znacznik

- ❖ Aby usunąć znacznik w module Elements Organizer, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, miniaturkę pliku, a następnie wybierz opcję Usuń znacznik słowa kluczowego > [nazwa znacznika]

Uwaga: Aby uzyskać dostęp do modułu Elements Organizer, kliknij opcję Organizator w przestrzeni roboczej Adobe Premiere Elements.

Analiza materiałów

Znaczniki inteligentne ułatwiają wyszukiwanie materiałów filmowych wg jakości i zawartości (np. wg osób i ścieżki dźwiękowej). Stosowanie znaczników inteligentnych ułatwia znajdowanie najlepszego materiału przy jednoczesnym eliminowaniu nieprawidłowych materiałów (np. rozmytych, roztrzęsionych i ciemnych). Domyślnie program Adobe Premiere Elements analizuje w tle wszystkie dane dostępne w przestrzeni roboczej Organizuj. Analizę materiałów można wyłączyć:

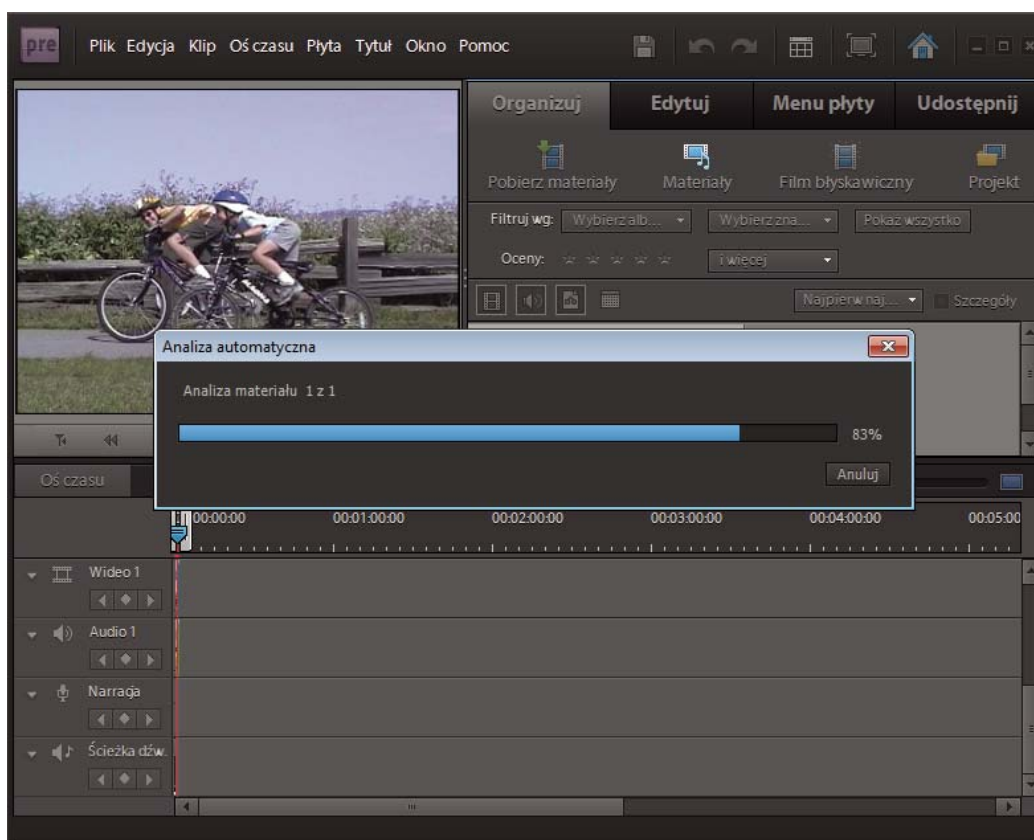
- 1 W programie Adobe Premiere Elements kliknij opcję Organizator, aby uruchomić moduł Elements Organizer.
- 2 (Windows) Wybierz opcje Edycja > Preferencje > Analiza materiałów. (Mac OS) Wybierz opcje Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Analiza materiałów.
- 3 Usuń zaznaczenie opcji Automatycznie analizuj materiały dla znaczników inteligentnych.

Analizę można przeprowadzić z kilku różnych obszarów modułu Adobe Premiere Elements. Możliwe jest analizowanie materiałów podczas tworzenia filmu błyskawicznego.

Podczas analizowania zawartości dla znaczników inteligentnych moduł Adobe Premiere Elements przeprowadza również wykrywanie scen. Wykrywanie scen powoduje separowanie różnych scen w klipie na osobne podklipy na podstawie zmian zawartości.

W programie można wybrać kategorie jakości i zawartości przeznaczone do analizowania. Wiele kategorii, takich jak audio i twarze, obejmuje jedną lub większą liczbę warstw podkategorii. W przypadku wykrycia nagłej zmiany wizualnej program Adobe Premiere Elements tworzy podklip.

Znaczniki inteligentne pojawiają się w kategorii Znaczniki inteligentne, w module Elements Organizer. Te znaczniki można wyświetlać i wybierać w celu sortowania, ale nie można ich usuwać ani edytować. (Można je usuwać z pojedynczych klipów). Aby wyświetlić wszystkie klipy, do których przypisano lub nie przypisano znaczników inteligentnych, należy kliknąć przycisk Inteligentny znacznik w panelu Znaczniki słów kluczowych, w module Elements Organizer.



Okno Analiza automatyczna

Więcej tematów Pomocy

„[Tworzenie projektu filmu błyskawicznego](#)” na stronie 17

„[Dzielenie scen w zależności od zmiany kodu czasowego lub zmiany zawartości](#)” na stronie 48

Stosowanie znaczników inteligentnych

- ❖ W przestrzeni roboczej Organizuj wybierz klipy, które zamierzasz analizować, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcję Uruchom analizę automatyczną .

Uwaga: W module Elements Organizer wybierz klipy, które zamierzasz analizować, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcję Uruchom analizę automatyczną. Aby uzyskać dostęp do modułu Elements Organizer, kliknij opcję Organizer. W oknie preferencji modułu Elements Organizer można określić filtry analizy automatycznej.

Więcej tematów Pomocy

„[Analiza materiałów](#)” na stronie 77

Stosowanie znaczników inteligentnych podczas tworzenia projektu filmu błyskawicznego

Podczas tworzenia filmu błyskawicznego analiza automatyczna jest uruchamiana tylko dla klipów, które nie zostały jeszcze oznakowane znacznikami inteligentnymi.

- 1 Skonfiguruj film błyskawiczny. (Zobacz „[Tworzenie filmu błyskawicznego](#)” na stronie 18.)

Po wybraniu motywu zostanie otwarty widok Dostosuj ten motyw.

- 2 Wybierz opcję Analiza automatyczna. Nastąpi analiza wszystkich kategorii analizy automatycznej.

Program Adobe Premiere Elements korzysta z wyników analiza automatycznej w celu automatycznego edytowania klipów przeznaczonych dla filmu błyskawicznego.

Tworzenie, edytowanie i usuwanie znaczników słów kluczowych oraz kategorii znaczników

Znaczniki słów kluczowych to dostosowane do potrzeb użytkownika słowa kluczowe, takie jak „Tata” czy „Sopot”, które można dołączać do obrazów statycznych, klipów wideo i klipów audio w przestrzenie roboczej Organizuj, co znacznie ułatwia wyszukiwanie i organizowanie klipów. Słowa kluczowe można wybierać z czterech domyślnych kategorii: Ludzie, Miejsca, Zdarzenia i Inne. Można również tworzyć własne kategorie i podkategorie. Gdy są używane znaczniki słów kluczowych, nie trzeba już ręcznie organizować plików w folderach tematycznych ani nadawać plikom nazw według ich zawartości. Zamiast tego wystarczy dołączyć jeden lub kilka znaczników słów kluczowych do pliku, a następnie wczytać pliki, wybierając jeden lub więcej znaczników.

Można na przykład utworzyć znacznik słowa kluczowego o nazwie „Anna” i dołączyć go do wszystkich klipów wideo, w których występuje Anna. Wybierając znacznik Anna, można natychmiast odnaleźć wszystkie klipy wideo, w których występuje Anna, niezależnie od ich lokalizacji na komputerze. Jeśli do klipów wideo jest dołączonych wiele znaczników słów kluczowych, można wybrać kombinację znaczników, aby odnaleźć zdjęcia określonej osoby w konkretnym miejscu lub w czasie konkretnego wydarzenia. Na przykład, wyszukując wszystkie znaczniki słów kluczowych „Anna” i wszystkie znaczniki słów kluczowych „Maria”, można znaleźć wszystkie filmy przedstawiające Annę z Marią. Natomiast wyszukując wszystkie znaczniki słów kluczowych „Anna” i wszystkie znaczniki słów kluczowych „Ustronie”, można znaleźć wszystkie filmy Anny zrobione na wakacjach w Ustroniu Morskim.

Grupowanie plików w module Elements Organizer

W programie Adobe Premiere Elements można porządkować materiał filmowy, korzystając z grup scen i stosów scen. W module Elements Organizer można wyświetlać zestawy obrazów statycznych uporządkowane wg wersji, ale w module Elements Organizer nie można tworzyć ani edytować takich zestawów.

Informacje o grupach wielu scen

Podczas analizy automatycznej lub wykrywania scen w klipie program Adobe Premiere Elements może utworzyć grupę scen dla klipu. Grupy scen to osobne klipy wideo różnych scen w oryginalnym klipie, które znajdują się w oryginalnym klipie. Grupy scen ułatwiają wyszukiwanie i korzystanie z różnych scen w klipie wideo.

Na przykład, zastosowanie wykrywania scen podczas przechwytywania (lub później) wideo zawierającego materiał z pobytu na plaży z przyjaciółmi spowoduje automatyczne rozdzielenie różnych scen z tego dnia na osobne klipy oraz pogrupowanie ich w pierwszej scenie. Grupę można rozwinąć, aby wyświetlić różne sceny lub użyć ich.



Grupa scen zamknięta (powyżej) i rozwinięta (poniżej).

Informacje o stosach

Aby pogrupować zestaw podobnych obrazów statycznych i ułatwić zarządzanie nimi, można utworzyć stos. Stosy umożliwiają przechowywanie wielu plików o tej samej tematyce w jednym miejscu — zmniejszają nieporządek w przestrzeni roboczej Organizuj.

Na przykład, można utworzyć stos, aby pogrupować wiele obrazów przedstawiających rodzinę podczas wykonywania podobnych czynności, np. podczas zabawy na plaży. Tworząc stosy obrazów, można w łatwy sposób uzyskiwać dostęp do wszystkich zdjęć w jednym miejscu — zdjęcia nie są rozrzucone w wierszach miniatur.

Ze stosu można usuwać pojedyncze pliki i wówczas takie pliki będą widoczne osobno w module Elements Organizer.



Tworzenie stosów plików obrazów przyczynia się do zmniejszenia ilości miejsca, jakie zajmują te pliki, oraz umożliwia przechowywanie powiązanych obrazów w jednym miejscu.

Usuwanie plików ze stosu

Ze stosu można usuwać pojedyncze pliki i wówczas takie pliki będą widoczne osobno w module Elements Organizer. Z grupy scen nie można usuwać pojedynczych plików.

- 1 Wybierz stos w module Elements Organizer.

- 2 Kliknij stos prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, i wybierz polecenie Stos (tylko obrazy) > Rozwiń zdjęcia na stosie.
- 3 Wybierz jedno lub więcej zdjęć, a następnie wybierz opcje Stos (tylko obrazy) > Usuń zdjęcie ze stosu. Plik zostanie usunięty ze stosu, ale nie zostanie usunięty z modułu Elements Organizer ani z komputera.

Określanie górnego zdjęcia stosu

Domyślnie na górze stosu jest umieszczany najnowszy plik.

- 1 Po utworzeniu stosu kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, stos w przestrzeni roboczej Organizuj, a następnie wybierz opcje Stos (tylko obrazy) > Rozwiń zdjęcia na stosie, aby wyświetlić wszystkie pliki w stosie.
- 2 Następnie kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, plik, który ma się znajdować na górze, i wybierz kolejno Stos (tylko obrazy) > Ustaw jako górne zdjęcie.

Wyświetlanie wszystkich plików z grupy scen lub ze stosu

Podczas wyświetlania wszystkich plików z grupy scen lub ze stosu można usunąć plik z grupy albo dodać znaczniki do pojedynczych plików.

Znacznik zastosowany do grupy scen zostanie zastosowany do wszystkich elementów grupy. Do różnych plików w grupie nie można stosować różnych znaczników.

Znacznik zastosowany do stosu zostanie zastosowany do wszystkich plików stosu. W przypadku wyszukiwania znacznika każdy plik ze stosu pojawi się osobno w wynikach wyszukiwania. Aby zastosować znacznik tylko do jednego lub kilku plików w stosie, należy rozwinąć stos, a następnie zastosować znacznik do tych plików.



Zwijanie i rozwijanie grup scen albo stosów

- 1 Aby rozwinąć stos, wykonaj jedną z poniższych czynności w module Elements Organizer:
 - Kliknij trójkąt obok miniaturki stosu.
 - Wybierz opcje Edycja > Scena wideo > Rozwiń elementy w grupie scen.
 - Kliknij stos prawym przyciskiem/kliknij przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcje Grupuj scenę (tylko wideo) > Rozwiń elementy w grupie scen.
- 2 Aby ponownie zwinąć stos, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij trójkąt obok miniaturki stosu.
 - Wybierz opcje Edycja > Scena wideo > Zwiń elementy w grupie scen.
 - Kliknij stos prawym przyciskiem/kliknij przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcje Grupuj scenę (tylko wideo) > Zwiń elementy w grupie scen.

Tworzenie albumów

Informacje o albumach

Albumy przypominają tradycyjne albumy, w których można przechowywać pliki i organizować je w dowolne grupy. Można na przykład utworzyć album o nazwie „Najlepsze wideo z wakacji” i uporządkować pliki od najlepszego wideo nr 10 do najlepszego wideo nr 1. Następnie można utworzyć projekt oparty na tym albumie. Albumy można tworzyć w module Elements Organizer. Kliknij opcję Organizer, aby uruchomić moduł Elements Organizer.

Pliki można przeciągać wewnątrz albumu i ustawiać je w dowolnej kolejności. Jeden plik może należeć do więcej niż jednego albumu. Ten sam plik może na przykład być wyświetlany jako pierwszy w jednym albumie i jako ostatni w innym.

Albumy można organizować w grupy. Można również tworzyć wielopoziomowe grupy albumów. Grupa albumów „Moje wycieczki po Azji” może na przykład zawierać album „Dziesięć najlepszych filmów z Japonii” oraz inny album, nazwany „Dziesięć najlepszych filmów z Chin” — i tak dalej dla każdego odwiedzonego kraju w Azji.

Zamiast ręcznie zaznaczać poszczególne pliki, można tworzyć albumy inteligentne, ustawiając kryteria dla plików, które mają się w nich znaleźć. Zawartość albumów inteligentnych jest uaktualniana w miarę dodawania zgodnych kryteriów do plików. Na przykład, do albumu inteligentnego zawierającego filmy oznaczone znacznikiem słowa kluczowego „Klara” są dodawane nowe filmy oznaczone tym znacznikiem.

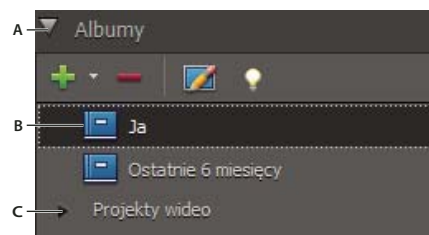
Tworzenie albumu lub grupy albumów

W każdej chwili można utworzyć album lub grupę albumów. Można na przykład utworzyć grupę albumów o nazwie „Wakacje” zawierającą osobne albumy dla zdjęć z poszczególnych wakacji.

Tworzenie i edytowanie albumów inteligentnych

Informacje o albumach inteligentnych

Albumy inteligentne — podobnie jak albumy — zawierają pliki wybrane przez użytkownika. Jednak zamiast wybierania poszczególnych plików i grup plików dla albumów inteligentnych można ustawić kryteria dołączania. Po ustawieniu kryteriów wszystkie pliki z przestrzeni roboczej Organizują zgodne z kryteriami albumu inteligentnego będą automatycznie wyświetlane w tym albumie. Nowe pliki dodawane do modułu Elements Organizer, które są zgodne z kryteriami albumu inteligentnego, również będą automatycznie wyświetlane w danym albumie. Albumy inteligentne aktualizują się samodzielnie.



A. Nagłówek panelu Albumy B. Album inteligentny C. Grupa albumów

Tworzenie albumu inteligentnego

Albumy inteligentne można utworzyć poprzez wybieranie typów plików, a także poprzez określanie kryteriów w oknie dialogowym Nowy album inteligentny. W oknie dialogowym Nowy album inteligentny można określać szersze zakresy kryteriów.

Usuwanie plików z albumu

- ❖ W przestrzeni roboczej Organizuj kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, plik i wybierz opcję Usuń album > *[nazwa albumu]*.

Rozdział 7: Określanie układu klipów w filmie

Po dodaniu materiałów do projektu można przystąpić do układania ich w kolejności, która posłuży do opowiedzenia historii, przekaże pożądane wrażenia lub zakomunikuje odbiorcom ideę twórcy. W programie możliwe jest także utworzenie pokazu slajdów z obrazów statycznych, ustawienie wideo zgodnie z rytmem muzyki, a także utworzenie efektu obraz w obrazie. Kolejnym etapem po zdefiniowaniu układu jest wyświetlenie podglądu filmu.

Klipy można wstępnie układać (w toku montażu wstępnego), korzystając z ikon w widoku Projekt lub układając je w albumie w module Elements Organizer. Można je także po prostu przeciągnąć na oś czasu lub linię scen w kolejności, w jakiej mają być wyświetlane.

Linia scen jest odpowiednia do prostej edycji filmu, a oś czasu umożliwia stosowanie bardziej zaawansowanych technik montażu. Podczas montażu można dowolnie korzystać z linii scen lub z osi czasu. Na przykład, na linii scen można ułożyć klipy w żądanej kolejności, nagrać dla nich narrację, utworzyć napisy tytułowe, dołączyć muzykę i przejścia, a następnie przełączyć się na oś czasu, aby ustawić klipy w warstwach, przyciąć klipy albo dodać więcej ścieżek dźwiękowych.

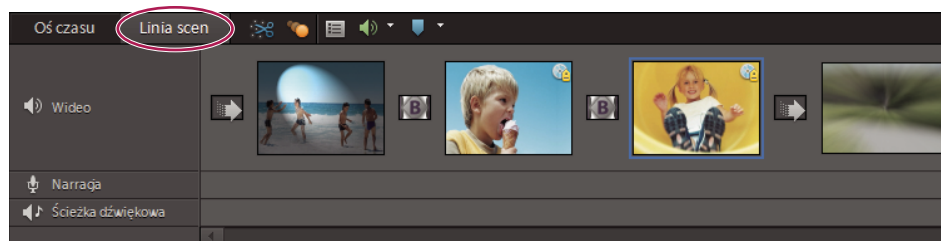
Układanie klipów na linii scen

Przegląd linii scen

Linia scen stanowi stół montażowy, na którym można układać klipy, tworząc film. Na linii scen każdy klip jest reprezentowany przez jego pierwszą klatkę. Ten sposób wyświetlania ułatwia tworzenie z klipów spójnej sekwencji bez względu na długość klipów. Ta technika jest czasami określana jako *montaż serii ujęć*. Na linii scen widoczne są:

- Ścieżka wideo Sceny, na której umieszcza się klipy wideo i inne obrazy
- Ścieżka dźwiękowa Narracja przeznaczona dla nagrywanych narracji
- Ścieżka dźwiękowa, na której można umieszczać tło muzyczne i inne dźwięki

Na linii scen można również dodawać napisy tytułowe, przejścia, efekty specjalne i markery. Linia scen jest przeznaczona do szybkiego i łatwego przygotowania filmu. Do bardziej zaawansowanego montażu służy oś czasu.



Linia scen

Linia scen, a także oś czasu, zawiera następujące narzędzia przeznaczone do łatwego uzyskiwania dostępu do często używanych funkcji:

Narzędzie Właściwości  Otwiera panel Właściwości (panelu Zadań) dla wybranego klipu.

Narzędzie Inteligentne przycinanie  Umożliwia uruchomienie trybu inteligentnego przycinania i przycinanie klipów. Więcej informacji zawiera sekcja „[Informacje o inteligentnym przycinaniu](#)” na stronie 119.

Ikona Śledzenie ruchu  Umożliwia uruchomienie trybu śledzenia ruchu. Więcej informacji zawiera sekcja „[Efekt Śledzenie ruchu](#)” na stronie 225.

Narzędzia audio Narzędzia przeznaczone do aktywacji najczęściej używanych funkcji powiązanych z audio znajdują się w menu Narzędzia audio. Opcje dostępne w menu Narzędzia audio:

- **SmartSound** Należy wybrać opcję SmartSound w menu Narzędzia audio. Wybranie tej opcji powoduje otwarcie okna SmartSound. W oknie można wybierać ścieżki dźwiękowe i dostosowywać je do projektu. (Patrz „[Tworzenie ścieżek SmartSound \(tylko w systemie Windows\)](#)” na stronie 256).
- **Wykrywaj uderzenia** Narzędzie wykrywa uderzenia muzyki na ścieżce dźwiękowej i dodaje nienumerowany wskaźnik w miejscu każdego uderzenia. Za pomocą tego narzędzia można wprowadzać do filmu zmiany skoordynowane z rytmem muzyki. (Zobacz „[Tworzenie markerów uderzeń dla ścieżki dźwiękowej](#)” na stronie 256).
- **Miksowanie audio** To narzędzie powoduje uruchomienie miksera audio, dzięki któremu można dostosowywać głośność i balans różnych ścieżek dźwiękowych. (Zobacz „[Dodawanie i miksowanie dźwięków](#)” na stronie 254).
- **Miksowanie inteligentne** To narzędzie powoduje uruchomienia miksera inteligentnego. Miksowanie inteligentne ułatwia automatyczne dostosowywanie głośności tła muzycznego w taki sposób, aby możliwe było wyraźne słyszenie dialogu pierwszoplanowego. Więcej informacji zawiera sekcja „[Miksowanie inteligentne](#)” na stronie 260.
- **Dodaj narrację** Wybranie tego narzędzia powoduje otwarcie panelu Nagraj narrację głosową, który zawiera narzędzia przeznaczone do nagrywania narracji. (Zobacz „[Dodawanie i miksowanie dźwięków](#)” na stronie 254).

Narzędzie Markery Dodaje do osi czasu markery płyty w miejscu wskaźnika bieżącego czasu. (Zobacz „[Praca z markerami menu](#)” na stronie 266).

Więcej tematów Pomocy

„[Opis ogólny przestrzeni roboczej](#)” na stronie 9

Dodawanie klipów do linii scen

Za pomocą linii scen można łatwo umieścić klip przed lub za innym klipem, a nawet podzielić klip przed wstawieniem. Klipy można dodawać do linii scen bezpośrednio z przestrzeni roboczej Organizuj.

Więcej tematów Pomocy

„[Przegląd osi czasu](#)” na stronie 90

„[Dodawanie klipów do osi czasu](#)” na stronie 94

Umieszczanie klipu na linii scen

- ❖ Przeciągnij klip z przestrzeni roboczej Organizuj do jednego z pustych klipów docelowych na linii scen. Gdy wskaźnik ulegnie zmianie w ikonę wstawiania , zwolnij przycisk myszy.

Uwaga: Pierwszy klip przeciągany do projektu można przeciągnąć do panelu Monitor lub na linię scen.

Wstawianie klipu przed innym klipem na linii scen

- ❖ Przeciągnij klip z przestrzeni roboczej Organizuj na klip, który znajduje się na linii scen.

Nowy klip pojawi się przed klipem, na który został upuszczony, a wszystkie kolejne klipy zostaną przesunięte w prawo.

Wstawianie klipu za innym klipem na linii scen

- 1 Na linii scen zaznacz klip, po którym zamierzasz wstawić nowy klip.
- 2 Przeciągnij klip z przestrzeni roboczej Organizuj, do panelu Monitor.

Nowy klip pojawi się po prawej stronie zaznaczonego klipu, a kolejne klipy zostaną przesunięte w prawo.

Wstawianie klipu do innego klipu na linii scen

W programie można szybko podzielić jeden klip na dwa kawałki i wstawić inny klip do klipu podzielonego.

- 1 Na linii scen zaznacz klip przeznaczony do podziału.
- 2 W panelu Monitor przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  do klatki, w której zamierzasz dokonać podziału.
- 3 Przeciągnij klip (przytrzymując klawisz Shift) z widoku Projekt do panelu Monitor.
- 4 Wybierz opcję Podziel i wstaw.

Program Adobe Premiere Elements podzieli pierwszy klip i wstawi drugi w miejscu podziału.

Przesuwanie klipu na linii scen

- 1 Przesuń klip (przytrzymując klawisz Shift) z jednego miejsca linii scen do innego miejsca przed lub za innym klipem. Niebieska pionowa linia będzie wskazywać obszar docelowy, a wskaźnik myszy ulegnie zmianie w ikonę wstawiania .
- 2 Zwolnij przycisk myszy.
- 3 Jeśli klip zawiera nakładkę, wówczas wybierz jedną z poniższych opcji:

Przenieś scenę i jej obiekty Ta opcja powoduje przeniesienie klipu z wszystkimi nakładkami, jakie zawiera np. z napisem tytułowym.

Przesuń tylko scenę Przesuwa klip bez nakładek.

Klip zostaje przesunięty do nowego miejsca, a wszystkie kolejne klipy przesuwają się w prawo.

Więcej tematów Pomocy

„[Przesuwanie klipu na osi czasu](#)” na stronie 98

Usuwanie klipu z linii scen

- 1 Zaznacz klip na linii scen.
- 2 Kliknij klip prawym przyciskiem myszy/kliknij klip, przytrzymując klawisz Ctrl i wybierz jedną z poniższych opcji:

Usuń scenę i jej obiekty Ta opcja powoduje usunięcie klipu z wszystkimi nakładkami, jakie zawiera np. z napisem tytułowym.

Usuń tylko scenę Ta opcja usuwa klip, ale pozostawia nakładki.

Klip zostanie usunięty z linii scen.

Więcej tematów Pomocy

„[Usuwanie klipu z osi czasu lub linii scen](#)” na stronie 99

Tworzenie pokazów slajdów

Za pomocą linii scen można łatwo utworzyć pokaz slajdów z kolekcji obrazów statycznych.

Tworzenie pokaz slajdów

- 1 W przestrzeni roboczej Organizuj kliknij przycisk Pokaż obrazy statyczne , a następnie usuń zaznaczenie przycisku Pokaż wideo  i przycisku Pokaż audio .
- 2 Klikaj obrazy statyczne (przyciskając klawisz Ctrl lub Cmd) w takiej kolejności, w jakiej powinny pojawić się w pokazie slajdów.
- 3 Przesuń zaznaczoną grupę do obszaru docelowego na linii scen, a następnie wybierz jedną z poniższych opcji:

Dodaj jako odrębne obrazy statyczne Ta opcja powoduje umieszczenie każdego obrazu statycznego w osobnym obszarze docelowym na linii scen.

Dodaj jako zgrupowany pokaz slajdów Ta opcja powoduje umieszczenie całej grupy w jednym obszarze docelowym, który można przesuwac jako pojedynczy klip.

- 4 Po wybraniu opcji Dodaj jako zgrupowany pokaz slajdów zostanie wyświetlone okno dialogowe Utwórz pokaz slajdów. Wybierz żądane opcje w oknie dialogowym Utwórz pokaz slajdów, a następnie kliknij przycisk OK.

W obszarze docelowym wybranym na linii scen zostanie utworzony klip zgrupowanego pokaz slajdów. W prawym górnym rogu klipu zgrupowanego pokaz slajdów pojawi się ikona pokaz slajdów .

Rozwijanie i zamykanie zgrupowanych pokazów slajdów

- ❖ Na linii scen kliknij pasek Rozwiń/Zamknij po prawej stronie klipu.



Zgrupowany pokaz slajdów na linii scen. Pasek Rozwiń/Zamknij powoduje wyświetlenie lub ukrycie wszystkich slajdów należących do grupy.

Zgrupowany pokaz slajdów zostanie rozwinięty, a jego obrazy statyczne zostaną wyświetlone w kolejności, lub zamknięty — wówczas pokaz slajdów będzie widoczny jako pojedynczy klip, a widoczny będzie tylko pierwszy obraz.

Rozgrupowanie pokaz slajdów

Zgrupowany pokaz slajdów można przekształcić w prostą serię obrazów statycznych.

- 1 Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, klip zgrupowanego pokaz slajdów na linii scen.
- 2 Wybierz opcję Rozgrupuj sceny.

Edycja pokazu slajdów utworzonego w programie Photoshop Elements (tylko w systemie Windows)

Pokaz slajdów utworzony w programie Adobe Photoshop Elements można łatwo edytować w programie Adobe Premiere Elements poprzez dzielenie go na części i uzyskiwanie dostępu do pojedynczych składników, takich jak obrazy, tekst i obiekty graficzne.



Dzielenie pokazu slajdów

- 1 Upewnij się, że linia scen jest aktywna.
- 2 W moduł Elements Organizer kliknij prawym przyciskiem myszy pokaz slajdów i wybierz opcję edycji w programie Premiere Elements.

Pokaz slajdów pojawi się na linii scen.

- 3 Na linii scen kliknij prawym przyciskiem myszy pokaz slajdów, a następnie wybierz opcję Podziel pokaz slajdów modułu Elements Organizer.
- 4 Przeprowadź edycję pokazu slajdów, korzystając z dowolnego z poniższych sposobów:
 - Aby edytować przejście, zaznacz je na linii scen, a następnie dostosuj ustawienia w widoku Właściwości.
 - Aby zastąpić przejście, zaznacz je na linii scen, kliknij opcję Edycja w panelu Zadania, a następnie kliknij przycisk Przejścia ➤. Otwórz folder Przejścia wideo, a następnie przeciągnij nowe przejście do linii scen. Ewentualnie kliknij prawym przyciskiem myszy przejście na linii scen, a następnie wybierz nowe przejście z menu, które się pojawi.
 - Aby wydłużyć lub skrócić klip, zaznacz go na linii scen, a następnie przeciągnij punkt wejścia  lub punkt wyjścia  na miniaturowej osi czasu w panelu Monitor.
 - Aby zmienić wielkość lub położenie tekstu albo grafiki, zaznacz na osi czasu klip zawierający wybrany obiekt, a następnie dostosuj tekst lub grafikę w panelu Monitor.
 - Aby dostosować głośność narracji lub ścieżki dźwiękowej, zaznacz ją na osi czasu, a następnie zmień ustawienia w widoku Właściwości.
- 5 Zapisz i udostępnij film z pokazem slajdów odpowiednio do potrzeb.

Więcej tematów Pomocy

„Korzystanie z plików z programu Photoshop Elements” na stronie 63

„Zapisywanie i udostępnianie filmów” na stronie 279

Tworzenie nakładki obraz w obrazie

Jeden klip wideo można umieścić w małej klatce nałożonej na klip wideo w tle, który zajmuje cały ekran. Ten efekt jest określany jako nakładka obraz w obrazie.



Nakładka obraz w obrazie

Uwaga: Informacje o nakładaniu jednego klipu na inny poprzez tworzenie przezroczystego tła zawiera sekcja „[Informacje o nakładaniu i przezroczystości](#)” na stronie 167.

Więcej tematów Pomocy

„[Animowanie położenia klipu](#)” na stronie 224

„[Tworzenie nakładki z klipu na osi czasu](#)” na stronie 95

Tworzenie nakładki obraz w obrazie

1 Zaznacz na linii scen klip, który zamierzasz wykorzystać jako klip tła.

Zaznaczony klip pojawi się w panelu Monitor.

2 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt.

3 Przeciągnij klip (przytrzymując klawisz Shift) z panelu Zadania do miejsca na zaznaczonym klipie w panelu Monitor.

4 Wybierz opcję Obraz w obrazie (PiP).

Przeciągnięty klip pojawi się w klatce w wybranym miejscu i będzie nałożony na klip w tle.

Określanie układu klipów w filmie

5 Aby dostosować położenie nałożonego klipu, przesunąć go w wybrane miejsce na panelu Monitor.

Uwaga: Jeśli czas odtwarzania nałożonego klipu jest dłuższy niż czas odtwarzania klipu w tle, wówczas klip nałożony będzie odtwarzany na tle kolejnych klipów z linii scen przez cały czas odtwarzania.

Usuwanie nakładki obraz w obrazie

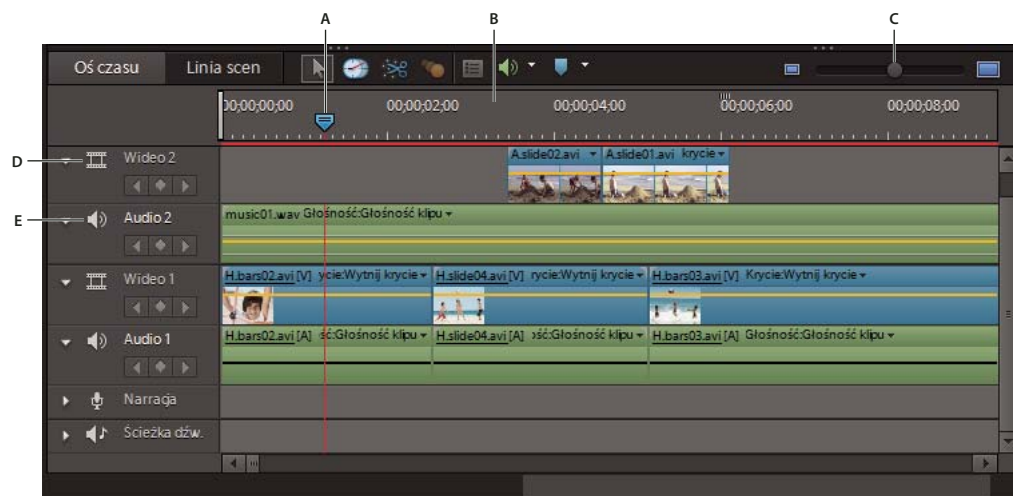
- 1 Upewnij się, że linia scen jest aktywna.
- 2 Zaznacz nałożony klip na panelu Monitor.
- 3 Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, lawendową reprezentację klipu na miniaturkowej osi czasu w panelu Monitor.
- 4 Wybierz opcję Usuń.

Nałożony klip zniknie z linii scen oraz z panelu Monitor.

Układanie klipów na osi czasu**Przegląd osi czasu**

Na osi czasu widoczne są graficzne reprezentacje projektu filmu w postaci klipów wideo i audio ułożonych w ścieżki ustawione w pionie jedna nad drugą. Podczas przechwytywania wideo z cyfrowego urządzenia wideo klipy pojawiają się kolejno na osi czasu. W obszarze osi czasu wykorzystywana jest linijka osi czasu, na której wyświetlane są składniki filmu oraz ich wzajemne relacje w czasie. Możliwe jest przycinanie i dodawanie scen, oznaczanie istotnych klatek markerami, dodawanie przejść, a także kontrolowanie sposobu, w jaki klipy są mieszane lub nakładane.

Elementy sterujące powiększeniem na osi czasu umożliwiają zmniejszanie w celu wyświetlenia całego wideo, a także powiększanie w celu dokładniejszego przejrzenia klipów. Można również zmienić sposób wyświetlania klipów w ścieżkach, a także zmienić rozmiary ścieżek i obszaru nagłówka.



Oś czasu

A. Wskaźnik bieżącego czasu B. Linijka czasu C. Element sterujący powiększeniem D. Ścieżka wideo E. Ścieżka audio

Więcej tematów Pomocy

„Łączenie klipów wideo i audio” na stronie 103

„Przycinanie na osi czasu” na stronie 124

„Przegląd linii scen” na stronie 84

„Dostosowywanie sposobu wyświetlania klipów na osi czasu” na stronie 102

„Zmianianie rozmiaru ścieżek” na stronie 102

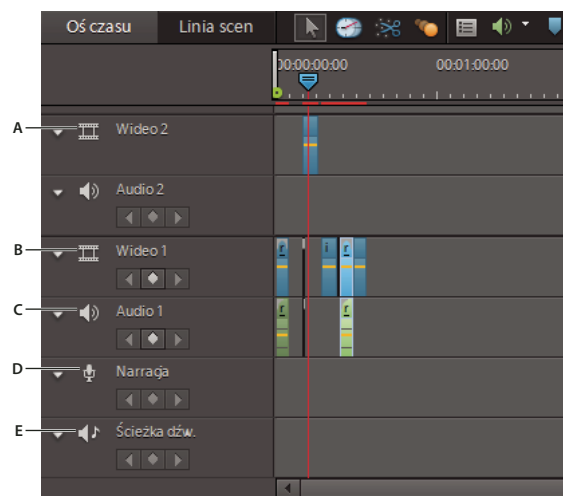
Ścieżki na osi czasu

Ścieżki umożliwiają tworzenie warstw wideo i audio, a także dodawanie efektów układu, efektów obraz w obrazie, napisów tytułowych, ścieżek dźwiękowych oraz wykonywanie wielu innych operacji. W przypadku wielu ścieżek audio można dodać do jednej z nich narrację, a do innej tło muzyczne. Ostateczny film stanowi połączenie wszystkich ścieżek wideo i audio.

Domyślnie oś czasu zawiera trzy ścieżki dla wideo (lub obrazów statycznych) , ścieżkę audio , ścieżkę narracji  oraz ścieżkę dźwiękową . Przeciągnięcie klipów połączonych (takich, które zawierają audio i wideo) na ścieżkę powoduje, że składniki audio i wideo pojawiają się razem (wideo bezpośrednio nad audio) w odpowiednich dla nich ścieżkach (takich jak Wideo1 i Audio1). W celu przejrzania wszystkich ścieżek konieczne może być przewinięcie obszaru osi czasu do góry lub na dół.

Uwaga: Więcej informacji na temat pracy ze ścieżkami i na temat układania klipów na osi czasu zawiera pomoc dla programu Adobe Premiere Elements.

W celu wprowadzenia nowej ścieżki należy przeciągnąć i upuścić klip nad ścieżką wideo, która znajduje się najwyżej. Projekt może zawierać nieograniczoną liczbę ścieżek, a ścieżki można dodawać i usuwać w dowolnym momencie, nawet przed rozpoczęciem dodawania klipów. Film musi zawierać co najmniej jedną ścieżkę każdego typu (ścieżka może być pusta). Kolejność ścieżek wideo jest istotna, ponieważ każdy klip ze ścieżki Wideo 2 nakładany jest także na ścieżkę Wideo 1. Ścieżki audio są scalane podczas odtwarzania, dlatego kolejność ścieżek nie jest istotna.



Ścieżki domyślne

A. Ścieżka Wideo 2 B. Ścieżka Wideo 1 C. Ścieżka audio D. Ścieżka narracji E. Ścieżka dźwiękowa



W nowych filmach można określać domyślną liczbę i domyślny typ ścieżek.

Narzędzia w obszarze Oś czasu

Narzędzia dostępne w górnej części osi czasu umożliwiają wykonywanie następujących czynności:

- Przycinanie klipów i zmiana ich szybkości.
- Dodawanie markerów, wykrywanie uderzeń muzyki, otwieranie miksera audio oraz dodawanie narracji.

Podczas edycji na osi czasu wskaźnik myszy przyjmuje kształt aktualnie aktywnego narzędzia. Jeśli wskaźnik myszy zmieni się w czerwony ukośnik, oznacza to, że nie można użyć konkretnego narzędzia w stosunku do klipu, który znajduje się pod wskaźnikiem myszy.

Narzędzie Zaznaczanie  Służy do zaznaczania klipów w celu wyświetlania podglądu i przycinania.

Narzędzie Właściwości  Otwiera panel Właściwości (panelu Zadań) dla wybranego klipu.

Narzędzie Inteligentne przycinanie  Umożliwia uruchomienie trybu inteligentnego przycinania i przycinanie klipów. Więcej informacji zawiera sekcja „[Informacje o inteligentnym przycinaniu](#)” na stronie 119.

Ikona Śledzenie ruchu  Umożliwia uruchomienie trybu śledzenia ruchu. Więcej informacji zawiera sekcja „[Efekt Śledzenie ruchu](#)” na stronie 225.

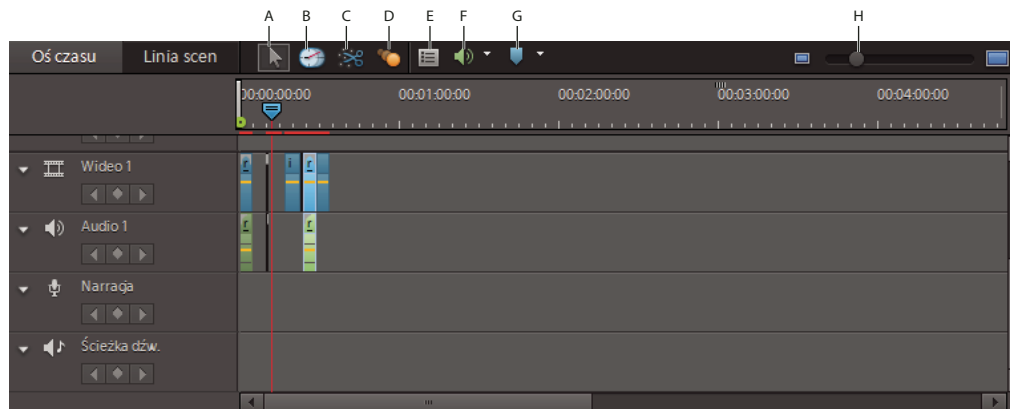
Narzędzie Rozciągnięcie czasu  Zmienia szybkość odtwarzania i czas trwania klipu bez zmiany położenia punktów wejścia i wyjścia. Przecignięcie krawędzi klipu w jednym kierunku powoduje jego wydłużenie i spowolnienie. Przecignięcie krawędzi w odwrotnym kierunku powoduje skrócenie klipu i jego przyspieszenie. (Zobacz „[Zmiana szybkości klipu za pomocą narzędzia Rozciągnięcie czasu](#)” na stronie 131).

Zoom  Umożliwia powiększanie i zmniejszanie osi czasu w celu wyświetlania większej lub mniejszej ilości szczegółów poszczególnych klipów. (Zobacz „[Powiększanie i zmniejszanie linijki czasu osi czasu](#)” na stronie 94).

Narzędzia audio Narzędzia przeznaczone do aktywacji najczęściej używanych funkcji powiązanych z audio znajdują się w menu Narzędzia audio. Opcje dostępne w menu Narzędzia audio:

- **SmartSound** Należy wybrać opcję SmartSound w menu Narzędzia audio. Wybranie tej opcji powoduje otwarcie okna SmartSound. W oknie można wybierać ścieżki dźwiękowe i dostosowywać je do projektu. (Patrz „[Tworzenie ścieżek SmartSound \(tylko w systemie Windows\)](#)” na stronie 256).
- **Wykrywaj uderzenia** Narzędzie wykrywa uderzenia muzyki na ścieżce dźwiękowej i dodaje nienumerowany wskaźnik w miejscu każdego uderzenia. Za pomocą tego narzędzia można wprowadzać do filmu zmiany skoordynowane z rytmem muzyki. (Zobacz „[Tworzenie markerów uderzeń dla ścieżki dźwiękowej](#)” na stronie 256).
- **Miksowanie audio** To narzędzie powoduje uruchomienie miksera audio, dzięki któremu można dostosowywać głośność i balans różnych ścieżek dźwiękowych. (Zobacz „[Dodawanie i miksowanie dźwięków](#)” na stronie 254).
- **Miksowanie inteligentne** To narzędzie powoduje uruchomienia miksera inteligentnego. Miksowanie inteligentne ułatwia automatyczne dostosowywanie głośności tła muzycznego w taki sposób, aby możliwe było wyraźne słyszenie dialogu pierwszoplanowego. Więcej informacji zawiera sekcja „[Miksowanie inteligentne](#)” na stronie 260.
- **Dodaj narrację** Wybranie tego narzędzia powoduje otwarcie panelu Nagraj narrację głosową, który zawiera narzędzia przeznaczone do nagrywania narracji. (Zobacz „[Dodawanie i miksowanie dźwięków](#)” na stronie 254).

Narzędzie Markery Dodaje do osi czasu markery płyty w miejscu wskaźnika bieżącego czasu. (Zobacz „[Praca z markerami menu](#)” na stronie 266).

Określanie układu klipów w filmie

Narzędzia do edycji dostępne na osi czasu

A. Zaznaczenie B. Rozciągnięcie czasu C. Właściwości D. Tryb inteligentnego przycinania E. Tryb śledzenia ruchu F. Powiększenie G. Opcje Narzędzia audio H. Opcje narzędzia Marker

Przesuwanie na osi czasu

Podczas rozmieszczania i układania klipów na osi czasu należy przesunąć wskaźnik bieżącego czasu w odpowiednie miejsce. Na linijce osi czasu wskaźnik bieżącego czasu  odpowiada klatce, która jest aktualnie wyświetlana w panelu Monitor. Wskaźnik bieżącego czasu, jako pionowa linia, jest przedłużony na wszystkie ścieżki. Powiększanie i zmniejszanie osi czasu może ułatwić znalezienie dokładnego miejsca przeznaczonego na umieszczenie klipu lub przeprowadzeni edycji.

- ❖ Na osi czasu wykonaj jedną z poniższych czynności.
 - Przeciągnij wskaźnik czasu bieżącego .
 - Kliknij linijkę czasu w miejscu, w którym zamierzasz umieścić wskaźnik bieżącego czasu.
 - Podczas przeciągania wskaźnika bieżącego czasu naciśnij klawisz Shift, aby przyciągnąć go do krawędzi najbliższego klipu lub markera.
 - Przeciągnij obszar wyświetlania czasu (znajduje się w lewym dolnym narożniku panelu Monitor) do żądanej wartości czasu.
 - Kliknij obszar wyświetlania czasu (znajduje się w lewym dolnym narożniku panelu Monitor), wpisz odpowiedni czas, a następnie naciśnij klawisz Enter. (Nie ma potrzeby wpisywania zer wiodących, dwukropków ani średników. Należy jednak pamiętać o tym, że program Adobe Premiere Elements interpretuje liczby mniejsze niż 100 jako liczby klatek).

 Za pomocą klawiszy Home i End (na klawiaturze) można przeskoczyć z powrotem do początku lub na koniec filmu. Naciśnięcie klawiszy Page Up i Page Down powoduje przejście odpowiednio do poprzedniego i następnego klipu. Klawisze strzałek w prawo i w lewo powodują przesunięcie wskaźnika bieżącego czasu do przodu lub do tyłu o jedną klatkę, a naciśnięcie klawiszy Shift+strzałka w prawo lub Shift+strzałka w lewo powoduje przesunięcie tego wskaźnika o pięć klatek.

Powiększanie i zmniejszanie linijki czasu osi czasu

Powiększenie osi czasu powoduje powiększenie obszaru wokół wskaźnika bieżącego czasu, co umożliwia wyświetlenie mniejszych fragmentów materiału. Powiększanie jest możliwe także podczas dodawania klipu do osi czasu — wówczas dochodzi do powiększenia miejsca wokół wskaźnika myszy, a nie wokół wskaźnika bieżącego czasu. Ta technika umożliwia dokładne wyświetlenie punktu wstawienia przed zwolnieniem przycisku myszy. Natomiast zmniejszanie powoduje wyświetlenie większego zakresu osi czasu i wyświetlenie wizualnego podsumowania filmu.

❖ Na osi czasu wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby powiększyć lub zmniejszyć podczas dodawania klipu, przeciągnij klip na oś czasu. Przytrzymaj przycisk myszy i naciśnij klawisz znaku równości (=), aby zwiększyć współczynnik powiększenia, lub znak minus (-), aby zmniejszyć ten współczynnik.
- Aby powiększyć oś czasu, przeciągnij suwak Zoom w prawo, lub kliknij przycisk Powiększ .
- Aby zmniejszyć oś czasu, przeciągnij suwak Zoom w lewo, lub kliknij przycisk Zmniejsz .

 *Naciśnięcie klawisza ukośnika odwrotnego (\) umożliwia wyświetlanie całej długości filmu na osi czasu oraz wyświetlanie poprzedniego poziomu powiększenia. Przed naciśnięciem klawisza ukośnika odwrotnego (\) upewnij się, że oś czasu jest aktywna. W celu powiększenia lub zmniejszenia można również nacisnąć klawisz znaku równości (=) lub znaku minus (-) na klawiaturze (nie na klawiaturze numerycznej).*

Więcej tematów Pomocy

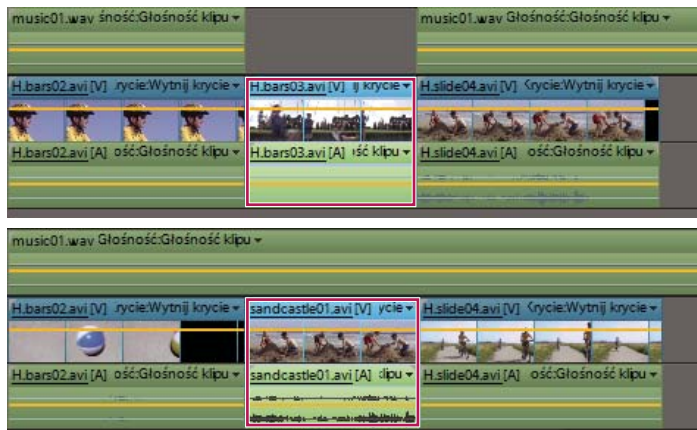
„Przycinanie w oknie Podgląd” na stronie 127

„Przycinanie klipu z linii scen” na stronie 122

Dodawanie klipów do osi czasu

Podczas wstawiania klipu do osi czasu sąsiednie klipy z obszaru *wszystkich ścieżek* przesuwają się w taki sposób, aby przygotować miejsce na nowy klip. Przesunięcie wszystkich klipów jednocześnie powoduje, że ścieżki audio i wideo istniejących klipów pozostają zsynchronizowane.

Zdarzają się jednak sytuacje, w których przesuwanie wszystkich klipów przy każdym wstawieniu nie jest pożądane — przykładem może być dodanie tła muzycznego lub wideo, które ma zostać nałożone na cały film. W takich sytuacjach należy podczas wstawiania nacisnąć klawisz Alt, co spowoduje, że klipy zostaną przesunięte na maksymalnie dwóch ścieżkach: na ścieżce, której dotyczy wstawianie, oraz na ścieżce zawierającej audio lub wideo połączone ze ścieżką, której dotyczy wstawianie (jeśli taka istnieje). Dzięki temu dodanie klipu do ścieżki zawierającej połączone audio lub wideo spowoduje, że ścieżki, których dotyczy wstawianie, zostaną przesunięte razem i pozostaną wyrównane, a klipy na pozostałych ścieżkach pozostaną bez zmian.

Określanie układu klipów w filmie

Klipy po wstawieniu sposobem domyślnym (u góry), i po wstawieniu poprzez przeciąganie do ścieżki docelowej z wciśniętym klawiszem Alt (na dole). Wstawianie poprzez przeciąganie z wciśniętym klawiszem Alt pozostaje bez wpływu na drugą ścieżkę audio.

Więcej tematów Pomocy

„Przegląd osi czasu” na stronie 90

„Powiększanie i zmniejszanie linijki czasu osi czasu” na stronie 94

Wstawianie klipu i przesuwanie klipów na wszystkich ścieżkach w osi czasu

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij klip z przestrzeni roboczej Organizuj dożądanego miejsca na osi czasu. Gdy wskaźnik myszy ulegnie zmianie w ikonę wstawiania , zwolnij przycisk myszy.
- Przesuń wskaźnik bieżącego czasu dożądanego miejsca na osi czasu, zaznacz klip w przestrzeni roboczej Organizuj, a następnie wybierz opcję Klip > Wstaw.

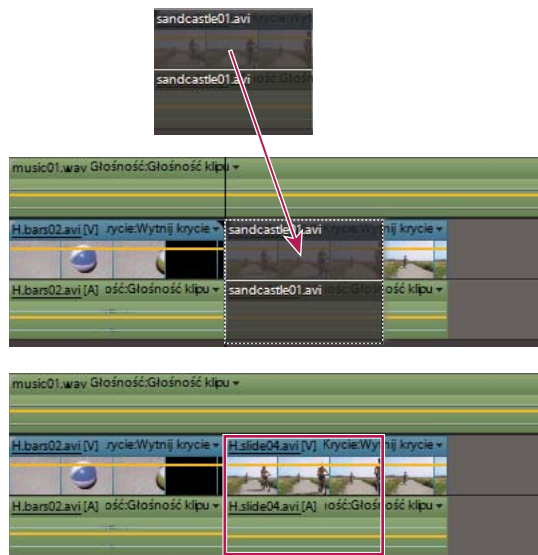
Wstawianie klipu, przesuwanie klipów tylko w docelowej i połączonej ścieżce na osi czasu

❖ Przeciągnij klip z przestrzeni roboczej Organizuj dożądanego miejsca na osi czasu, naciskając w tym czasie klawisz Alt. Gdy wskaźnik myszy ulegnie zmianie w ikonę wstawiania , zwolnij przycisk myszy.

Przeciągnięcie klipu do pustego obszaru nad ścieżką wideo, która znajduje się najwyżej (wideo), lub poniżej ścieżki audio, która znajduje się najniżej (audio), powoduje, że program Adobe Premiere Elements utworzy nową ścieżkę dla klipu. Jeśli klip zawiera audio i wideo, wówczas program utworzy nową ścieżkę audio i nową ścieżkę wideo.

Tworzenie nakładki z klipu na osi czasu

Najprostszym sposobem zastąpienia części wideo jest nałożenie na niego nakładki z innego materiału filmowego. Nałożenie klipu w postaci nakładki powoduje zastąpienie wszelkich istniejących klatek, począwszy od miejsca nałożenia. Jeśli nowy klip zawiera 40 klatek, wówczas zostanie on nałożony na 40 klatek istniejącego klipu. Klatki za nakładką, jeśli istnieją, pozostaną w tym samym miejscu ścieżki. Nakładki nie zmieniają długości filmu, chyba że nakładka rozciąga się za koniec filmu.

Określanie układu klipów w filmie

Klipy przed nałożeniem nakładki (u góry) i po nałożeniu nakładki (u dołu)

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij klip (przytrzymując klawisz Ctrl lub Cmd) z przestrzeni roboczej Organizuj do pierwszej klatki, którą zamierzasz zastąpić nakładką. Gdy wskaźnik myszy ulegnie zmianie w ikonę nałożenia , zwolnij przycisk myszy.
- Przesuń wskaźnik bieżącego czasu do pierwszej klatki, którą zamierzasz zastąpić nakładką, zaznacz klip w module Organizator, a następnie wybierz opcje Klip > Nakładka.

Więcej tematów Pomocy

„[Tworzenie nakładki obraz w obrazie](#)” na stronie 89

Umieszczanie jednego klipu nad drugim na osi czasu

W programie istnieje możliwość umieszczenia jednego klipu nad drugim bez zastępowania sekcji niższego klipu, jak w przypadku zastosowania nakładki. Klipy rozmieszczone w ten sposób w postaci stosów można wykorzystywać np. z różnymi efektami kluczowania.

- 1 Na osi czasu przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  do miejsca nad klipem wideo, na którym zamierzasz umieścić inny klip.
- 2 Przeciągnij klip (przytrzymując klawisz Shift) z przestrzeni roboczej Organizuj, a następnie upuść go w panelu Monitor.
- 3 Wybierz opcję Umieść na górze.

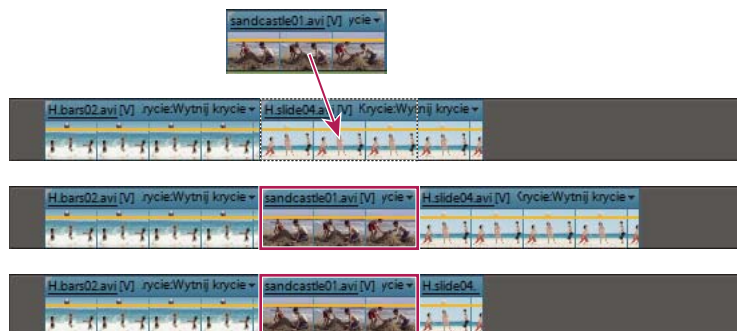
Program Adobe Premiere Elements upuści drugi klip na pierwszą dostępną ścieżkę wideo w miejscu bieżącego wskaźnika czasu.

Więcej tematów Pomocy

„[Kluczowanie koloru](#)” na stronie 169

Kopiowanie i wklejanie klipów na osi czasu

Układ klipów w filmie można zmienić, kopiując i wklejając je w różne miejsca w projekcie. Możliwe jest kopiowanie i wklejanie wielu klipów jednocześnie, a także wstawianie ich między istniejące klipy lub nakładanie na istniejące klatki. Kopiowane w ten sposób klipy zachowują względne rozmieszczenie względem siebie w czasie. Program Adobe® Premiere® Elements 9 wkleja klipy do ścieżki Wideo 1 lub Audio 1 w miejscu wskaźnika bieżącego czasu. Jednak można tego uniknąć, kopiując ręcznie klipy w wielu ścieżkach. Po wklejeniu klipu na osi czasu wskaźnik bieżącego czasu przesuwa się na koniec klipu. Ten sposób działania umożliwia łatwe i wydajne wykonywanie wielu wykonywanych kolejno operacji wklejania.



Wklejanie i wstawianie (na środku), wklejanie i nakładanie (poniżej)

- 1 Na osi czasu zaznacz jeden lub większą liczbę klipów w filmie. Aby zaznaczyć tylko audio albo wideo połączonych klipów, kliknij żądany klip, przytrzymując klawisz Alt.
- 2 Wybierz opcje Edycja > Kopiuj.
- 3 Na osi czasu ustaw wskaźnik bieżącego czasu w miejscu wybranym jako docelowe dla wklejania, a następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Aby utworzyć nakładkę i zastąpić istniejący materiał, wybierz opcje Edycja > Wklej.
 - Aby wstawić wklejone klipy i przesunąć istniejący materiał, wybierz opcje Edycja > Wklejanie i wstawianie.



Można również skopiować atrybuty klipu — ruch, krycie, głośność i inne efekty — a następnie wkleić je do innego klipu.

Zastępowanie klipu na osi czasu

W celu zastąpienia klipu w środku osi czasu bez zmiany długości, efektów i nakładek w filmie, należy użyć polecenia Zastąp klip. Ta opcja jest użyteczna w przypadku edycji przedłużonych filmów błyskawicznych.

- 1 W przestrzeni roboczej Organizuj lub w widoku Projekt zaznacz klip, którego zamierzasz użyć.
- 2 Na osi czasu kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, klip, który zamierzasz zastąpić, a następnie wybierz opcje Zastąp klip z > Materiały lub Projekt.

Jeśli klip przychodzący trwa dłużej, zostanie przycięty od końca, dzięki czemu jego czas trwania zrówna się z czasem trwania klipu zastępowanego.

Jeśli klip przychodzący trwa krócej, wówczas pojawi się komunikat ostrzegawczy z opcją anulowania zastępowania oraz z opcją, która umożliwia użycie pustych klatek w celu wypełnienia pozostałego czasu trwania.

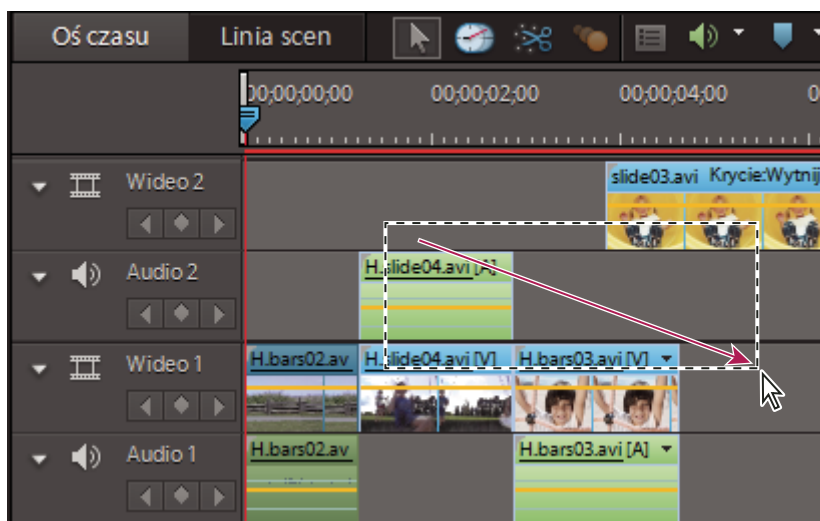
Zaznaczanie, przesuwanie, wyrównywanie i usuwanie klipów na osi czasu

Po dodaniu klipu do filmu może pojawić się konieczność zmiany układu klipów, kopiowania i wklejania scen, albo usunięcia innych klipów. Istnieje kilka technik zaznaczania pojedynczych klipów, całych zakresów klipów, a także tylko części audio i wideo klipu połączonego.

Zaznaczanie klipów na osi czasu

❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności za pomocą narzędzia Zaznaczanie  :

- Aby zaznaczyć pojedynczy klip, kliknij go na osi czasu. Jeśli klip jest połączony lub zgrupowany, wówczas kliknięcie jednego klipu spowoduje zaznaczenie innych połączonych lub zgrupowanych klipów.
- Aby zaznaczyć tylko część audio lub wideo połączonych klipów, kliknij wybrany klip, przytrzymując klawisz Alt.
- Aby zaznaczyć pojedynczy klip w grupie, kliknij żądany klip, przytrzymując klawisz Alt.
- Aby zaznaczyć wiele klipów, kliknij każdy żądany klip, przytrzymując klawisz Shift. (Kliknięcie zaznaczonego klipu z wciśniętym klawiszem Shift powoduje usunięcie jego zaznaczenia).
- Aby zaznaczyć kolejne klipy, przeciągnij prostokąt (ramkę zaznaczenia), która obejmie odpowiednie klipy.
- Aby dodać zakres klipów do bieżącego zaznaczenia, przeciągnij ramkę wokół klipów, przytrzymując klawisz Shift.



Zaznaczanie zakresu klipów poprzez przeciąganie ramki zaznaczenia

Przesuwanie klipu na osi czasu

Układ klipów na osi czasu można łatwo zmienić poprzez przeciąganie. Te same techniki, które są stosowane podczas dodawania klipu, umożliwiają wstawianie lub nakładanie klipów podczas ich przesuwania.

- Aby przesunąć klip i wstawić go w taki sposób, aby wszystkie ścieżki zostały przesunięte po wstawieniu, przeciągnij klip w żądane miejsce. Gdy wskaźnik ulegnie zmianie w ikonę wstawiania , zwolnij przycisk myszy.
- Aby przesunąć klip, zamknąć lukę za nim i przesunąć tylko klipy na ścieżkach docelowych, przeciągnij klip w żądane miejsce i naciśnij klawisz Alt. Gdy pojawi się ikona zmiany układu , zwolnij przycisk myszy.
- Aby przesunąć klip i nałożyć go na inny klip w filmie, przeciągnij klip do pierwszej klatki, na której ma się znaleźć nakładka, a następnie naciśnij klawisz Ctrl/Cmd. Gdy wskaźnik ulegnie zmianie w ikonę nakładki , zwolnij przycisk myszy.

Określanie układu klipów w filmie

- Aby przesunąć jeden klip z połączonej pary, zaznacz wybrany klip, przytrzymując klawisz Alt. Przeciągnij klip dożądanego miejsca. W celu przeciągnięcia klipów tylko na ścieżki docelowe zwolnij przycisk myszy, gdy wskaźnik myszy zmieni się ikonę wstawiania . W celu nałożenia klipu na inny klip naciśnij klawisz Ctrl, a gdy wskaźnik ulegnie zmianie w ikonę nakładania , zwolnij przycisk myszy.

Więcej tematów Pomocy

„Przesuwanie klipu na linii scen” na stronie 86

Wyrównywanie klipów za pomocą opcji Przyciągaj

Opcja Przyciągaj, która jest domyślnie aktywna, umożliwia wyrównywanie klipów względem siebie lub z określonymi punktami w czasie. Przesunięcie klipu z zaznaczoną opcją Przyciągaj powoduje jego automatyczne wyrównanie lub przyciągnięcie do krawędzi innego klipu, markera, początku lub końca linijki osi czasu albo do wskaźnika bieżącego czasu. Przyciąganie gwarantuje również, że nie dojdzie do przypadkowego wstawienia lub nałożenia klipu podczas przeciągania. Podczas przeciągania klipów pojawia się okno podręczne z informacją o odległości (w klatkach), na jaką przeciągnięto klipy (liczba ujemna oznacza, że klipy zostały przeciągnięte w stronę początku filmu).

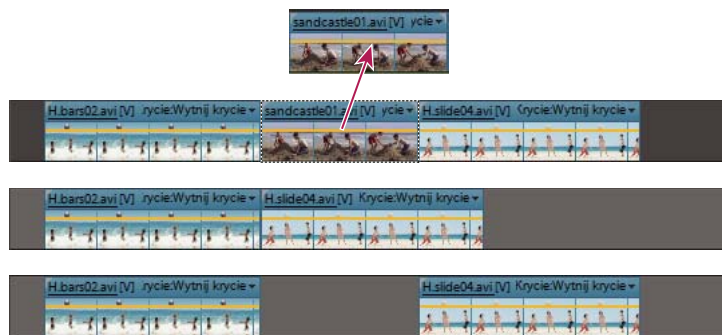
- ❖ Wybierz opcje Oś czasu: > Przyciągaj. Obok zaznaczonej opcji pojawi się znacznik zaznaczenia.

Usuwanie klipu z osi czasu lub linii scen

Usunięcie klipu z filmu nie powoduje jego usunięcia z projektu. Klip pozostaje nadal dostępny w widoku Projekt.

- Na osi czasu lub linii scen zaznacz jeden lub więcej klipów. (Aby zaznaczyć tylko część audio lub wideo klipu, kliknij, przytrzymując klawisz Alt).
- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby usunąć klipy i pozostawić lukę o takim samym czasie trwania (taka operacja jest nazywana *kasowaniem*) wybierz opcje Edycja > Wyczyść.
 - Aby zamknąć klip i usunąć powstałą lukę (taka operacja jest określana jako *usuwanie z dosunięciem*), wybierz opcje Edycja > Usuń i zamknij lukę, albo naciśnij klawisz Delete lub Backspace.

Uwaga: Usunięcie klipu z linii scen powoduje również usunięcie przejścia za tym klipem; usunięcie klipu z osi czasu powoduje usunięcie przejścia zza i sprzed usuniętego klipu.



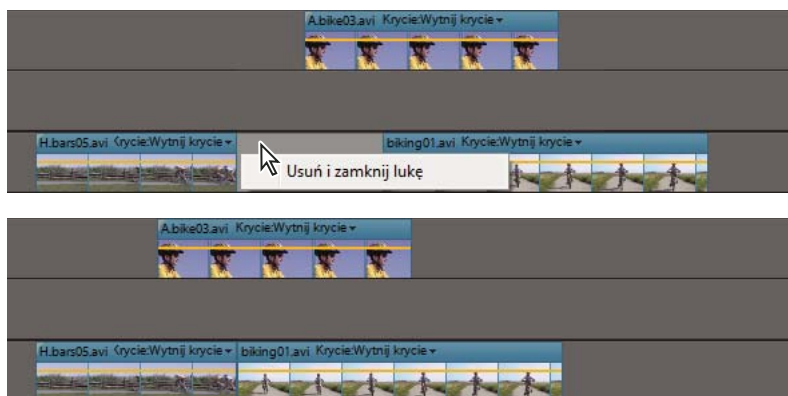
Usuwanie z dosunięciem powoduje usuwanie klatek z przesunięciem sąsiednich klipów w celu wypełnienia luki (na środku). Kasowanie powoduje usuwanie klatek, ale pozostawia lukę (u dołu).

Więcej tematów Pomocy

„Stosowanie przejść na linii scen” na stronie 143

Usuwanie pustego miejsca pomiędzy klipów na osi czasu

Puste miejsca pomiędzy klipów, które znajdują się na osi czasu, można usunąć za pomocą polecenia **Usuń i zamknij lukę** albo naciskając klawisz **Delete** lub **Backspace**. Obydwie te techniki powodują przesuwanie sąsiednich klipów w celu zapelnienia luki.



Opcja **Usuń i zamknij lukę** powoduje przesunięcie wszystkich klipów, które znajdują się za luką.

❖ Na osi czasu wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy pustą przestrzeń i wybierz opcję **Usuń i zamknij lukę**.
- Zaznacz miejsce do usunięcia, a następnie naciśnij klawisz **Delete** lub **Backspace**.

Uwaga: Jeśli luka jest niewielka i trudna do usunięcia, przesun wskaznik bieżącego czasu do luki i kliknij przycisk **Powiększ**.

Powielanie klipu na osi czasu

Każde przesunięcie klipu źródłowego z panelu **Zadania** do osi czasu lub linii scen powoduje utworzenie *instancji klipu*, której punkty wejścia i wyjścia są takie same jak domyślne punkty klipu źródłowego. Usunięcie klipu źródłowego z panelu **Zadania** powoduje usunięcie wszystkich instancji klipu z osi czasu lub linii scen.

Aby utworzyć instancje klipu z różnymi domyślnymi punktami wejścia i wyjścia, należy powielić klip źródłowy w panelu **Zadania**. Usunięcie powielonego klipu z panelu **Zadania** — podobnie jak w przypadku klipów źródłowych — powoduje usunięcie wszystkich instancji tego klipu z osi czasu albo linii scen.

1 W widoku **Projekt** zaznacz klip i opcje **Edycja > Powiel**.

2 Aby zmienić nazwę powielonego klipu, zaznacz go w widoku **Projekt** i wykonaj jedną z poniższych czynności:

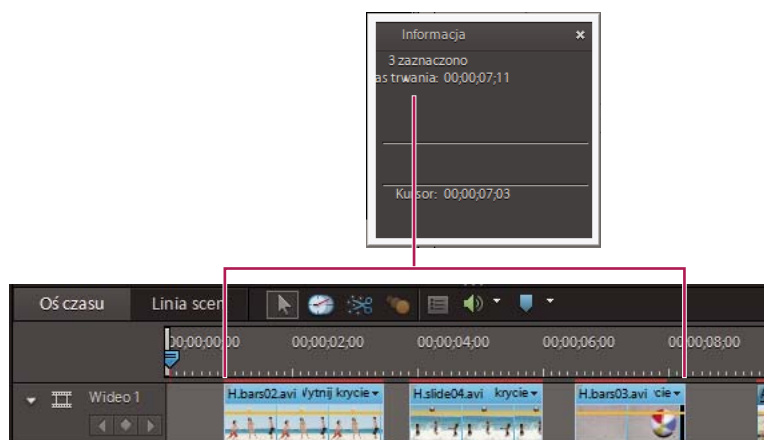
- Wybierz opcje **Klip > Zmień nazwę** i wpisz nową nazwę.
- Kliknij tekst i wpisz nową nazwę.



W celu powielenia klipu można również skopiować i wkleić klip albo przeciągnąć klip w panelu **Zadania**, przytrzymując klawisz **Ctrl**.

Wyświetlanie czasu trwania wybranych klipów na osi czasu

Czas trwania wielu klipów zaznaczonych na panelu Zadania, na linii scen lub na osi czasu prezentuje panel Informacje. Znajomość czasu trwania jest często użyteczna podczas montażu filmu. Na przykład, może pojawić się konieczność znalezienia muzyki, która będzie dopasowana do sceny albo zastąpienia kilku klipów innym materiałem filmowym. Zaznaczenie klipów w panelu Zadania spowoduje wyświetlenie — w panelu Informacje — sumarycznego czasu trwania wszystkich zaznaczonych klipów. Jeśli użytkownik zaznaczy klipy na osi czasu lub linii scen, wówczas w panelu Informacje pojawi się łączny czas trwania tych klipów — od punktu wejścia pierwszego zaznaczonego klipu do punktu wyjścia ostatniego zaznaczonego klipu. Jeśli klipy nie przylegają do siebie na ścieżkach, wówczas czas trwania może być dłuższy niż czas trwania samych klipów.



Czas trwania wielu klipów z osi czasu obejmuje łączny czas objęty przez zaznaczone klipy.

- 1 Upewnij się, że panel Informacje jest widoczny. Jeśli nie jest widoczny, wówczas wybierz opcję Okno > Informacje.
- 2 Zaznacz żądane pliki w widoku Projekt, na osi czasu lub na linii scen. W panelu Informacje pojawi się liczba zaznaczonych elementów oraz łączny czas trwania tych elementów.



Aby wyświetlić w podpowiedzi czas trwania pojedynczego klipu, należy umieścić kursor nad klipem na osi czasu lub linii scen.

Dostosowywanie ścieżek na osi czasu

Ścieżki na osi czasu można dostosowywać w taki sposób, aby były zgodne z potrzebami każdego projektu.

Dodawanie ścieżki do osi czasu

- 1 Wybierz opcję Oś czasu > Dodaj ścieżki.
- 2 W oknie dialogowym Dodaj ścieżki, do pola Dodaj, wpisz liczbę ścieżek audio i wideo, jaką zamierzasz dodać.
- 3 Aby określić położenie dodanych ścieżek, dla każdego typu dodawanej ścieżki wybierz opcję z menu podręcznego Umieszczanie, a następnie kliknij przycisk OK.

Zmianianie rozmiaru ścieżek

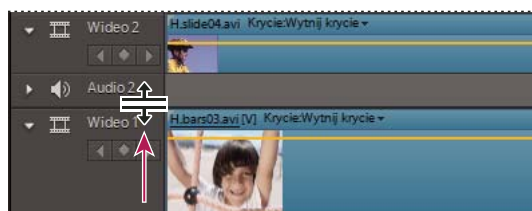
Ścieżki dostępne są w trzech predefiniowanych rozmiarach: Małe, Średnie i Duże. Widok Duże ułatwia wyświetlanie miniatur klipów i dostosowywanie efektów, takich jak krycie lub głośność klipu. Istnieje również możliwość ręcznej zmiany rozmiaru ścieżki, a także szerokości obszaru nagłówka ścieżki w celu dostosowania ścieżek o długich nazwach. Ponadto: jeśli liczba ścieżek w filmie jest tak duża, że wszystkie ścieżki nie mieszczą się jednocześnie na ekranie, wówczas można dostosować względne proporcje widocznych ścieżek audio i wideo na korzyść ścieżek, które muszą być widoczne.

Domyślnie nazwy ścieżek są ukryte; aby je wyświetlić, zmień wielkość nagłówka ścieżki.

Zmiana wysokości ścieżki

❖ Na osi czasu wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, pustą ścieżkę na osi czasu, a następnie wybierz opcję Wielkość ścieżki. Następnie wybierz opcję Małe, Średnie lub Duże.
- W obszarze nagłówka ścieżki na osi czasu umieść wskaźnik myszy między dwiema ścieżkami w taki sposób, aby pojawiła się ikona regulacji wysokości ; następnie przeciągnij wskaźnik w górę lub w dół, aby zmienić wielkość ścieżki poniżej (wideo) lub powyżej (audio).



Zmiana wysokości ścieżki na osi czasu

Zmiana rozmiaru nagłówka ścieżki na osi czasu

- ❖ Na osi czasu umieść wskaźnik myszy nad prawą krawędzią nagłówka ścieżki (w miejscu, w którym znajdują się ikony ścieżek), aby pojawiła się ikona zmiany rozmiaru , a następnie przeciągnij prawą krawędź. (Ikony u góry nagłówka ścieżki zostaną zwężone do minimalnej szerokości. Szerokość maksymalna jest niemal dwukrotnie większa niż szerokość minimalna).

Zmiana nazwy ścieżki

- 1 Na osi czasu kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, nazwę ścieżki (na przykład, Video 1) i wybierz opcję Zmień nazwę.
- 2 Wpisz nową nazwę dla ścieżki i naciśnij klawisz Enter lub kliknij poza polem.

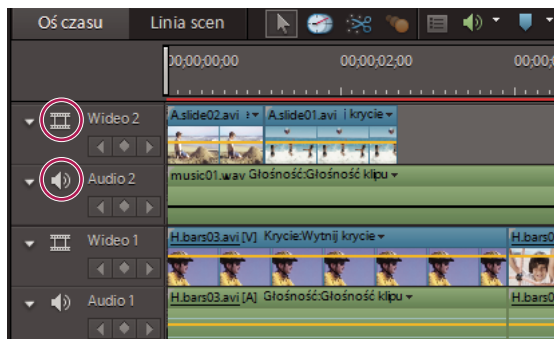
Usuwanie pustych ścieżek z osi czasu

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcje Oś czasu > Usuń puste ścieżki.
- Kliknij prawym przyciskiem/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, pustą ścieżkę na osi czasu, a następnie wybierz opcję Usuń puste ścieżki.

Dostosowywanie sposobu wyświetlania klipów na osi czasu

Klipy na osi czasu można wyświetlać na różne sposoby — w zależności od preferencji lub wykonywanego zadania. Miniaturę można wyświetlać tylko na początku klipu, na *początku* i *końcu* klipu lub na całej długości klipu (widok domyślny). Dla ścieżki audio można wyświetlić lub ukryć przebieg audio.

Określanie układu klipów w filmie

Przyciski ustawiania stylu wyświetlania umożliwiają określenie sposobu wyświetlania ścieżek na osi czasu.

Wyświetlanie miniatur na całej długości klipu umożliwia śledzenie postępu klipu. Jednak nie należy traktować granicy między miniaturkami jako rzeczywistej granicy między klatkami. Miniaturki należy traktować jako scenopis lub szkic zawartości klipu.

- ❖ Kliknij przycisk Ustaw styl wyświetlania ścieżki wideo  lub przycisk Ustaw styl wyświetlania ścieżki audio  w lewym narożniku ścieżki. Każde kliknięcie powoduje zmianę stylu wyświetlania ścieżki na inny widok.

 Aby wyświetlić więcej szczegółów podczas wyświetlania przebiegu audio na osi czasu, należy zwiększyć wysokość ścieżki.

Grupowanie, łączenie i wyłączanie klipów

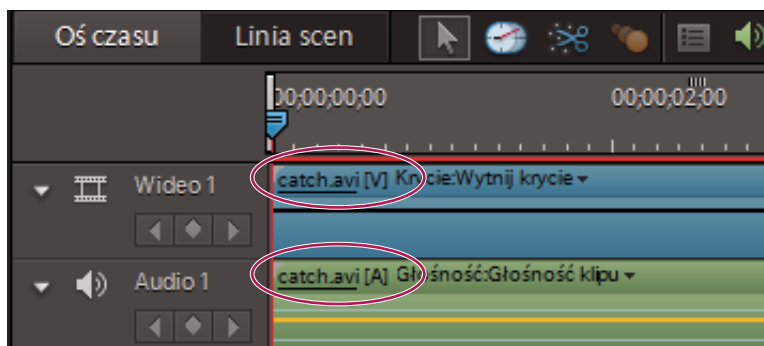
Grupowanie i rozgrupowywanie klipów

Na osi czasu lub linii scen można grupować klipy w taki sposób, aby możliwe było przesuwanie, wyłączanie, kopiowanie i usuwanie całych grup klipów. Zgrupowanie połączonego klipu z innymi klipami powoduje dołączenie do grupy części audio i wideo połączonego klipu.

- W celu grupowania klipów zaznacz wiele klipów, a następnie wybierz opcje Klip > Grupuj.
- W celu rozgrupowania klipów kliknij dowolny klip w grupie, aby zaznaczyć grupę, a następnie wybierz opcje Klip > Rozgrupuj.
- Aby zaznaczyć jeden lub więcej klipów w grupie, kliknij pojedynczy klip w grupie, przytrzymując klawisz Alt. Aby zaznaczyć dodatkowe klipy w grupie, kliknij, przytrzymując klawisze Shift+Alt.

Łączenie klipów wideo i audio

Klipy wideo w większości przypadków zawierają ścieżkę dźwiękową. W widoku Projekt klipy, które zawierają wideo i audio, są widoczne jako pojedynczy element. Dodanie klipu do filmu na osi czasu powoduje, że ścieżki wideo i audio pojawiają się jako osobne ścieżki, a wideo znajduje się bezpośrednio nad audio. Wideo i audio pozostają połączone, dlatego przeciągnięcie części wideo na osi czasu powoduje przesunięcie połączonego audio wraz z wideo (i na odwrót). Z tego powodu pary audio/wideo są nazywane *klipami połączonymi*. Na osi czasu nazwy klipów połączonych są podkreślone i oznaczone literą [V] (wideo) lub [A] (audio).



Klipy połączone mają tę samą nazwę z dołączoną literą [V] lub [A], a ponadto nazwy takich klipów są podkreślone.

Wszystkie zadania montażu (takie jak przesuwanie, przycinanie albo zmiana szybkości klipu) oddziałują na obydwie części połączonego klipu. Połączenie można tymczasowo pominąć, naciskając klawisz Alt podczas inicjowania zadań montażu. Części audio i wideo klipów można również rozmieszczać osobno.

Więcej tematów Pomocy

„Zaznaczanie klipów na osi czasu” na stronie 98

„Przesuwanie klipu na osi czasu” na stronie 98

„Usuwanie klipu z osi czasu lub linii scen” na stronie 99

„Usuwanie pustego miejsca pomiędzy klipów na osi czasu” na stronie 100

Łączenie i rozłączanie klipów wideo i audio

W programie można połączyć klip wideo i audio w taki sposób, aby działały jak jeden klip. Zaznaczenie, przycięcie, podział, usunięcie, przesunięcie albo zmiana szybkości jednego z klipów składowych wpływa również na drugi klip. W razie potrzeby można również pominąć połączenie. Na osi czasu nazwy klipów połączonych są podkreślone i oznaczone literą [V] (wideo) lub [A] (audio).

- W celu połączenia klipów wideo i audio, kliknij klip wideo i audio, przytrzymując klawisz Shift, aby zaznaczyć obydwa te klipy, a następnie wybierz opcje Klip > Połącz dźwięk i wideo.
- Aby rozłączyć klipy wideo i audio, zaznacz połączony klip i wybierz opcje Klip > Rozłącz audio i wideo. (Audio i wideo zostaną rozłączone, ale nadal pozostaną zaznaczone). Aby użyć każdego z klipów osobno, usuń zaznaczenie jednego z nich).
- Aby zaznaczać połączone klipy osobno, kliknij żądany klip, przytrzymując klawisz Alt. Po zaznaczeniu można przesunąć lub przyciąć klip niezależnie od klipu, który jest z nim połączony.



Aby szybko usunąć klip audio lub wideo nie usuwając połączenia, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, klip, a następnie wybierz z menu opcję Usuń audio lub Usuń wideo.

Usuwanie tylko części audio lub wideo połączanego klipu

❖ Na osi czasu wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, połączony klip i wybierz opcje Usuń audio albo Usuń wideo.
- Kliknij część audio lub wideo, przytrzymując klawisz Alt, aby zaznaczyć tylko tę część, a następnie naciśnij klawisz Delete lub Backspace.

Określanie układu klipów w filmie

- Wybierz połączony klip i wybierz opcje Klip > Rozłącz audio i wideo. Zaznacz dowolny klip i wybierz opcje Edycja > Wyczyść albo Edycja > Usuń i zamknij lukę.

Klipy zostaną przesunięte w celu zapewnienia luki pozostawionej przez usunięty klip.

Synchronizowanie klipów połączonych

Program Adobe Premiere Elements automatycznie umieszcza wideo i audio jako osobne ścieżki na osi czasu, ale łączy klipy ze sobą, dzięki czemu pozostają one zsynchronizowane podczas przycinania lub przesuwania. Przeciągnięcie jednego klipu z wciśniętym klawiszem Alt w sposób, który wywoła utratę synchronizacji, spowoduje, że na osi czasu program Adobe Premiere Elements wyświetli liczbę klatek przesunięcia obok nazwy klipu. Program Adobe Premiere Elements śledzi przesunięcie, wyświetlając je nawet w przypadku rozłączenia i ponownego połączenia klipów. Program Adobe Premiere Elements może automatycznie ponownie synchronizować klipy. W zależności od klipów dostępne są dwie metody synchronizowania.

- ❖ Na osi czasu kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, wartość przesunięcia klipu, który zamierzasz przesunąć albo dostosować, a następnie wybierz jedną z poniższych opcji:

Przenieś do synchronizacji Ta opcja powoduje przesunięcie klipu wideo albo audio w celu zsynchronizowania klipów. W razie potrzeby sąsiednie klipy zostaną zastąpione klipami przesuwanymi. Przycięcie dowolnego klipu spowoduje, że program Adobe Premiere Elements wyrówna je z zachowaniem pierwotnego początku nagrania, co oznacza, że ich punkty wejścia i wyjścia mogą być niezgodne.

Prześlizgnij do synchronizacji Ta opcja powoduje prześlizgnięcie w celu zsynchronizowania wideo i audio. Prześlizgnięcie zachowuje położenie i czas trwania klipów w ścieżkach. W razie wykorzystywane są przycięte klatki w celu przesunięcia zawartości klipów aż do wyrównania ich pierwotnych punktów początkowych nagrania. Odległości między punktami wejścia i wyjścia na ścieżkach pozostają takie same, ale położenie punktów wejścia i wyjścia w oryginalnym klipie ulega zmianie. Ta opcja jest dostępna tylko wówczas, gdy wybrany klip zawiera wystarczającą liczbę przyciętych klatek do skompensowania przesunięcia.

Klip kliknięty prawym przyciskiem myszy/kliknięty z przytrzymanym przyciskiem Ctrl zostanie przesunięty lub zmodyfikowany w taki sposób, aby zapewnić jego wyrównanie z innym klipem, którego położenie nie ulega zmianie.

Włączanie i wyłączanie klipów

W niektórych sytuacjach może pojawić się potrzeba wyłączenia klipu podczas próby zastosowania innej metody montażu oraz w celu skrócenia czasu przetwarzania podczas pracy ze złożonym projektem. Wyłączenie klipu powoduje jego ukrycie podczas wyświetlania filmu w panelu Monitor, a także podczas eksportowania filmu. Wyłączony klip można przesunąć lub zmienić.

- ❖ Zaznacz jeden lub więcej klipów na osi czasu lub linii scen, a następnie wybierz opcje Klip > Włącz.

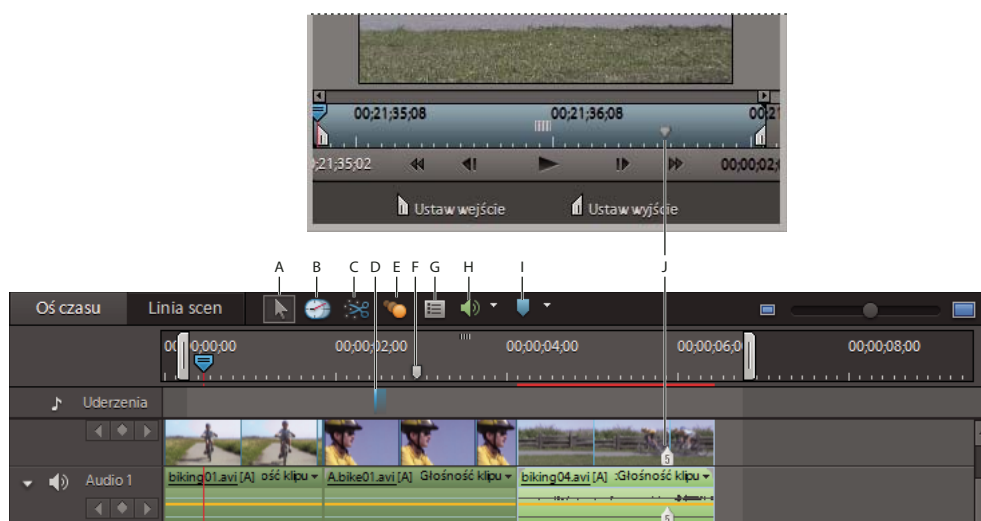
Znacznik wyboru obok polecenia zniknie po wyłączeniu klipu, a klip będzie widoczny jako wyszarzony na osi czasu lub na linii scen.

Praca z klipami i markerami na osi czasu

Informacje o markerach w klipach i na osi czasu

Markerami można oznaczać istotne punkty w klipie lub w filmie. Za pomocą markerów można ustawiać, układać i synchronizować klipy, a także dodawać komentarze do osi czasu. Każdy film i każdy klip może zawierać 100 ponumerowanych markerów (oznaczonych liczbami od 0 do 99) i nieograniczoną liczbę markerów nienumerowanych. Można również dodawać markery menu, które mogą być wykorzystywane podczas tworzenia menu płyty w programie Adobe Premiere Elements. (Zobacz „Praca z markerami menu” na stronie 266).

Praca z markerami klipu i markerów na osi czasu przypomina pracę z punktami wejścia i wyjścia. Punkty wejścia i wyjścia ustawiają rzeczywisty punkt początkowy i końcowy klipu, a markery mają wyłącznie charakter referencyjny i nie wpływają na klipy w końcowym filmie.



Markery na osi czasu oraz na panelu Monitor

A. Narzędzie Zaznaczanie B. Narzędzie Rozciąganie osi czasu C. Narzędzie Właściwości D. Tryb inteligentnego przycinania E. Tryb śledzenia ruchu F. Marker na osi czasu, w filmie G. Marker uderzenia H. Markery klipu w klipie I. Opcje Narzędzia audio J. Opcje markerów

Uwaga: Kliknięcie przycisku Wykrywaj uderzenia powoduje utworzenie markerów w miejscach głównych uderzeń ścieżki dźwiękowej, dzięki czemu możliwe jest zsynchronizowanie klipów z uderzeniami.

Markery dodane do klipu umieszczonego w filmie pojawiają się tylko w danej instancji klipu. Markery dodane do klipu źródłowego (otwartego z widoku Projekt) pojawiają się w każdej instancji klipu, która została następnie dodana do filmu. Dodanie markerów do klipu źródłowego nie wpływa na instancje klipu, które już znajdują się w filmie.

Po zaznaczeniu klipu w widoku Projekt w panelu Monitor pojawiają się tylko markery z danego klipu; zaznaczenie klipu na osi czasu powoduje wyświetlenie tylko markerów na osi czasu. Markery klipów są widoczne jako ikony w klipie na osi czasu, ale markery na osi czasu pojawiają się na linijce czasu osi czasu.

Uwaga: Informacje na temat dodawania, przesuwania i usuwania markerów w klipie lub w filmie zawiera sekcja „Praca z klipami i markerami na osi czasu” na stronie 106 w pomocy dla programu Adobe Premiere Elements.

Więcej tematów Pomocy

„Praca z markerami menu” na stronie 266

Dodawanie markerów klipów i markerów na osi czasu

Markery można dodać do klipu w panelu Zadania, do instancji klipu na osi czasu albo do linijki osi czasu. Markery należą do dwóch kategorii: markery klipów i markery na osi czasu. Markery klipu najczęściej służą do zaznaczania istotnych miejsc w pojedynczym klipie (np. w celu zaznaczenia określonej akcji albo dźwięku). Markery na osi czasu dodawane do linijki osi czasu służą do oznaczania scen, miejsc przeznaczonych na napisy tytułowe, albo innych istotnych miejsc w całym filmie. Markery na osi czasu mogą zawierać komentarze, a nawet adresy URL, które umożliwiają łączenie się ze stronami WWW.

Markery można numerować, a ponadto możliwe jest korzystanie z markerów nienumerowanych. Jeśli planowane jest użycie wielu markerów, wówczas należy stosować markery numerowane. W przypadku markerów numerowanych możliwe jest szybkie przeskoczenie np. z markera nr 5 do markera nr 40, a w przypadku markerów nienumerowanych można tylko przeskoczyć z poprzedniego do następnego markera. Jeśli dodatkowo markery mają być używane do wprowadzania komentarzy, wówczas numerowanie markerów ułatwia odwoływanie się do nich. Komentarz może zawierać na przykład następujące uwagi przeznaczone dla współpracowników: „Sprawdź kolor przy markerze nr 12” lub „Przeczytaj mój komentarz przy markerze nr 42”.

Dodawanie markera do klipu źródłowego lub instancji klipu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby dodać marker do klipu źródłowego, kliknij dwukrotnie klip w widoku Projekt.
- Aby dodać marker do instancji klipu, kliknij dwukrotnie klip na osi czasu.

Klip zostanie otwarty w oknie Podgląd.

- 2 Przesuń wskaźnik bieżącego czasu  w widoku Podgląd do klatki, w której zamierzasz ustawić marker.
- 3 Wybierz opcje Klip > Ustaw marker klipu, a następnie wybierz opcję Nienumerowany, Następny dostępny numerowany albo Inne numerowane.
- 4 W przypadku wybrania opcji Inne numerowane wpisz numer do pola Ustaw marker numerowany, a następnie kliknij przycisk OK.

Marker dodany do klipu źródłowego zostanie zapisany w klipie i będzie widoczny we wszystkich instancjach tego klipu, jakie zostaną następnie umieszczone na osi czasu. Jeśli marker dodano do instancji klipu, wówczas będzie on widoczny tylko w tej instancji klipu na osi czasu.

Dodawanie markera do osi czasu

- 1 Kliknij pusty obszar w ścieżce audio lub wideo na osi czasu. Kliknięcie spowoduje aktywację osi czasu i usunięcie zaznaczenia klipów.
- 2 Przesuń wskaźnik bieżącego czasu  na osi czasu do klatki, w której zamierzasz ustawić marker.
- 3 Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, linijkę osi czasu lub panel Monitor, albo wybierz opcje Oś czasu > Ustaw marker na osi czasu, a następnie wybierz jedną z poniższych opcji:

Nienumerowane Ta opcja spowoduje ustawienie markera nienumerowanego.

Następny dostępny numerowany Ta opcja spowoduje ustawienie markera numerowanego o najniższym nieużywanym numerze.

Inne numerowane Ta opcja spowoduje otwarcie okna dialogowego, w którym można określić dowolny nieużywany numer z zakresu od 0 do 99.

 *Markery można wstawiać podczas odtwarzania filmu lub klipu. Wystarczy kliknąć ikonę Ustaw marker nienumerowany w panelu Monitor albo nacisnąć klawisz gwiazdki w miejscach wybranych do zaznaczenia.*

Marker stanie się widoczny na linijce osi czasu, w miejscu wskaźnika bieżącego czasu.

Wstawianie komentarzy, informacji o rozdziałach albo łącz URL do markera na osi czasu

Markery na osi czasu mogą oznaczać istotne klatki filmu, a dodatkowo mogą zawierać komentarze, numery rozdziałów i adresy URL. Komentarze, numery rozdziałów i łącza WWW można wprowadzać tylko do markerów osi czasu, a nie do markerów klipów.

W celu zaimportowania filmu do programu Adobe® Encore® można wykorzystać markery na osi czasu, aby określić łącza do rozdziałów. Program Encore automatycznie przekształci markery na osi czasu zawierające tekst lub liczby (w polu Rozdział) w punkty rozdziałów. Ponadto umieści zawartość pola Komentarz w polu Opis punktu rozdziału.

Jeśli film jest przeznaczony na stronę WWW, a dla użytkownika najbardziej komfortowe jest projektowanie stron WWW z ramkami, wówczas można użyć markerów na osi czasu, aby zmienić zawartość innych części strony WWW. Markery na osi czasu mogą określać adresy URL oraz ramki stron WWW. Po umieszczeniu filmu na stronie WWW z ramkami przeglądarka będzie wyświetlać każde określone łącze w odpowiedniej ramce. Dlatego podczas odtwarzania filmu zawartość strony WWW może ulegać zmianie przy każdym osiągniętym markerze. Na przykład, podczas odtwarzania filmu z wakacji na rodzinnej stronie WWW w innych ramkach tej strony można wyświetlać komentarze i obrazy statyczne dotyczące wakacji. Ta zaawansowana technika wymaga uważnego planowania w celu skoordynowania klatek i ich zawartości. Film należy wyeksportować do pliku takiego typu, który obsługuje markery WWW: QuickTime albo Windows Media.

Markery można ustawiać w taki sposób, aby ich czas trwania był dłuższy niż jedna klatka. Na osi czasu można przesunąć prawą stronę ikony markera na osi czasu, aby zmienić czas trwania markera.

- 1 Na linijce czasu w obszarze osi czasu kliknij dwukrotnie marker na osi czasu, aby otworzyć okno dialogowe Marker.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć komentarz, wpisz komentarz do pola Komentarze.
 - Aby zmienić czas trwania markera, przeciągnij wartość czasu trwania lub kliknij wartość, aby ją zaznaczyć, następnie wpisz nową wartość i naciśnij klawisz Enter.
 - Aby utworzyć punkt rozdziału dla programu Adobe Encore, wprowadź nazwę lub numer rozdziału do pola Rozdział.
 - Aby utworzyć łącze WWW, wprowadź adres WWW i numer ramki do pól URL i Klatka docelowa. Numer ramki musi być zgodny z numerem ramki na stronie WWW, która zawiera film.
- 3 Aby wprowadzić komentarze lub określić opcje dla innych markerów osi czasu, kliknij przycisk Poprzedni lub Dalej.
- 4 Powtarzaj kroki od 1 do 3, aż do zakończenia modyfikowania markerów na osi czasu. Następnie kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o markerach menu](#)” na stronie 266

Przenoszenie i usuwanie markerów

Markery można przesuwować na osi czasu. Aby zmienić markery klipu, który znajduje się już w filmie, należy otworzyć konkretną instancję klipu w oknie Podgląd, a następnie wprowadzić tam zmiany. Markerów klipu nie można modyfikować bezpośrednio na osi czasu.

Markery na osi czasu nie są w żaden sposób dołączone do klatek, które zaznaczają. Na przykład, po wstawieniu klipu istniejące markery na osi czasu nie są przesuwane, ale pozostają w oryginalnych położeniach na linijce osi czasu. Jednak markery klipów w klipie przesuwają się wraz z klipem.

Przenoszenie markera

- ❖ Na linijce osi czasu przeciągnij marker do nowego położenia. Przeciągnięcie poza krawędź linijki osi czasu powoduje przewinięcie linijki czasu.

***Uwaga:** Markera klipu nie można przenosić na osi czasu; zamiast tego należy otworzyć klip w oknie Podgląd, a następnie przeciągnąć marker na linijce osi czasu w oknie Podgląd.*

Usuwanie markera z osi czasu

- 1 Na osi czasu przesunąć wskaźnik bieżącego czasu  do markera na osi czasu.

 Aby umieścić wskaźnik bieżącego czasu dokładnie na markerze, powiększ linijkę osi czasu, aby widoczna była dokładna lokalizacja, albo wybierz opcję Oś czasu > Przejdź do markera na osi czasu, a następnie wybierz z menu opcję Następny, Poprzedni lub Numerowany.

- 2 Wybierz opcję Oś czasu > Wyczyść marker osi czasu, a następnie wybierz opcję z menu.

Marker na osi czasu przy wskaźniku bieżącego czasu Ta opcja powoduje usunięcie markera na osi czasu, który znajduje się przy wskaźniku bieżącego czasu. (Jeśli ta opcja jest niedostępna, oznacza to, że wskaźnik bieżącego czasu nie został umieszczony dokładnie na markerze).

Wszystkie markery Ta opcja powoduje usunięcie z filmu wszystkich markerów na osi czasu.

Numerowane Ta opcja powoduje usunięcie markera na osi czasu z listy wszystkich numerowanych markerów.

***Uwaga:** Markera, który znajduje się na osi czasu, nie można usunąć poprzez przeciągnięcie go w miejsce oddalone od linijki osi czasu.*

Usuwanie markera klipu

- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 Przesunąć wskaźnik bieżącego czasu  do markera klipu.

 Aby umieścić wskaźnik bieżącego czasu dokładnie na markerze, powiększ linijkę osi czasu, aby widoczna była dokładna lokalizacja, albo wybierz opcję Klip > Przejdź do markera klipu, a następnie wybierz z menu opcję Następny, Poprzedni lub Numerowany.

- 3 Wybierz opcję Klip > Wyczyść marker przycinania, a następnie wybierz opcję z menu:

Bieżący marker Ta opcja powoduje usunięcie markera, który znajduje się przy wskaźniku bieżącego czasu. (Jeśli ta opcja jest niedostępna, oznacza to, że wskaźnik bieżącego czasu prawdopodobnie nie został umieszczony dokładnie na markerze).

Wszystkie markery Ta opcja powoduje usunięcie wszystkich markerów klipu z klipu.

Numerowane Ta opcja powoduje usunięcie markera klipu z listy wszystkich numerowanych markerów.

Kasowanie wszystkich markerów

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby skasować wszystkie markery klipu z klipu, zaznacz klip na osi czasu.
 - Aby skasować wszystkie markery z osi czasu, upewnij się, że żaden klip nie jest zaznaczony w filmie.
- 2 Wybierz opcję Klip > Wyczyść marker przycinania > Wszystkie markery lub opcję Oś czasu > Wyczyść marker osi czasu > Wszystkie markery.

Przechodzenie (na osi czasu) do markera klipu lub markera na osi czasu

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby przejść do markera klipu w klipie, zaznacz klip na osi czasu.
 - Aby przejść do markera na osi czasu w filmie, upewnij się, że żaden klip nie jest zaznaczony na osi czasu.
- 2 Wybierz opcje Klip > Przejdź do markera klipu lub opcje Oś czasu > Przejdź do markera na osi czasu, a następnie wybierz z menu opcje Następny, Poprzedni lub Numerowane.

 *Ustawianie klipów przy markerze ułatwia zaznaczenie polecenia Przyciągaj w menu Oś czasu. (Znacznik wyboru oznacza, że polecenie jest zaznaczone). Dzięki temu klipy będą przyciągane do markerów podczas ich przeciągania do odpowiedniego miejsca na osi czasu.*

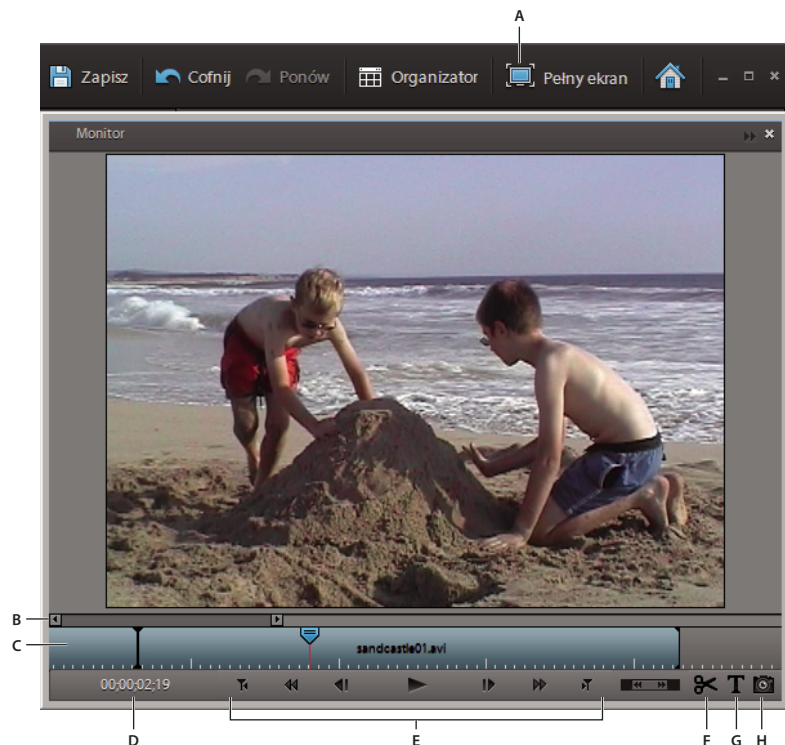
Wyświetlanie podglądów filmów

Wyświetlanie podglądu filmu w panelu Monitor

W dowolnym momencie w panelu Monitor można wyświetlić podgląd całości lub części filmu. W celu wyświetlenia podglądu filmu program Adobe Premiere Elements musi najpierw przygotować klipy na wszystkich ścieżkach do wyświetlenia — w tym celu musi zastosować efekty oraz ustawienia ruchu, krycia i głośności. Jakość wideo i częstość klatek jest dynamicznie dostosowywana, dzięki czemu możliwe jest wyświetlanie podglądu filmu w czasie rzeczywistym. Podglądy filmów, w których między klipami używane są tylko cięcia, zwykle są wyświetlane z normalną jakością i normalną częstością klatek. W przypadku filmów złożonych (zawierających efekty oraz warstwy wideo i audio) konieczne może być renderowanie przed wyświetleniem podglądu.

Uwaga: Informacje na temat renderowania wideo w celu wyświetlenia podglądu zawiera pomoc dla programu Adobe Premiere Elements.

Określanie układu klipów w filmie



Panel Monitor

A. Odtwarzanie na pełnym ekranie B. Element sterujący powiększeniem C. Miniaturowa oś czasu D. Czas bieżący E. Elementy sterujące odtwarzaniem F. Podziel klip G. Dodawanie tekstu H. Stopklatka

❖ W panelu Monitor wykonaj jedną następujących czynności:

- Aby wyświetlić podgląd filmu, kliknij przycisk Odtwarzaj ► lub naciśnij klawisz spacji.

Uwaga: Aby ustawić wskaźnik bieżącego czasu na początku filmu, naciśnij klawisz Home.

- Aby zmienić jakość odtwarzania, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, wewnątrz panelu Monitor. Wybierz opcje Jakość odtwarzania > Najwyższa. Zmiana ustawienia na Najwyższa spowoduje zwiększenie wykorzystania procesora i pamięci RAM komputera.
- Aby zatrzymać wyświetlanie podglądu, kliknij przycisk Wstrzymaj || lub naciśnij klawisz spacji.
- Aby kontrolować szybkość wyświetlania podglądu, przeciągnij suwak w prawo. Im dalej zostanie przesunięty suwak, tym szybciej będzie wyświetlany podgląd klipu.
- Aby odwrócić kolejność odtwarzania, przeciągnij suwak w lewo. Im dalej zostanie przesunięty suwak, tym szybciej będzie wyświetlany klipu w odwrotnej kolejności.
- Aby przejść do przodu o jedną klatkę, kliknij przycisk Klatka do przodu ►. Aby przejść do przodu o pięć klatek, kliknij ten sam przycisk Klatka do przodu, przytrzymując klawisz Shift.
- Aby przejść do tyłu o jedną klatkę, kliknij przycisk Klatka wstecz ◀. Aby przejść do tyłu o pięć klatek, kliknij przycisk Klatka wstecz, przytrzymując klawisz Shift.
- Aby przeskoczyć do innej klatki, kliknij obszar wyświetlania bieżącego czasu i wpisz nowy czas. (Nie ma potrzeby wpisywania dwukropków i średników. Należy jednak pamiętać o tym, że program Adobe Premiere Elements interpretuje liczby mniejsze niż 100 jako liczby klatek).
- Aby przejść na koniec poprzedniego klipu (w celu wycięcia lub przeprowadzenia montażu), kliknij przycisk Przejdź do poprzedniego punktu montażu T.

- Aby przejść na początek następnego klipu, kliknij przycisk **Przejdź do następnego punktu montażu** .

Wyświetlanie podglądu jednego klipu z linii scen

- ❖ Kliknij dwukrotnie klip na linii scen.

Powiększanie lub zmniejszanie miniaturowej osi czasu w panelu Monitor

Podczas korzystania z linii scen można powiększać i zmniejszać *miniaturową oś czasu w panelu Monitor* w celu rozszerzania lub zawężania jej skoków. Powiększenie miniaturowej osi czasu ułatwia przeglądanie zmian odbywających się w niewielkich zakresach czasu, nawet w trakcie jednej klatki. Zmniejszenie ułatwia sprawdzanie zmian, które trwają dłużej.

- ❖ W celu powiększenia lub zmniejszenia przeciągnij koniec miniaturowej osi czasu.

Przewijanie osi czasu podczas wyświetlania podglądu

W programie dostępna jest opcja, która powoduje automatyczne przewijanie osi czasu z prawej strony na lewą — co przypomina wyświetlanie filmu na ekranie — gdy sekwencja jest dłuższa niż widoczna oś czasu. Dzięki tej opcji nie ma potrzeby zmniejszania w celu wyświetlenia całej sekwencji.

- 1 W systemie Windows® wybierz opcje **Edycja > Preferencje > Ogólne**. W systemie Mac® OS wybierz opcje **Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Ogólne**.
- 2 Wybierz opcję z menu **Automatyczne przewijanie przy odtwarzaniu osi czasu**.

Bez przewijania Wybranie tej opcji powoduje brak przewijania.

Przewijanie strony Powoduje jednorazowe przewinięcie widocznej sekcji osi czasu o stronę.

Płynne przewijanie Powoduje przewijanie osi czasu, podczas którego wskaźnik bieżącego czasu pozostaje na środku widocznej osi czasu.

Wyświetlanie marginesów bezpieczeństwa w panelu Monitor

W panelu Monitor można wyświetlić marginesy bezpieczeństwa (prowadnice) w celu sprawdzenia, czy tekst lub obiekty w projekcie znajdują się poza marginesami bezpieczeństwa. Jeśli tekst lub obiekty znajdują się poza marginesami bezpieczeństwa, wówczas odtwarzanie filmu na niektórych ekranach może spowodować ich wycięcie. Marginesy bezpieczeństwa mają wyłącznie charakter informacyjny i nie są wyświetlane w podglądach ani eksportowane.

Określanie układu klipów w filmie

Marginesy bezpieczeństwa w panelu Monitor

A. Margines bezpieczeństwa dla akcji B. Margines bezpieczeństwa dla napisów

- ❖ Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, w panelu Monitor i wybierz opcję Marginesy bezpieczeństwa. Znacznik wyboru obok nazwy opcji oznacza, że wyświetlanie stref marginesów bezpieczeństwa jest włączone.

💡 *Standardowe marginesy bezpieczeństwa dla akcji i napisów zajmują odpowiednio 10% i 20% powierzchni. Jednak wymiary stref bezpieczeństwa można zmienić w oknie dialogowym Ustawienia projektu.*

Więcej tematów Pomocy

„[Tworzenie statycznego napisu tytułowego](#)” na stronie 232

„[Sprawdzanie ustawień projektu](#)” na stronie 32

Wyświetlanie podglądu na pełnym ekranie

Aby wyświetlić większą liczbę szczegółów w klipie lub filmie, należy wyświetlić podgląd na pełnym ekranie. W tym trybie wideo jest wyświetlane na całym ekranie komputera, dzięki czemu można sprawdzić, w jaki sposób klipy i filmy będą wyglądać na ekranach telewizorów. Podglądy na pełnym ekranie ułatwiają również udostępnianie wyników pracy innym osobom, które znajdują się w tym samym pomieszczeniu

Wyświetlanie podglądu filmu w trybie pełnoekranowym

- ❖ Kliknij przycisk Odtwarzaj na pełnym ekranie  w prawym górnym narożniku aplikacji. Panel podglądu wypełni cały ekran, a wyświetlanie podglądu zostanie automatycznie rozpoczęte.

Wstrzymywanie, cofanie i przyspieszanie podglądu na pełnym ekranie

W przypadku podglądu na pełnym ekranie możliwe jest odtwarzanie i wstrzymywanie, a także cofanie oraz przyspieszanie w krokach po jednej klatce.

- 1 Aby wyświetlić pasek sterowania, przesunąć wskaźnik myszy do dołu ekranu.



W celu wyświetlenia elementów sterujących podczas wyświetlania podglądu na pełnym ekranie należy przesunąć wskaźnik myszy na ekranie.

- 2 Kliknij przycisk Wstrzymaj ||, Klatka wstecz ◀ lub Klatka do przodu ▶.

Zamykanie trybu pełnoekranowego

- 1 Aby wyświetlić pasek sterowania, przesun wskaźnik myszy do dołu ekranu.
- 2 Kliknij przycisk Zakończ, który znajduje się po prawej stronie paska elementów sterujących.

Wyświetlanie podglądu na monitorach telewizyjnych

W celu wyświetlenia podglądu filmu na monitorze telewizyjnym lub wideo można użyć wielu różnych kamkorderów lub przetworników analogowo-cyfrowych (digitalizatorów). Okno dialogowe Ustawienia projektu zawiera opcje przeznaczone do wyświetlania podglądu za pomocą urządzenia DV. Przed przystąpieniem do wybierania tych ustawień należy odpowiednio skonfigurować urządzenia.

Uwaga: Należy się upewnić, że monitor TV lub wideo jest podłączony do kamkordera lub przetwornika analogowo-cyfrowego, oraz że to urządzenie jest poprawnie podłączone do komputera, zwykle przez port IEEE 1394. Ponadto należy skonfigurować to urządzenie w taki sposób, aby generowało na wyjściu analogowe audio i wideo do monitora. Niektóre urządzenia wykrywają monitor w sposób automatyczny, a inne wymagają wybrania opcji menu. (Więcej informacji zawiera dokumentacja udostępniona z urządzeniem).

- 1 Wybierz opcje Edycja > Ustawienia projektu > Ogólne, a następnie kliknij przycisk Ustawienia odtwarzania.
- 2 Wybierz następujące opcje w sekcji Odtwarzanie w czasie rzeczywistym:
 - W celu wyświetlania podglądu na panelu Monitor oraz na monitorze TV zaznacz opcję wyświetlania wideo na pulpicie. Jeśli odtwarzanie na panelu Monitor nie odbywa się płynnie, usuń zaznaczenie tej opcji.
 - W sekcji Urządzenie zewnętrzne wybierz opcję, która odpowiada kamkorderowi lub przetwornikowi analogowo-cyfrowemu generującemu sygnał dla telewizora.
 - W obszarze Przekształcenie proporcji wybierz opcję Sprzęt (jeśli jest obsługiwany).
 - Wybierz opcję Audio z urządzenia zewnętrznego, aby monitorować dźwięk, a także wideo za pomocą monitora TV. Ta opcja powoduje, że podczas odtwarzania audio i wideo pozostają w synchronizacji.

Określanie układu klipów w filmie

Uwaga: Wybranie opcji *Odtwarzanie w czasie rzeczywistym* powoduje, że podglądy są wyświetlane natychmiast w całkowicie zrenderowanej jakości końcowej. Montaż bez renderowania umożliwia dowolne wybieranie i swobodne eksperymentowanie z metodami montażu. W celu uzyskania najlepszych częstości klatek należy korzystać z systemu z procesorem Pentium® 4, 3 GHz lub lepszym.

- 3 W sekcji Eksportuj, w obszarze Urządzenie zewnętrzne, zdecyduj, czy dla określonego urządzenia będzie się odbywało eksportowanie na taśmę. Wybranie tej opcji nie wpływa na odtwarzanie.

Uwaga: Eksportowanie na taśmę nie jest obsługiwane w przypadku formatu HDV.

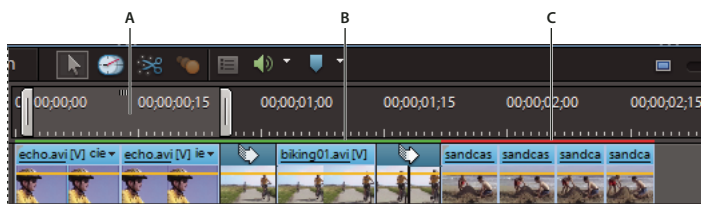
- 4 Jeśli adapter wyświetlania obsługuje interfejs DirectX®, wówczas w sekcji trybu wyświetlania na pulpicie wybierz Przyspieszone efekty GPU. W przeciwnym wypadku wybierz opcję Zgodne lub Standardowe — w zależności od tego, która zapewnia najlepsze wyniki odtwarzania w systemie.
- 5 Pozostałe ustawienia odtwarzania pozostaw jako ustawione przez program Adobe Premiere Elements, a następnie kliknij przycisk OK.
- 6 W oknie dialogowym Ustawienia projektu kliknij przycisk OK.

Renderowanie obszaru przeznaczonego do wyświetlania podglądu

W przypadku bardziej złożonych filmów i filmów błyskawicznych (zawierających efekty i wideo oraz audio w warstwach) wymagany jest dłuższy czas przetwarzania, ponieważ tylko wówczas takie filmy są wyświetlane poprawnie. Jeśli program Adobe Premiere Elements nie może wyświetlić pewnego obszaru z pełną szybkością i jakością, wówczas dodaje cienką czerwoną linię do linijki osi czasu. W celu wyświetlenia podglądu takich obszarów należy je *zrenderować*. Renderowanie powoduje przetwarzanie warstw i efektów oraz zapisuje wynikowy podgląd w pliku, którego program Adobe Premiere Elements może użyć za każdym razem, gdy wyświetlany jest podgląd tej sekcji filmu. Po renderowaniu sekcja nie wymaga ponownego renderowania, chyba że została zmieniona. (Na osi czasu zrenderowane obszary są oznaczone zieloną linią).

Uwaga: Wprowadzenie znaczących zmian do zrenderowanego obszaru powoduje, że plik podglądu przestaje być użyteczny, a zielona linia zmienia się w czerwoną. W celu wyświetlenia podglądu złożonych efektów w pełnej częstości klatek konieczne będzie ponowne zrenderowanie obszaru.

Do wybierania obszaru przeznaczonego do renderowania służy pasek obszaru roboczego na osi czasu.

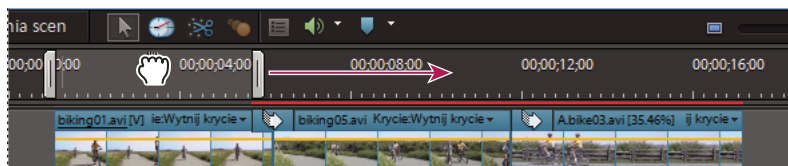


Oś czasu

A. Pasek obszaru roboczego B. Zielony pasek oznacza obszar całkowicie zrenderowany C. Czerwony pasek oznacza obszar, który wymaga renderowania, ponieważ tylko wówczas podgląd będzie wyświetlany w najlepszej jakości

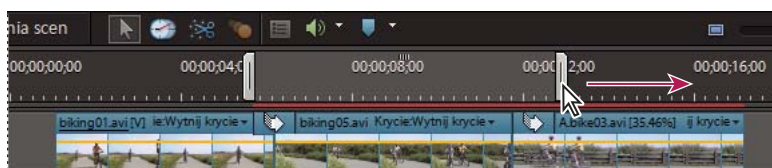
Ustawianie obszaru przeznaczonego do renderowania

- Przeciągnij środek paska obszaru roboczego z teksturą nad sekcję, której podgląd zamierzasz odtworzyć. Upewnij się, że pasek obszaru roboczego jest przeciągany ze środka; w przeciwnym wypadku przesun wskaznik bieżącego czasu.

Określanie układu klipów w filmie

Chwyatanie paska obszaru roboczego i przeciąganie go nad sekcję, której podgląd zostanie wyświetlony

- Jeśli środek z teksturą nie jest widoczny, wówczas przeciągnij pasek obszaru roboczego nad sekcję, której podgląd zamierzasz wyświetlić, przyciskając w tym czasie klawisz Alt.



Przeciąganie markera obszaru roboczego w celu zaznaczenia końca obszaru roboczego

- Ustaw wskaźnik bieżącego czasu i naciśnij kombinację klawiszy Alt+[, aby ustawić początek obszaru roboczego.
- Ustaw wskaźnik bieżącego czasu i naciśnij kombinację klawiszy Alt+], aby ustawić koniec obszaru roboczego.
- Aby zmienić rozmiar paska obszaru roboczego w taki sposób, aby był zgodny z szerokością filmu, kliknij dwukrotnie pasek, naciskając klawisz Alt.
- Aby zmienić rozmiar paska obszaru roboczego w taki sposób, aby był zgodny z szerokością linijki osi czasu lub długością całego filmu (w zależności od tego, który z tych wymiarów jest krótszy), kliknij dwukrotnie pasek obszaru roboczego.

 *Ustawienie wskaźnika myszy nad paskiem obszaru roboczego spowoduje wyświetlenie podpowiedzi, w której widoczny jest kod czasowy początku i końca paska obszaru roboczego oraz czas trwania paska.*

Renderowanie podglądu

- ❖ Ustaw pasek obszaru roboczego nad obszarem przeznaczonym do wyświetlenia w podglądzie, a następnie wybierz opcje Oś czasu > Renderuj obszar roboczy. (Czas renderowania jest zależny od zasobów systemowych i złożoności segmentu).

 *W celu wyświetlenia podglądu można również ustawić pasek obszaru roboczego i nacisnąć klawisz Enter (Windows) lub Home (Mac).*

Usuwanie plików podglądu

Podczas odtwarzania filmu program Adobe Premiere Elements łączy ścieżki i efekty w tle, odtwarzając wynikowy film w panelu Monitor. Jeśli natomiast użytkownik zrenderuje film, program Adobe Premiere Elements utworzy pliki podglądu i zapisze je na dysku twardym. Po zrenderowaniu program Adobe Premiere Elements nie będzie musiał przetwarzać ponownie ścieżek i efektów i będzie mógł bezpośrednio odtwarzać pliki podglądu. W podobny sposób pliki podglądu mogą skrócić czas wykonywania operacji podczas eksportowania filmu, ponieważ program Adobe Premiere Elements może korzystać z informacji zapisanych w plikach podglądu i nie musi przeprowadzać ponownego renderowania.

- ❖ Po aktywacji osi czasu lub linii scen wybierz opcje Oś czasu > Usun zrenderowane pliki. Gdy pojawi się zapytanie, kliknij przycisk OK.

Określanie układu klipów w filmie

Uwaga: Pliki podglądu należy usuwać za pomocą polecenia *Usuń zrenderowane pliki*, a nie bezpośrednio w systemie Windows. Projekty odwołują się do plików podglądu w taki sam sposób, w jaki odwołują się do materiałów źródłowych. Przeniesienie albo usunięcie plików podglądu bez użycia odpowiedniego polecenia spowoduje, że przy następnym otwieraniu projektu program Adobe Premiere Elements poprosi o wskazanie lokalizacji tych plików.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o dyskach magazynujących](#)” na stronie 37

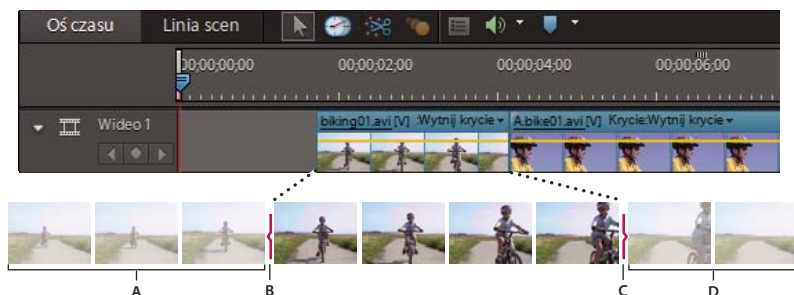
Rozdział 8: Edytowanie klipów

Proces edytowania klipów obejmuje wyświetlanie podglądu i przycinanie ich w celu eliminowania niepotrzebnego materiału. Obejmuje także kontrolowanie właściwości klipów, np. szybkości, kierunku i czasu trwania. Klipy utworzone w innych programach można edytować w aplikacjach źródłowych, korzystając z programu Adobe Premiere Elements.

Przycinanie klipów

Informacje o przycinaniu i odczytywaniu klipów

Podczas tworzenia filmu rzadko dochodzi do wykorzystania całego klipu. Aby wybrać klatki, które będą używane, należy ustawić punkty *Wejście* i *Wyjście*. Punkt *Wejście* to pierwsza klatka klipu, która będzie używana; punkt *Wyjście* to ostatnia klatka klipu, która będzie używana. Ustawienie punktów *Wejście* i *Wyjście* nie powoduje usunięcia klatek z dysku twardego — rezultatem ustawienia tych punktów jest odizolowanie tej części klipu, która zostanie uwzględniona w filmie. Punkty wejścia i wyjścia pełnią rolę okna nad klipem — okno pokazuje tylko klatki między tymi punktami. Punkty wejścia i wyjścia można dowolnie przesuwać, aby odzyskać klatki, które zostały przycięte.



Punkty wejścia i wyjścia pełnią rolę okna nad klipem

A. Przycięte klatki B. Punkt wejścia C. Punkt wyjścia D. Przycięte klatki

Klatki można przycinać z dowolnego końca klipu. W celu przycięcia klatek ze środka klipu należy najpierw podzielić klip (co spowoduje utworzenie dwóch instancji oryginalnego klipu), a następnie przyciąć niepożądane klatki z końca pierwszego nowego klipu lub z początku drugiego klipu.

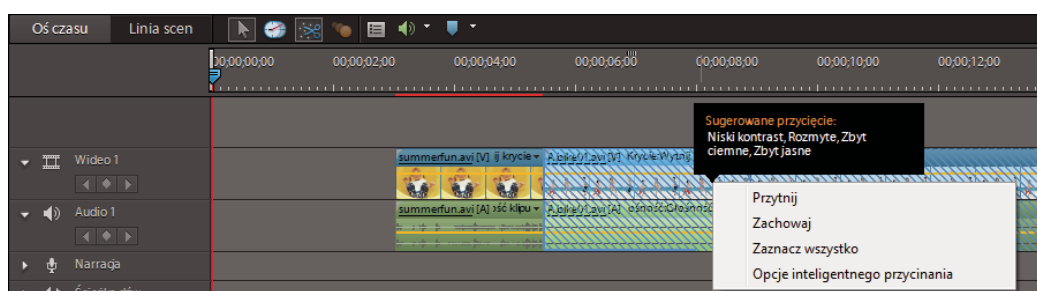
Klip można przyciąć w oknie Podgląd, w miniaturowej osi czasu panelu Monitor albo w obszarze osi czasu. Klatki z klipów źródłowych, które nie zostały jeszcze umieszczone na osi czasu, można wczytywać w oknie Podgląd. Klatki z klipów, które znajdują się na osi czasu, można wczytywać za pomocą osi czasu.

Więcej tematów Pomocy

„[Dzielenie klipów](#)” na stronie 129

Informacje o inteligentnym przycinaniu

Jedną z metod, która ułatwia tworzenie filmów wideo o wysokiej jakości, jest usuwanie zbędnych sekcji oraz sekcji o niskiej jakości. Program Adobe® Premiere® Elements 9 udostępnia funkcje przeznaczone do wydajnego manipulowania fragmentami rozmytymi, niestabilnymi, niechcianymi sekcjami o niskiej jakości i sekcjami, które są mało interesujące. W programie można łatwo i szybko edytować i precyzyjnie korygować pliki wideo. Funkcja inteligentnego przycinania umożliwia przycinanie niskiej jakości sekcji pliku wideo. Inteligentne przycinanie można realizować ręcznie i automatycznie. Klipy można przycinać w widoku Oś czasu lub w widoku Linia scen. Jednak w danym momencie w widoku Linia scen można przycinać tylko jeden klip. Inteligentne przycinanie dzieli się na dwa typy: ręczne i automatyczne. Ręczne inteligentne przycinanie jest trybem domyślnym. W tym trybie dostępne są opcje przeznaczone do wyboru sekcji do przycięcia. W trybie automatycznego inteligentnego przycinania program Adobe Premiere Elements automatycznie wybiera sekcje do przycięcia i umożliwia użytkownikowi podjęcie decyzji dotyczącej usunięcia lub pozostawienia tych sekcji.



Inteligentne przycinanie

Ręczne inteligentne przycinanie

W programie dostępne są dwa tryby inteligentnego przycinania: ręczny i automatyczny. Trybem domyślnym jest tryb Ręczne, w którym użytkownik może przycinać lub usuwać podświetlone sekcje klipu.

- 1 Aby włączyć inteligentne przycinanie, wybierz polecenie Oś czasu > Opcje inteligentnego przycinania. Domyślnie włączony jest ręczny tryb inteligentnego przycinania.

Uwaga: Po uruchomieniu ręcznego trybu inteligentnego przycinania nad panelem Monitor pojawia się komunikat Tryb inteligentnego przycinania: Przytnij lub usuń podświetlone sekcje. Pojawia się również przycisk Opcje inteligentnego przycinania.

- 2 (Opcjonalnie) W oknie dialogowym Opcje inteligentnego przycinania użyj suwaka, aby określić opcje dotyczące jakości i poziomu zainteresowania. Sekcje przeznaczone do przycięcia są wybierane na podstawie wartości ustawionych za pomocą suwaka. Jeśli wartości nie zostaną ustawione, wówczas używane będą ustawienia domyślne. Więcej informacji zawiera sekcja „[Opcje inteligentnego przycinania](#)” na stronie 121.
- 3 Kliknij ikonę Inteligentne przycinanie  u góry panelu osi czasu, aby włączyć inteligentne przycinanie.
- 4 Kliknij przycisk Organizuj i przeciągnij wymagane klipy na oś czasu.

Program Adobe Premiere Elements przeprowadzi analizę klipów, a następnie wyróżni te sekcje, które powinny zostać przycięte. Sekcje są wyróżniane w zależności od wartości ustawionych dla opcji Poziom jakości i Poziom zainteresowania. Wyróżnianie polega na nałożeniu na odpowiednie sekcje wzorków z paskami.

Uwaga: Aby ręcznie przeanalizować klipy przed przeciągnięciem ich na oś czasu, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy/kliknąć, przytrzymując klawisz Ctrl, klip, a następnie wybrać opcję Uruchom analizę automatyczną. Więcej informacji na temat funkcji Analiza automatyczna zawiera sekcja „[Analiza materiałów](#)” na stronie 77.

- 5 (Opcjonalnie) Wyświetl znaczniki niskiej jakości, którymi program Adobe® Premiere® Elements 9 oznaczył sekcje przeznaczone do przycięcia — w tym celu umieść wskaźnik myszy nad sekcją Inteligentne przycinanie klipu.

6 Aby zaznaczyć w klipie sekcje przeznaczone do przycięcia, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Kliknij dwukrotnie klip, aby zaznaczyć wszystkie sekcje przeznaczone do przycięcia w jednym klipie.
- Aby zaznaczyć wszystkie sekcje przeznaczone do przycięcia w wielu klipach, przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół wybranych klipów. Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, sekcje przeznaczone do przycięcia i wybierz opcję Zaznacz wszystko.
- Aby na osi czasu zaznaczyć wszystkie sekcje przeznaczone do przycięcia w wielu klipach, naciśnij kombinację klawiszy Ctrl-A, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, sekcję i wybierz > Zaznacz wszystko.

Zaznaczone sekcje przeznaczone do przycięcia zostaną wyróżnione. Zaznaczenie sekcji przeznaczonej do przycięcia powoduje wyróżnienie wszystkich takich sekcji poprzez nałożenie na nich maski z niebieskimi paskami.

Uwaga: Jeśli wymagane jest wybranie zaznaczonych sekcji przeznaczonych do przycięcia w wielu klipach, najpierw należy zaznaczyć klipy, a następnie odpowiednie sekcje.

7 Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, sekcję przeznaczoną do przycięcia (region z niebieskimi paskami). Pojawią się następujące opcje:

Przytnij Umożliwia przycięcie zaznaczonej sekcji przeznaczonej do przycięcia.

Zachowaj Umożliwia zachowanie zaznaczonej sekcji przeznaczonej do przycięcia.

Zaznacz wszystko Powoduje zaznaczenie wszystkich sekcji przeznaczonych do przycięcia w bieżącym zaznaczeniu.

Opcje inteligentnego przycinania Powoduje wyświetlenie opcji inteligentnego przycinania.

8 Wybierz opcję Przytnij, aby przyciąć region, albo opcję Zachowaj, aby zachować sekcję przeznaczoną do przycięcia. Klipy można także przycinać za pomocą klawisza Delete.

9 (Opcjonalnie) Aby cofnąć poprzednie działanie przycinania, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, klip i wybierz opcję Cofnij inteligentne przycinanie.

Aby zamknąć tryb inteligentnego przycinania, wybierz opcje Oś czasu > Tryb inteligentnego przycinania.

Automatyczne inteligentne przycinanie

1 Aby włączyć automatyczne inteligentne przycinanie, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz polecenie Oś czasu > Opcje inteligentnego przycinania. W oknie dialogowym Opcje inteligentnego przycinania wybierz opcję Automatycznie.
- Kliknij pole Opcje inteligentnego przycinania nad panelem Monitor, wybierz opcję Automatycznie i kliknij opcję Zapisz.

Uwaga: Po uruchomieniu automatycznego inteligentnego przycinania nad panelem Monitor pojawia się następujący komunikat: Automatyczny tryb inteligentnego przycinania: Po dodaniu do filmu klipy zostaną przycięte. Pojawia się również przycisk Opcje inteligentnego przycinania.

2 Aby włączyć inteligentne przycinanie, kliknij ikonę  u góry panelu osi czasu.

3 Kliknij przycisk Organizuj i przeciągnij wymagane klipy na oś czasu.

Program Adobe Premiere Elements przeprowadzi analizę klipów, a następnie wyróżni te sekcje, które powinny zostać przycięte. Pojawi się okno dialogowe potwierdzenia automatycznego inteligentnego przycinania.

Uwaga: Aby ręcznie przeanalizować klipy przed przeciągnięciem ich na oś czasu, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy/kliknąć, przytrzymując klawisz Ctrl, klip, a następnie wybrać opcję Uruchom analizę automatyczną. Więcej informacji na temat funkcji Analiza automatyczna zawiera sekcja „[Analiza materiałów](#)” na stronie 77.

Uwaga: Jeśli klip nie zostanie zaznaczony, wówczas sekcje klipu przeznaczone do inteligentnego przycinania zostaną wyróżnione maską z paskami.

4 Aby usunąć wyróżnione sekcje z klipu, kliknij przycisk Tak.

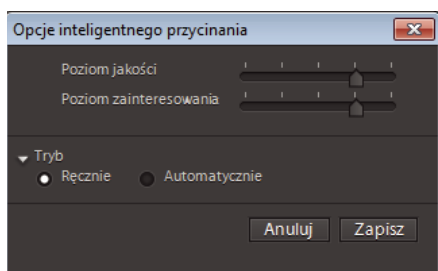
Opcje inteligentnego przycinania

Jako kryteria wyboru klipów do przycięcia funkcja inteligentnego przycinania wykorzystuje czynniki związane z jakością, takie jak jasność, rozmycie, roztrzęsienie i kontrast, a także czynniki związane z poziomem zainteresowania, np. twarz, ruch i dialog. Przed przystąpieniem do przycinania klipów można ustawić poziomy jakości i zainteresowania.

Poziom jakości Umożliwia określenie poziomów czynników dotyczących jakości, które wykorzystuje program Adobe Premiere Elements podczas wybierania sekcji przeznaczonych do przycięcia. Do czynników dotyczących jakości należą: rozmycie, roztrzęsienie, jasność, punkt skupienia i kontrast. Przesunięcie suwaka maksymalnie w prawo spowoduje zaznaczenie wszystkich sekcji, które nie są sekcjami wysokiej jakości, jako przeznaczonych do przycięcia. W miarę przesuwania suwaka w lewo zakres sekcji przeznaczonych do przycięcia będzie się zmniejszał. Ustawienie suwaka maksymalnie po lewej stronie spowoduje zaznaczenie tylko sekcji niskiej jakości.

Poziom zainteresowania: Umożliwia określenie poziomów zainteresowania, które będzie wykorzystywał program Adobe Premiere Elements w celu określania sekcji klipu przeznaczonych do przycięcia. Do czynników określających poziom zainteresowania należą: twarze, dialog, zbliżenie, ruchy kamery podczas panoramowania i powiększania, duża grupa ludzi i mała grupa ludzi.

Uwaga: Poziom zainteresowania nie może być stosowany jako jedyny czynnik wpływający na wybór sekcji przeznaczonych do przycięcia. Czynnik poziomu zainteresowania stosuje się w połączeniu z czynnikiem jakości. Obszar sekcji przeznaczonych do przycięcia zmniejsza się podczas przesuwania suwaka z prawej strony na lewą. Rezultatem jest przycięcie klipu o niskiej jakości lub mało interesującego. Klip o wysokiej jakości lub klip interesujący nie jest przycinany.



Opcje inteligentnego przycinania

Uzyskiwanie dostępu do opcji inteligentnego przycinania

Aby uzyskać dostęp do opcji inteligentnego przycinania, włącz funkcję Inteligentne przycinanie i wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz polecenie Oś czasu > Opcje inteligentnego przycinania.
- Kliknij pole Opcje inteligentnego przycinania powyżej panelu Monitor.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, sekcję przeznaczoną do przycięcia, a następnie wybierz Opcje inteligentnego przycinania.

Przycinanie klipu z linii scen

Podczas korzystania z linii scen klipy można przycinać bezpośrednio na miniaturowej osi czasu w panelu Monitor. Przycinanie klipów w panelu Monitor powoduje przycięcie tylko instancji klipu, która jest widoczna na linii scen, a nie oryginalnego klipu.

Więcej tematów Pomocy

„Przegląd linii scen” na stronie 84

Przycinanie klipu w panelu Monitor

- 1 Zaznacz klip na linii scen.

Klip pojawi się w panelu Monitor, a reprezentacja klipu z nazwą pliku klipu pojawi się na miniaturowej osi czasu.

- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przyciąć klip od początku, przeciągnij uchwyt Punkt wejścia  (po lewej stronie reprezentacji klipu) w prawą stronę.
- Aby przyciąć klip od końca, przeciągnij uchwyt Punkt wyjścia  (po prawej stronie reprezentacji klipu) w lewą stronę.

Na panelu Monitor pojawi się klatka z miejsca, do którego został przeciągnięty uchwyt.

Usuwanie klatek ze środka klipu

W niektórych sytuacjach konieczne może być zachowanie materiału z początku i końca filmu, a usunięcie materiału z jego środka. W tym celu można podzielić klip tuż przed niepożądaną sekcją (co spowoduje utworzenie dwóch klipów), a następnie przyciąć zbędny materiał z początku drugiego klipu.

- 1 Na linii scen zaznacz klip, który zawiera niepożądany materiał.

Klip pojawi się w panelu Monitor, a reprezentacja klipu z nazwą pliku klipu pojawi się na miniaturowej osi czasu.

- 2 W panelu Monitor przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu do klatki, na której zaczyna się niepożądany materiał.

- 3 W panelu Monitor kliknij przycisk Podziel klip .

Na miniaturowej osi czasu oraz na linii scen oryginalny klip zostanie zastąpiony przez dwie reprezentacje.

- 4 Zaznacz reprezentację drugiego klipu na miniaturowej osi czasu.

Uwaga: Można również zaznaczyć pierwszy klip i edytować go w sposób opisany poniżej, ustawiając nowy punkt wyjścia.

- 5 Przesuwaj uchwyt Punkt wejścia  reprezentacji klipu w prawą stronę, aż znajdzie się za niepożądanym materiałem.



Na miniaturowej osi czasu przeciągnij uchwyt Punkt wejścia, aby przyciąć klatki od początku klipu.

Niepożądany materiał zostanie usunięty z początku drugiego klipu (lub końca pierwszego klipu, jeśli wybrano edycję tego klipu), a luka, która powstała między pierwszym i drugim klipem, zostanie automatycznie zamknięta.

Wczytywanie klatek w panelu Monitor

1 Zaznacz klip na linii scen.

Nazwa pliku klipu oraz jego punkty wejścia i wyjścia pojawią się na miniaturowej osi czasu w panelu Monitor.

2 Na miniaturowej osi czasu w panelu Monitor wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Aby wczytać klatki na początek klipu, przeciągnij uchwyt Punkt wejścia  w lewo.
- Aby wczytać klatki na koniec klipu, przeciągnij uchwyt Punkt wyjścia  w prawo.

Powiększanie i zmniejszanie miniaturowej osi czasu w panelu Monitor

Podczas korzystania z linii scen w panelu Monitor widoczna jest miniaturowa oś czasu. Zmiana poziomu powiększenia umożliwia wyświetlenie większej lub mniejszej ilości szczegółów miniaturowej osi czasu. Tuż nad miniaturową osią czasu znajduje się cienki element do sterowania powiększeniem. Ten element służy do kontrolowania poziomu powiększenia miniaturowej osi czasu oraz tej części miniaturowej osi czasu, która jest widoczna dla użytkownika. Jeśli element sterujący powiększeniem jest całkowicie rozciągnięty, wówczas widoczna jest cała miniaturowa oś czasu. Korzystanie z tego elementu nie ma wpływu na poziom powiększenia wyświetlanego klipu ani filmu.



Przeciągnięcie uchwytu elementu sterującego powiększeniem z dowolnego końca w kierunku środka panelu Monitor powoduje powiększanie, a w kierunku krawędzi — zmniejszanie.

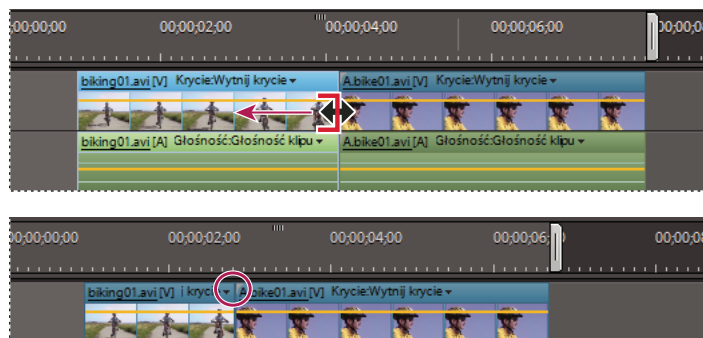
- Aby powiększyć, przeciągnij uchwyt  z dowolnego końca elementem sterującym powiększeniem w kierunku środka.
- Aby zmniejszyć, przeciągnij uchwyt  z dowolnego końca elementu sterującego powiększeniem w stronę krawędzi miniaturowej osi czasu.

 Aby wyświetlić inny obszar miniaturowej osi czasu, przeciągnij środek elementu sterującego powiększeniem, co spowoduje przewinięcie miniaturowej osi czasu w prawo lub w lewo. W przypadku powiększenia zmiana położenia suwaka może być niewidoczna, ale podczas przesuwania suwaka w prawo lub w lewo widoczne będzie przewijanie miniaturowej osi czasu.

Przycinanie na osi czasu

W programie możliwe jest usuwanie oraz przywracanie klatek przyciętych z dowolnego końca klipu — w tym celu należy przeciągnąć krawędź klipu na osi czasu. W panelu Monitor wyświetlana jest klatka z bieżącego położenia punktu wejścia lub wyjścia, co ułatwia znalezienie odpowiedniej klatki. Jeśli do przycinanej krawędzi przylega inny klip, wówczas na panelu Monitor wyświetlane są klatki obydwu klipów jedna obok drugiej. Klatka po lewej stronie (punkt wyjścia) wypada wcześniej, a klatka po prawej stronie (punkt wejścia) wypada później. Przeciąganie krawędzi klipu powoduje przesuwanie kolejnych klipów, a także bloków pustego miejsca na osi czasu.

Podczas przycinania klatek widoczna jest podpowiedź do narzędzia, która zawiera liczbę przycinanych klatek. Liczba jest ujemna, jeśli krawędź klipu jest przeciągana w stronę początku filmu, i dodatnia, jeśli krawędź jest przeciągana w stronę końca filmu. Aby stwierdzić, czy klip został przycięty, należy odszukać mały szary trójkąt w górnym narożniku, w dowolnym końcu klipu, na osi czasu. Trójkąt oznacza, że ta krawędź nie została przycięta.



Oś czasu w trakcie (powyżej) przycinania i po (poniżej) przycinaniu. Po zakończeniu przycinania znika szary trójkąt z narożnika klipu.

W przypadku klipów połączonych (video, które zawiera ścieżkę dźwiękową) przeciągnięcie krawędzi jednego klipu zmienia ustawienie punktów wejścia i wyjścia obydwu klipów. W niektórych przypadkach wymagane jest niezależne przycinanie połączonych klipów w celu wprowadzania korekt po przycięciu (takie korekty określane są również jako cięcie z przesunięciem L i J). Naciśnięcie klawisza Alt podczas przycinania umożliwia ustawienie punktów wejścia i wyjścia osobno dla wideo i audio.

Więcej tematów Pomocy

„Przegląd osi czasu” na stronie 90

Przycinanie klipów na osi czasu

1 Na osi czasu kliknij narzędzie Zaznaczanie .

 W celu przycięcia jednego klipu z połączonej pary należy zaznaczyć parę przytrzymując klawisz Alt, aby tymczasowo ją rozdzielić. Ponowne zaznaczenie klipów spowoduje jednoczesne przesuwanie obydwu tych klipów.

2 Ustaw wskaźnik myszy nad krawędzią klipu wybranego do przycięcia i poczekaj na pojawienie się odpowiedniej ikony:

- Ikona przycinania do środka  umożliwia przycięcie początku klipu.
- Ikona przycinania na zewnątrz  umożliwia przycięcie końca klipu.

Edytowanie klipów

- Przeciągnij krawędź do żądanej klatki. Podczas przeciągania na panelu Monitor będą pojawiać się klatki, a także klatka z przylegającego klipu (jeśli taki istnieje). Kolejne klipy ze ścieżki będą przesuwane w celu skompensowania korekty, ale ich czasy trwania pozostaną niezmiennione.

Uwaga: Punktu wejścia klipu nie można przeciągnąć w lewo poza krawędź sąsiedniego klipu.

Usuwanie klatek ze środka klipu na osi czasu

W niektórych sytuacjach konieczne jest zachowanie zawartości z początku i końca klipu oraz usunięcie zawartości z jego środka. W tym celu należy podzielić klip przed rozpoczęciem niepożądanego sekcji, a następnie przyciąć zbędny materiał z początku drugiego klipu powstałego w wyniku podziału.

- Na osi czasu przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu do klatki, od której zaczyna się niepożądana sekcja klipu.

Klatka pojawi się w panelu Monitor.

- W panelu Monitor kliknij przycisk Podziel klip .

Spowoduje to podzielenie klipu w wybranym punkcie.

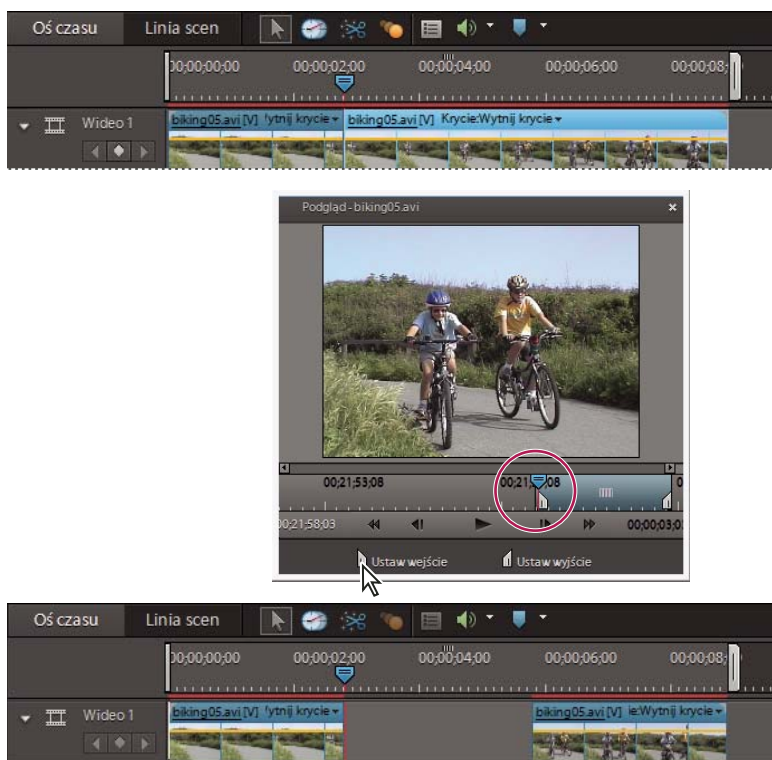
- Kliknij narzędzie Zaznaczanie .

- Kliknij dwukrotnie klip po prawej stronie punktu podziału. Kliknięty klip zostanie otwarty w oknie Podgląd.

Uwaga: Można również kliknąć klip, który znajduje się po lewej stronie, a następnie wprowadzać opisane poniżej korekty, ustawiając nowy punkt wejścia.

- W oknie Podgląd przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  do klatki tuż za ostatnią klatką niepożądanego materiału.

- Kliknij przycisk Ustaw punkt wejścia . Spowoduje to przycięcie niepożądanego materiału z początku drugiego klipu i skrócenie klipu na osi czasu. Między pierwszym a drugim klipem pojawi się luka.



Podział klipu (na górze), ustawienie punktu wejścia (w środku), wynikowa luka (na dole)

- 7 Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, lukę na osi czasu, a następnie kliknij opcję Usuń i zamknij lukę.

Wczytywanie klatek na osi czasu

- 1 Na osi czasu kliknij narzędzie Zaznaczanie .
- 2 Ustaw wskaźnik myszy nad krawędzią klipu wybranego do przycięcia i poczekaj na pojawienie się odpowiedniej ikony:
 - Ikona przycinania do środka  umożliwia wczytanie klatek od początku klipu.
 - Ikona przycinania na zewnątrz  umożliwia wczytanie klatek z końca klipu.
- 3 Przeciągnij krawędź do żądanej klatki.

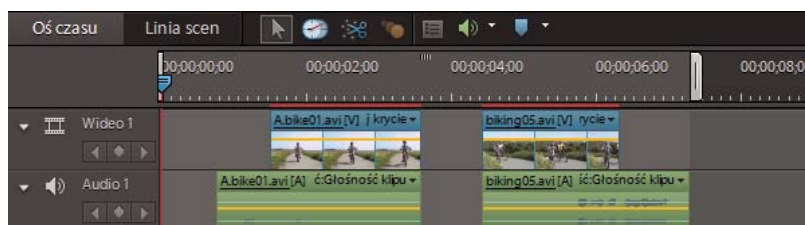
Uwaga: Aby zmienić wyłącznie punkt wejścia lub wyjścia samego wideo albo samego audio połączonego klipu, naciśnij klawisz Alt przed rozpoczęciem przeciągania. Po rozpoczęciu przeciągania klawisz Alt można zwolnić.

Wydlużanie ścieżki audio przed lub po połączonym wideo

Ścieżka audio może zaczynać się przed materiałem wideo i trwać po zakończeniu wideo, aż do następnego klipu (lub na odwrót). Osobne przycinanie połączonego audio i wideo jest określane jako *montaż z przesunięciem*. Zwykle przeprowadzenie montażu z przesunięciem w jednym klipie wiąże się z koniecznością przeprowadzenia takiego montażu w klipie sąsiednim, ponieważ tylko w ten sposób można zapobiec zachodzeniu klipów na siebie.

Możliwe są dwa rodzaje montażu z przesunięciem:

- *Cięcie z przesunięciem J*, określane również jako *wyprzedzenie audio*, w którym ścieżka audio rozpoczyna się przed powiązaniem z nią materiałem wideo lub wideo jest odtwarzane po zakończeniu ścieżki audio.
- *Cięcie z przesunięciem L*, określane również jako *wyprzedzenie wideo*, w którym wideo zaczyna się przed powiązaną z nim ścieżką audio lub audio jest kontynuowane po zakończeniu wideo.



A Klip przygotowany do cięcia z przesunięciem J B Klip przygotowany do cięcia z przesunięciem L

- 1 Na osi czasu kliknij narzędzie Zaznaczanie .
- 2 Jeśli klip sąsiaduje z innym klipem, przeciągnij sekcję audio (przytrzymując klawisz Alt) w dół do osobnej ścieżki, aby obok tego klipu powstało puste miejsce.
- 3 (Opcjonalnie) Przesuń wskaźnik bieżącego czasu do klatki wideo przeznaczonej do przycięcia i upewnij się, że opcja Przyciągaj jest włączona (pole wyboru jest zaznaczone). (Jeśli nie jest, wówczas wybierz opcje Oś czasu > Przyciągaj).
- 4 Ustaw wskaźnik nad krawędzią klipu wideo, który zamierzasz przyciąć, i wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W przypadku przycinania początku klipu — po pojawieniu się ikony przycinania do środka  naciśnij klawisz Alt i przeciągnij krawędź do żądanej klatki. (Po rozpoczęciu przeciągania można zwolnić klawisz Alt). Wideo pozostanie wyrównane z poprzednim klipem.

- W przypadku przycinania końca klipu — po pojawieniu się ikony przycinania na zewnątrz  naciśnij klawisz Alt i przeciągnij kraweź do żądanej klatki. (Po rozpoczęciu przeciągania można zwolnić klawisz Alt). Kolejne klipy ze ścieżki zostaną przesunięte w lewo.

 *Przeciąganie klipu po naciśnięciu klawisza Alt powoduje tymczasowe rozdzielenie klipów. Jeśli wymagane jest przesuwanie lub edytowanie klipów razem, wówczas należy je ponownie zaznaczyć.*

- 5 Jeśli wymagane jest przycięcie sąsiedniego klipu w taki sposób, aby jego ścieżka audio nie pokrywała się z połączonymi klipami, które właśnie zostały przycięte, powtórz krok 3 na sąsiednim klipie audio.
- 6 Jeśli ścieżki audio i wideo utracą synchronizację w kroku 4. (obok nazwy klipu na ścieżce pojawi się czerwony numer), kliknij prawym przyciskiem myszy numer na klipie audio (nie na klipie wideo) i wybierz opcję Przenieś do synchronizacji.

Przycinanie w oknie Podgląd

Do każdego klipu, zanim zostanie dodany do osi czasu lub linii scen, można dodać nowe punkty wejścia i wyjścia. Każdy klip można również wyświetlić w obszarze podglądu. Na przykład, można wyświetlić podgląd klipów, aby określić ich jakość i przyciąć zbędne części przed dodaniem ich do większego układu. Klipy można podglądać i przycinać w oknie Podgląd.

Przycięcie klipu w oknie Podgląd powoduje ustawienie jego punktów wejścia i wyjścia dla wszystkich kolejnych instancji tego klipu, jaki zostaną umieszczone na osi czasu lub na linii scen. Przycięcie nie powoduje jednak zmiany punktów wejścia i wyjścia tych instancji klipu, które istnieją już na osi czasu lub na linii scen. Jeśli wymagane jest, aby we wszystkich instancjach klipu istniały takie same punkty wejścia i wyjścia, należy je ustawić przed umieszczeniem klipu na osi czasu lub linii scen.



Okno Podgląd

A. Element sterujący powiększeniem B. Punkt wejścia klipu C. Czas bieżący D. Wskaźnik bieżącego czasu E. Elementy sterujące odtwarzaniem F. Punkt wyjścia klipu G. Czas trwania klipu

Więcej tematów Pomocy

- „Opis ogólny przestrzeni roboczej” na stronie 9
- „Wyświetlanie podglądu filmu w panelu Monitor” na stronie 110
- „Informacje ogólne o widoku Projekt” na stronie 22
- „Wyświetlanie podglądów filmów” na stronie 110

Wyświetlanie podglądu klipu w oknie Podgląd

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt, aby otworzyć widok Projekt.
- 2 Kliknij dwukrotnie klip w widoku Projekt i w oknie Podgląd wykonaj dowolne z poniższych czynności:
 - Aby odtworzyć klip, kliknij przycisk Odtwarzaj ►.
 - Aby przejść o jedną klatkę wstecz lub do przodu, kliknij przycisk Krok wstecz ◀ lub przycisk Krok do przodu ▶.
 - Aby przejść o pięć klatek wstecz lub do przodu, kliknij przycisk Krok wstecz ◀ lub przycisk Krok do przodu ▶, przytrzymując klawisz Shift.

Przycinanie klipu w oknie Podgląd

Przed umieszczeniem klipu na osi czasu lub na linii scen można przyciąć klip w oknie Podgląd. Przycinanie w oknie Podgląd nie wpływa na te instancje klipu, które już znajdują się na osi czasu lub na linii scen. Plik umieszczony w filmie można ponownie otworzyć w oknie Podgląd, aby zmienić jego punkty wejścia i wyjścia dla kolejnych instancji — przywracając w ten sposób poprzednio przycięte klatki lub przycinając dodatkowe.

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt, aby otworzyć widok Projekt.
- 2 Kliknij dwukrotnie klip w widoku Projekt.
- 3 Aby przyciąć klip, wykonaj jedną z poniższych czynności w oknie Podgląd:
 - Aby ustawić nowy punkt wejścia, przeciągnij uchwyt punktu wejścia  lub wskaźnik bieżącego czasu  dożądanego miejsca, a następnie kliknij przycisk Ustaw wejście .
 - Aby ustawić nowy punkt wyjścia, przeciągnij uchwyt punktu wyjścia  lub wskaźnik bieżącego czasu  dożądanego miejsca, a następnie kliknij przycisk Ustaw wyjście .
- 4 Kliknij przycisk Zamknij  w oknie Podgląd.

Kolejne instancje klipu przeciągnięte z widoku Projekt na oś czasu lub linię scen przejmą punkty wejścia i wyjścia z przyciętego klipu.

Wczytywanie klatek w oknie Podgląd

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt, aby otworzyć widok Projekt.
- 2 Kliknij dwukrotnie klip wideo w widoku Projekt.
- 3 W oknie Podgląd wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przesuń wskaźnik bieżącego czasu  do klatki, która ma być pierwszą klatką klipu, nawet jeśli znajduje się po lewej stronie bieżącego punktu wejścia. Kliknij przycisk Ustaw punkt wejścia .
 - Przesuń wskaźnik bieżącego czasu  do klatki, która ma być ostatnią klatką klipu, nawet jeśli znajduje się po prawej stronie bieżącego punktu wyjścia. Kliknij przycisk Ustaw punkt wyjścia .
 - Przesuń uchwyt Punkt wejścia lub Punkt wyjścia do żądanej klatki.

Powiększanie i zmniejszanie w oknie Podgląd

Podczas wyświetlania podglądu klipu w oknie Podgląd można powiększyć lub zmniejszyć jego *miniaturową oś czasu*, aby rozciągnąć lub zawęzić jej skok. Powiększenie miniaturowej osi czasu ułatwia przeglądanie zmian odbywających się w niewielkich zakresach czasu, nawet w trakcie jednej klatki. Zmniejszenie ułatwia sprawdzanie zmian, które trwają dłużej.

- Aby powiększyć, przeciągnij uchwyt  z dowolnego końca elementu sterującego powiększeniem w kierunku środka.

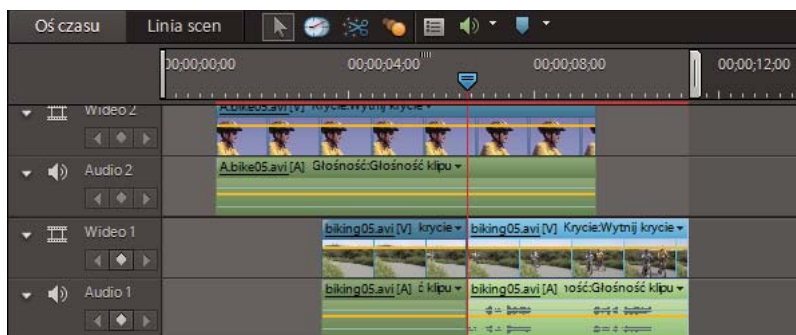
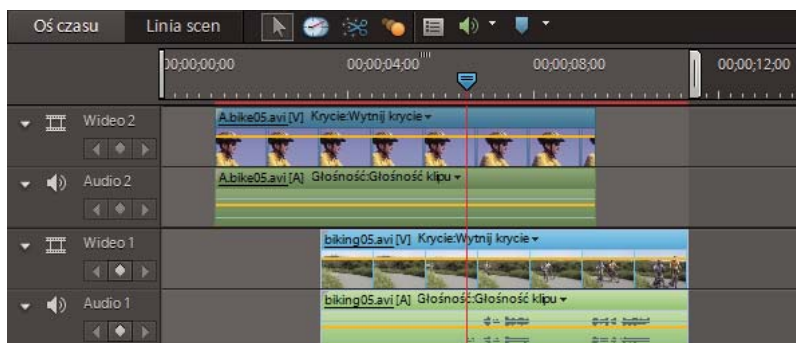
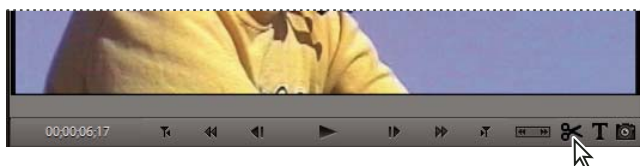
- Aby zmniejszyć, przeciągnij uchwyt  z dowolnego końca elementu sterującego powiększeniem w stronę krawędzi miniaturowej osi czasu.

 Aby wyświetlić inny obszar miniaturowej osi czasu, przeciągnij środek elementu sterującego powiększeniem, co spowoduje przewinięcie miniaturowej osi czasu w prawo lub w lewo. W przypadku powiększenia zmiana położenia suwaka może być niewidoczna, ale podczas przesuwania suwaka w prawo lub w lewo widoczne będzie przewijanie miniaturowej osi czasu.

Dzielenie klipów

W niektórych sytuacjach konieczne może być zastosowanie różnych efektów do różnych części klipu: np. przyspieszenie pierwszej części, ale pozostawienie normalnej szybkości w drugiej części. W celu wprowadzania takich zmian można podzielić klip na osobne części, a następnie zastosować efekty i przejścia do tych części. Klip w filmie można podzielić za pomocą narzędzia Podziel klip , które jest dostępne w panelu Monitor. To narzędzie powoduje podział jednego lub większej liczby wybranych klipów w miejscu wskaźnika bieżącego czasu.

W wyniku podziału powstają dwie części klipu — jedną z nich jest nowa i osobna instancja klipu oryginalnego. Jeśli klip jest połączony z innym klipem, dochodzi również do utworzenia nowej instancji połączonego klipu. Połączenie dwóch wynikowych klipów reprezentuje oryginalny klip. Klipy wynikowe to pełne wersje oryginalnego klipu, których punkty wejścia i wyjścia zostały zmienione w taki sposób, aby znajdowały się w miejscach określonych przez narzędzie. Te klipy można zaznaczać i usuwać.



Narzędzie Podziel klip (przed podziałem (powyżej) i po podziale (poniżej)) dzieli wybrany klip w miejscu wskaźnika bieżącego czasu.

Uwaga: W celu zmiany ustawień efektów w czasie nie ma potrzeby dzielenia klipu. Zamiast tego można zastosować w pojedynczym klipie klatki kluczowe.

Więcej tematów Pomocy

„Informacje o klatkach kluczowych” na stronie 213

Dzielenie klipu

Klip można podzielić w dowolnej klatce. Wynikiem będzie klip, który kończy się tą klatką, oraz klip, który zaczyna się od tej klatki. Obydwa wynikowe klipy można edytować podobnie, jak wszystkie inne.

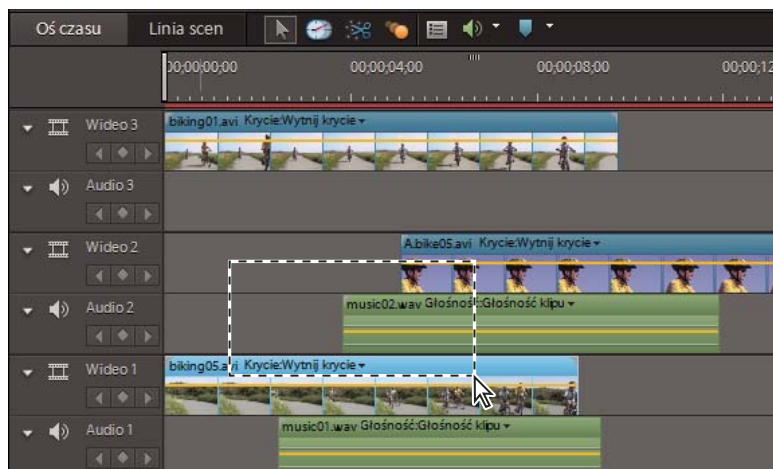
- 1 Zaznacz klip na osi czasu lub na linii scen.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na linii scen: przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu , na miniaturowej osi czasu w panelu Monitor, do klatki, w której zamierzasz dokonać podziału.
 - Na osi czasu: przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  do klatki, w której zamierzasz dokonać podziału.
- 3 W panelu Monitor kliknij przycisk Podziel klip .

Miejsce oryginalnego klipu zajmą dwa nowe klipy: jeden z nich będzie się kończył, a drugi zaczynał w miejscu wskaźnika bieżącego czasu.

Dzielenie klipów warstwowych

Jednocześnie można podzielić dwa lub większą liczbę klipów warstwowych (tj. klipów, które zachodzą na siebie na osi czasu).

- 1 Na osi czasu przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół dowolnej liczby klipów (na różnych ścieżkach), które pokrywają się w dowolnym punkcie czasu.



Przeciągnięcie ramki zaznaczenia w celu wybrania zachodzących na siebie klipów na osi czasu

- 2 Na osi czasu przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  do miejsca, w którym zamierzasz dokonać podziału.
- 3 W panelu Monitor kliknij przycisk Podziel klip .

Zastępowanie materiału filmowego

Materiał źródłowy dla klipów można zastępować w sekcji Dostępne materiały. Zastąpienie materiału źródłowego dla klipu powoduje połączenie klipu z nowym plikiem źródłowym. Po zastąpieniu materiału filmowego:

- Instancje klipu są zachowywane w panelu Projekt oraz na osi czasu, z odpowiadającymi punktami wejścia i wyjścia.
- Wszystkie zastosowane efekty pozostają niezmienione.

Jednak klip zostaje połączony z materiałem zastępczym, a nie z oryginalnym materiałem filmowym. Na przykład, materiał filmowy ze ścieżką dźwiękową w jednym języku można zastąpić identycznym materiałem ze ścieżką w innym języku. Wszystkie zmiany wprowadzone do oryginalnego materiału filmowego są zachowywane, mimo że źródłowy materiał filmowy jest zastępowany.

- 1 Wybierz opcje Organizuj > Projekty. W panelu Projekt zaznacz klip, dla którego zamierzasz wybrać nowy źródłowy materiał filmowy.
- 2 Wybierz opcje Klip > Zastąp materiał filmowy lub kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, klip i wybierz opcję Zastąp materiał filmowy.
- 3 W oknie dialogowym Zastąp materiał filmowy zaznacz nowy plik i kliknij przycisk Otwórz.

Nowy materiał filmowy zastąpi stary materiał. Wszystkie instancje starego materiału filmowego zostaną połączone z nowym materiałem filmowym.

Zmiana szybkości i czasu trwania klipu

Zmiana szybkości klipu

Aby utworzyć efekt szybkiego lub wolnego ruchu, należy zmienić szybkość klipu. Zmiana szybkości klipu powoduje zmianę czasu trwania klipu. Zwiększenie szybkości klipu powoduje usuwanie klatek, a w rezultacie skrócenie czasu trwania klipu. Natomiast spowolnienie klipu powoduje powtarzanie klatek i wydłużenie czasu trwania klipu. W przypadku klipów audio zmiana szybkości powoduje również zmianę częstotliwości. Polecenie Rozciągnięcie czasu zawiera opcję, która umożliwia zachowanie oryginalnej częstotliwości klipu audio przy każdej szybkości odtwarzania.

Szybkość klipu można zmienić wyłącznie za pomocą osi czasu, a nie za pomocą linii scen.

Uwaga: W przypadku zmiany szybkości klipu zawierającego półobrazy z przeplotem konieczne może być dostosowanie sposobu, w jaki program Adobe Premiere Elements przetwarza te półobrazy, szczególnie gdy szybkość spadnie poniżej 100% oryginalnej szybkości.

Więcej tematów Pomocy

„Wyświetlanie podglądów filmów” na stronie 110

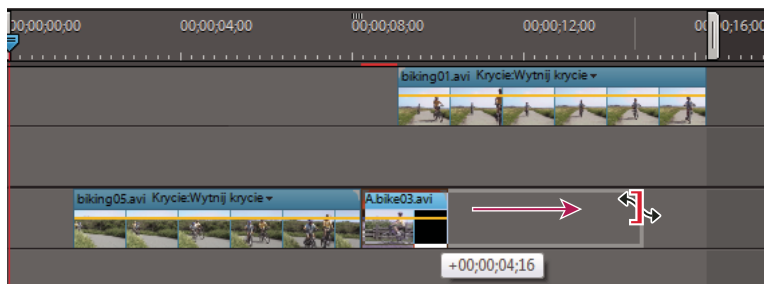
„Ustawianie opcji półobrazów dla zaimportowanego wideo z przeplotem” na stronie 70

Zmiana szybkości klipu za pomocą narzędzia Rozciągnięcie czasu

- 1 Jeśli wymagane jest spowolnienie klipu, wówczas najpierw należy przeciągnąć go na osi czasu do końca filmu lub do innej ścieżki z pustym obszarem. Dzięki temu możliwe będzie rozciągnięcie klipu bez kolizji z sąsiednim klipem. W przypadku spowalniania klipu za pomocą narzędzia Rozciągnięcie czasu nie można rozciągnąć klipu poza krawędź sąsiedniego klipu.
- 2 Kliknij narzędzie Rozciągnięcie czasu  u góry osi czasu.

Edytowanie klipów

- 3 Ustaw wskaźnik myszy nad krawędzią klipu wybranego do zmiany i poczekaj na pojawienie się odpowiedniej ikony:
 - Ikona Rozciągnięcie czasu do środka  umożliwia rozciągnięcie czasu klipu w prawą stronę od wskaźnika.
 - Ikona Rozciągnięcie czasu na zewnątrz  umożliwia rozciągnięcie czasu klipu w lewą stronę od wskaźnika.
- 4 Przeciągnij krawędź klipu, zwiększając jego długość w celu spowolnienia lub zmniejszając długość w celu przyspieszenia.



Zmiana szybkości klipu za pomocą narzędzia Rozciągnięcie czasu

- 5 Wyświetl podgląd zmian, a następnie wprowadź korekty zgodnie z potrzebami.
- 6 Jeśli w kroku 1 klip został przesunięty, kliknij narzędzie Zaznaczanie, a następnie przeciągnij klip z powrotem na miejsce w filmie.

Zmiana szybkości klipu za pomocą polecenia Rozciągnięcie czasu

- 1 W celu spowolnienia klipu, z którym na osi czasu sąsiaduje (z prawej strony) inny klip, należy przeciągnąć wybrany klip do pustej ścieżki albo na koniec filmu. Dzięki temu możliwe będzie rozciągnięcie go bez kolizji z sąsiednim klipem.
- 2 Zaznacz klip na osi czasu.

Uwaga: Jeśli klip nie został jeszcze umieszczony na osi czasu, wówczas — zamiast na osi czasu — można go zaznaczyć w widoku Projekt, w panelu Zadania.

- 3 Wybierz opcję Klip > Rozciągnięcie czasu.
- 4 Do okna dialogowego Rozciągnięcie czasu wpisz wartość procentową do pola Szybkość. Wartość niższa niż 100% powoduje spowolnienie klipu, a wartość wyższa niż 100% powoduje zwiększenie jego szybkości.
- 5 (Opcjonalnie) Aby zachować niezmienną częstotliwość klipu audio, zaznacz opcję Utrzymuj częstotliwość dźwięku.
- 6 Kliknij przycisk OK. Wyświetl podgląd zmian, a następnie wprowadź korekty zgodnie z potrzebami.
- 7 Jeśli w kroku 1 klip został przesunięty, przeciągnij go ponownie na miejsce w filmie.

Zmiana szybkości i czasu trwania wielu klipów

W widoku Oś czasu, w panelu Moje projekty, można zmienić szybkość i czas trwania wielu klipów.

- 1 Aby zaznaczyć wiele klipów, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zaznaczyć klipy niesąsiadujące ze sobą, klikaj je, przytrzymując naciśnięty klawisz Shift.
 - Aby zaznaczyć sąsiednie klipy, kliknij w panelu Moje projekty i przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół odpowiednich klipów.
 - Aby zaznaczyć wszystkie klipy, naciśnij kombinację klawiszy Ctrl-A.

- 2 Wybierz opcje Klip > Rozciągnięcie czasu, aby zmodyfikować szybkość i czas trwania wszystkich wybranych klipów.

Ustawianie czasu trwania klipu

Czas trwania klipu wideo lub audio to czas jego odtwarzania od pierwszej klatki (punkt wejścia) do ostatniej klatki (punkt wyjścia). Początkowy czas trwania klipu jest taki sam, jak w przypadku importowania albo przechwytywania klipu. Najczęściej zmiana czasu trwania klipu jest realizowana poprzez przycinanie klatek z dowolnego końca. Koniec klipu można również przyciąć, wyznaczając konkretny czas trwania.

Obrazy statyczne — w przeciwieństwie do klipów wideo — nie są ograniczone do długości oryginalnego klipu. Czas trwania obrazu statycznego można ustawić na dowolną wartość.

- 1 Zaznacz klip w widoku Projekt w panelu Zadania lub na osi czasu.
- 2 Wybierz opcje Klip > Rozciągnięcie czasu.
- 3 W oknie dialogowym Rozciągnięcie czasu kliknij przycisk Połączenie , aby rozłączyć szybkość i czas trwania. Po rozłączeniu zmiana czasu trwania spowoduje również zmianę szybkości odtwarzania klipu.
- 4 Wpisz nowy czas trwania i kliknij przycisk OK.

Odwrócenie kierunku odtwarzania klipu

Odwrócenie klipu powoduje odtwarzanie klipu do tyłu, od punktu wyjścia do punktu wejścia. W programie możliwe jest odwrócenie klipu z jednoczesną zmianą jego szybkości. Klip można odwrócić wyłącznie za pomocą osi czasu, a nie za pomocą linii scen.

- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 Wybierz opcje Klip > Rozciągnięcie czasu.
- 3 (Opcjonalnie) Aby zmienić szybkość klipu, wpisz wartość procentową szybkości do okna dialogowego Rozciągnięcie czasu. Wartość niższa niż 100% powoduje spowolnienie klipu, a wartość wyższa niż 100% powoduje zwiększenie jego szybkości.
- 4 Wybierz opcję Odwróć szybkość i kliknij przycisk OK.

 Aby odwrócić klip i zmienić jego szybkość, wpisz ujemną wartość procentową szybkości. Wartość -200 spowoduje, że klip będzie odtwarzany do tyłu dwa razy szybciej niż normalnie, a wartość -50 spowoduje, że klip będzie odtwarzany do tyłu o połowę wolniej niż normalnie.

Stopklatki i wstrzymywanie klatek

Eksportowanie klatki wideo

Pojedynczą klatkę z klipu wideo można chwycić i wykorzystać jako obraz statyczny w bieżącym filmie lub zapisać jako obraz statyczny na dysku twardym, dzięki czemu możliwe będzie jej wykorzystanie w dowolnym innym miejscu. Na przykład, obraz statyczny można wykorzystać w filmie w celu przedstawienia postaci na początku akcji, a następnie zatrzymać obraz na ekranie w trakcie akcji.

- 1 Zaznacz klip na osi czasu lub na linii scen.

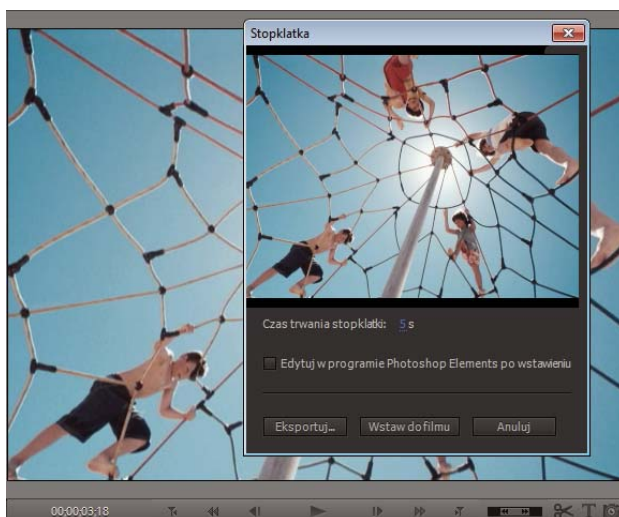
2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na linii scen: przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu , na miniaturowej osi czasu w panelu Monitor, do klatki, którą zamierzasz chwycić.
- Na osi czasu: przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  do klatki, którą zamierzasz chwycić.

Na panelu Monitor pojawi się klatka w miejscu wskaźnika bieżącego czasu.

3 Na panelu Monitor kliknij przycisk Stopklatka .

Klatka pojawi się oknie Stopklatka.



Okno Stopklatka przedstawiające klatkę wideo gotową do użycia w postaci obrazu statycznego

Uwaga: Jeśli zainstalowany jest program Adobe Photoshop Elements i wymagane jest edytowanie obrazu statycznego w programie Photoshop Elements, wówczas należy wybrać opcję *Edytuj w programie Photoshop Elements po wstawieniu*.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyeksportować klatkę jako plik obrazu statycznego, kliknij przycisk Eksportuj. W oknie dialogowym Eksportuj klatkę określ nazwę i położenie pliku obrazu, a następnie kliknij przycisk Zapisz.
- Aby wstawić klatkę jako obraz statyczny bezpośrednio do filmu w miejscu wskaźnika bieżącego czasu, kliknij opcję Wstaw do filmu.

Więcej tematów Pomocy

„[Edytowanie klatek wideo w programie Photoshop Elements](#)” na stronie 136

Odtwarzanie i wstrzymywanie klatki (lub wstrzymywanie, a potem odtwarzanie)

- Aby rozpocząć odtwarzanie wideo jako obrazu statycznego, a następnie odtwarzać je normalnie, należy kliknąć przycisk Stopklatka  w panelu Monitor (co spowoduje utworzenie obrazu statycznego z klatki), a następnie wstawić ten obraz statyczny do miejsca oryginalnej klatki.

Więcej tematów Pomocy

„[Dzielenie klipów](#)” na stronie 129

„[Edytowanie klatek wideo w programie Photoshop Elements](#)” na stronie 136

Praca z klipami źródłowymi

Wyszukiwanie źródła klipu

Po zakończeniu pracy z klipem na osi czasu inną instancję źródła tego klipu można wykorzystać w innej części filmu. Program Adobe Premiere Elements może szybko znaleźć źródło dowolnego klipu w filmie i automatycznie zaznaczyć je w widoku Projekt, w panelu Zadania.

- 1 W panelu Zadania wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby znaleźć klip w widoku Projekt, kliknij przycisk Organizuj, a następnie opcję Projekt.
 - Aby znaleźć klip w przestrzeni roboczej Organizuj, kliknij opcje Organizuj > Materiały.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy klip na osi czasu, a następnie wybierz opcje Pokaż w materiałach lub Pokaż w projekcie.

Klip zostanie wyróżniony w przestrzeni roboczej Organizuj lub w widoku Projekt.

Usuwanie punktów wejścia i wyjścia z klipu źródłowego

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt, aby otworzyć widok Projekt.
- 2 Kliknij dwukrotnie klip źródłowy w widoku Projekt.
- 3 Wybierz opcje Klip > Wyczyść marker przycinania, a następnie wybierz opcję z menu:
 - Opcja Wejście i wyjście powoduje zresetowanie punktów wejścia i wyjścia.
 - Opcja Wejście powoduje zresetowanie punktu wejścia.
 - Opcja Wyjście powoduje zresetowanie punktu wyjścia.

 Punkt wejścia lub wyjścia można również usunąć z klipu źródłowego (ale nie z wersji na osi czasu) — w tym celu należy kliknąć przycisk Ustaw punkt wejścia  (przytrzymując klawisz Alt) lub przycisk Ustaw punkt wyjścia  w oknie Podgląd.

Edytowanie klipów w jego aplikacji źródłowej

Niektóre pliki zawierają osadzone informacje, znane pod nazwą *połączenie projektu*, które określają aplikację, w której pliki zostały utworzone. Programy Adobe Photoshop Elements, Adobe Audition i Adobe After Effects® tworzą pliki z połączeniami projektu. Jeśli plik zawiera połączenie z projektem, wówczas można użyć polecenia Edytuj oryginał, aby otworzyć plik w oryginalnej aplikacji, w której można dowolnie wprowadzać zmiany. Przed użyciem tego polecenia konieczne będzie zrenderowanie pliku, chyba że plik został już zmieniony w programie Adobe Premiere Elements. Po zapisaniu pliku w aplikacji źródłowej program Adobe Premiere Elements automatycznie wprowadzi wszelkie zmiany wprowadzone w tej aplikacji do bieżącego projektu. Ponowne importowanie pliku nie jest konieczne.

 W filmie można osadzić informacje, dzięki którym inne aplikacje, takie jak Adobe After Effects lub Adobe Encore DVD, będą mogły otwierać plik w programie Adobe Premiere Elements za pomocą polecenia Edytuj oryginał.

- 1 Zaznacz klip w widoku Projekt w panelu Zadania lub na osi czasu.

- 2 Wybierz opcje Edycja > Edytuj oryginał.
- 3 Po zakończeniu edycji klipu zapisz i zamknij klip.

Zmiany zostaną wprowadzone do projektu w programie Adobe Premiere Elements.

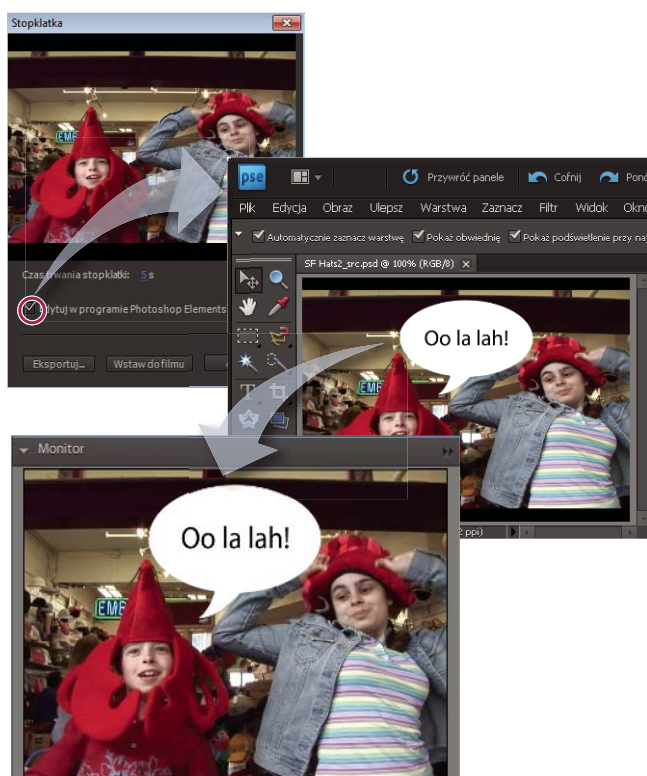
Uwaga: Zwykle pliki audio są skojarzone z domyślnym odtwarzaczem audio w systemie. Wybranie opcji *Edytuj oryginał* dla pliku audio może spowodować otwarcie tego pliku w aplikacji, takiej jak Windows® Media Player lub iTunes®, która nie jest przeznaczona do edycji plików. W tych aplikacjach nie będzie możliwości edytowania plików audio.

Więcej tematów Pomocy

„Typowe ustawienia udostępniania” na stronie 295

Edytowanie klatek wideo w programie Photoshop Elements

Jeśli klatki wideo wymagają korekcji lub wzbogacenia, wówczas można automatycznie otwierać klatki w programie Photoshop Elements po wyeksportowaniu ich jako obrazów statycznych i wstawieniu do filmu.



Edytowanie klatki wideo w programie Photoshop Elements

- 1 Na panelu Monitor, w programie Adobe Premiere Elements, przeciągnij wskaźnik czasu bieżącego  do klatki przeznaczonej do edycji.
- 2 Kliknij przycisk Stopklatka .
- 3 Aby ustawić czas trwania stopklatki, przeciągnij wartość liczby sekund.
- 4 Wybierz opcję Edytuj w programie Photoshop Elements po wstawieniu, a następnie kliknij przycisk Wstaw do filmu.

- 5 W module Photoshop Elements Editor przeprowadź edycję obrazu (zastosuj filtry, style, efekty, pociągnięcia pędzlem itp.).

Uwaga: *Zmiana wielkości obrazu może spowodować jego zniekształcenie w klatce wideo.*

- 6 W przypadku dodania warstw obrazów wybierz polecenie Warstwa > Spłaszcz obraz.
- 7 Po zakończeniu zmian wybierz opcje Plik > Zapisz.
- 8 Zaakceptuj domyślne opcje lokalizacji i nazwy pliku, a następnie kliknij przycisk Zapisz.
- 9 Gdy program Photoshop Elements zgłosi, że plik o takiej nazwie już istnieje, kliknij przycisk OK, aby zastąpić ten plik. Następnie kliknij przycisk OK w oknie dialogowym Opcja BMP.

Program Adobe Premiere Elements automatycznie zaktualizuje klatkę w filmie.

Więcej tematów Pomocy

[„Eksportowanie klatki w postaci obrazu statycznego”](#) na stronie 286

Korekta inteligentna

Program Adobe® Premiere® Elements 9 umożliwia automatyczne korygowanie problemów z jakością w plikach wideo, z którymi skojarzone są znaczniki inteligentne. Dodanie takich klipów do osi czasu lub linii scen powoduje wyświetlenie okna dialogowego Korekta inteligentna. Kliknij przycisk Tak, aby potwierdzić korygowanie klipów.

Rozdział 9: Stosowanie przejść

Przejście to efekt stopniowego przechodzenia z jednego klipu do drugiego. W programie można wyświetlić podgląd przejścia przed jego zastosowaniem. Przejścia audio i wideo można dostosowywać jako operacje stopniowego zanikania albo kolejny klip może po prostu zastępować poprzedni.

Podstawowe informacje o przejściach

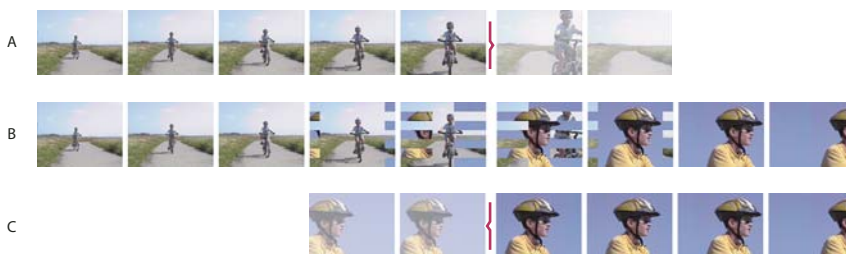
Sposób działania przejść

Za pomocą *przejść* można uzyskać efekt stopniowego zanikania jednego klipu i stopniowego pojawiania się drugiego klipu, a także określić styl rozpoczęcia i zakończenia pojedynczego klipu. Można stosować różne przejścia: od subtelnych, jak rozpuszczanie krzyżowe, po zdecydowane, jak przewrócenie strony lub obrót wiatraczka. Przejścia zwykle umieszcza się w miejscach cięć między dwoma klipami — w ten sposób powstaje przejście *dwustronne*. Jednak przejście można również zastosować tylko do początku lub końca klipu — w ten sposób powstaje przejście *jednostronne*, takie jak zanikanie do czerni.



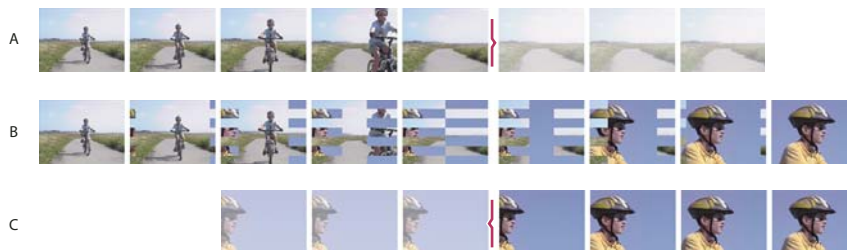
Przejście Zawijanie strony między dwoma klipami (po lewej) i przejście Rozpuszczanie krzyżowe na końcu klipu (po prawej)

Gdy przejście odbywa się z jednego klipu do następnego, wówczas jest nałożone na klatki obydwu klipów. Klatki, na które nałożone jest przejście, mogą być klatkami poprzednio przyciętymi z klipów (klatki tuż za punktem wejścia lub wyjścia przy cięciu), albo istniejącymi klatkami powtórzonymi po każdej stronie cięcia. Należy pamiętać o tym, że przycinanie klipu nie powoduje usuwania klatek; zamiast tego wynikowe punkty wejścia i wyjścia tworzą okno nad klipem oryginalnym. Przejście wykorzystuje przycięte klatki w celu utworzenia efektu przejścia lub — jeśli klipy nie zawierają przyciętych klatek — przejście powtarza klatki.



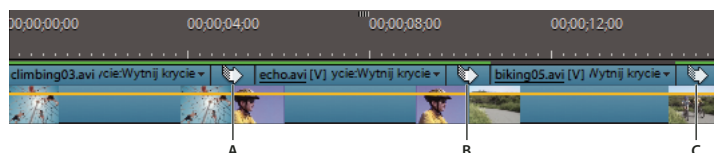
Przejście wykorzystuje przycięte klatki w celu przejścia do następnej sceny.

A. Pierwszy klip z klatkami przyciętymi na końcu B. Film zawierający klipy i przejście C. Drugi klip z przyciętymi klatkami na początku

Stosowanie przejść

Przejście powtarza klatki dla klipów bez przyciętych klatek.

A. Pierwszy klip przedstawiający ostatnią klatkę, która została powtórzona **B.** Film zawierający klipy i przejście **C.** Drugi klip przedstawiający pierwszą klatkę, która została powtórzona



Typy przejść

A. Przejście dwustronne z wykorzystaniem powtórzonych klatek **B.** Przejście dwustronne **C.** Przejście jednostronne



Aby sprawdzić, czy przejście jest jedno-, czy dwustronne, oraz czy zawiera powtórzone klatki, zaznacz je, a następnie kliknij opcję **Edytuj przejście** w widoku **Przejście** (w panelu **Zadanie**), aby wyświetlić przejście w widoku **Właściwości**.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o efektach](#)” na stronie 153

Przejścia nieobsługiwane na komputerach Mac OS

Kategoria przejścia	Przejście
Ruch 3D	Kurtynka
	Drzwi
	Składanie
	Wirówka
	Wirówka z oddali
	Kołysanie do środka
	Kołysanie na zewnątrz
	Zapadanie
Rozpuszczanie	Przenikanie przez dithering
	Przenikanie nieaddytywne
	Inwersja losowa

Stosowanie przejść

Kategoria przejścia	Przejście
GPU	Odwracanie kartki
	Zawijanie od środka
	Zawijanie strony
	Przewijanie strony
	Kula
Przysłona	Roletka punktowa
	Kształty przesłony
	Roletka gwiazdzista
Mapa	Odwzorowywanie kanałów
	Mapa luminancji
Zawijanie strony	Zawijanie od środka
	Zwijanie do tyłu
	Przewijanie w dal
Przesuwanie	Nachodzenie paskowe
	Zlewanie do środka
	Wirówka wielokrotna
	Ślajd rozcinający
	Przesuwające się paski
	Przesuwające się prostokąty
	Zamiana
	Wirujące prostokąty
Efekty specjalne	Bezpośredni
	Przemieszczenie
	Maska obrazu
	Ujęcie
	Teksturyzacja
	Trójwymiarowe
Rozciąganie	Rozciąganie poprzeczne
	Lejek
	Rozciąganie
	Wciąganie
	Rozszerzanie

Kategoria przejścia	Przejście
Roletka	Odsłanianie paskowe
	Roletka w szachownicę
	Szachownica
	Roletka zegarowa
	Rozchlapywanie farby
	Wiatrak
	Roletka promieniowa
	Losowe bloki
	Roletka losowa
	Prostokąty spiralne
	Żaluzje
	Roletka klinowa
	Zygzak
Powiększenie	Zoom poprzeczny
	Powiększenie
	Prostokąty zoomu
	Ślady zoomu

Przejścia realizowane z wykorzystaniem procesora GPU

Program Adobe Premiere Elements udostępnia wiele różnych przejść realizowanych z wykorzystaniem procesora GPU. Do takich przejść należą między innymi: Odwracanie kartki, Zawijanie od środka, Zawijanie strony, Przewijanie strony i Kula. Wszystkie te przejścia są dostępne w menu Przejścia GPU, w widoku Przejścia.

W tych przejściach wykorzystywana jest większa moc obliczeniowa przetwarzania wideo dostępna w kartach graficznych wyposażonych w układy GPU (Graphics Processing Unit). Takie karty ułatwiają przyspieszanie grafiki, dzięki czemu możliwe jest szybsze wyświetlanie podglądów i renderowanie przejść niż w przypadku samego procesora CPU. Przejścia przyspieszane przez GPU można wykorzystywać pod warunkiem że dostępna jest karta graficzna, która obsługuje DirectX 9.x, Pixel Shader (PS) 1.3 lub późniejsze wersje, oraz Vertex Shader 1.1 lub późniejsze wersje. Te przejścia są widoczne tylko wówczas, gdy karta graficzna jest wyposażona w procesor GPU, a przejścia znajdują się w folderze Przejścia wideo, w widoku Przejścia.

Więcej tematów Pomocy

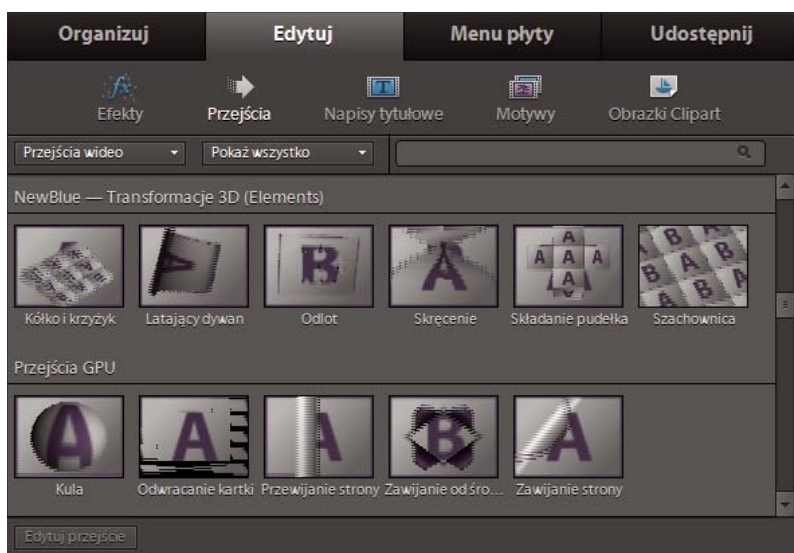
„Efekty GPU” na stronie 185

Stosowanie przejść do klipów

Wyświetlanie podglądów przejść

Dostęp do przejść można uzyskać w widoku Przejścia, w panelu Zadania (kliknij opcję Edycja, a następnie Przejścia). Przejścia są podzielone na dwa główne foldery: Przejścia wideo i Przejścia audio. Aby ograniczyć zakres wyszukiwania przejścia, można wybrać typ przejścia, np. Rozpuszczanie, w menu Kategoria. Przejście można również wyszukać, wpisując jego nazwę do pola wyszukiwania.

Przejściom wideo towarzyszą animowane podglądy w postaci miniatur, które przedstawiają sposób, w jaki przejścia wpływają na klipy. W celu włączenia animacji miniaturki przejścia należy zaznaczyć przejście. Podgląd animowanej miniaturki przejścia można wyświetlić w widoku Przejście bez konieczności zastosowania przejścia do klipu.



Widok Przejścia w panelu Zadania

 Program Adobe Premiere Elements zawiera dwa przejścia audio w kategorii Płynne przechodzenie: Stała moc i Stałe wzmocnienie. Obydwa te przejścia udostępniają efekty zanikania, ale różnią się między sobą. Przejście Stała moc tworzy efekt łagodnego zanikania dźwięku, a przejście Stałe wzmocnienie, mimo że jest matematycznie liniowe, często jest odbierane jako raptowne.

- 1 W panelu Zadania kliknij opcję Edytuj, a następnie kliknij opcję Przejścia .
- 2 Kliknij miniaturkę, aby aktywować ruch.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o miksowaniu dźwięków](#)” na stronie 258

Określanie przejścia domyślnego

Przejście domyślne jest stosowane w tworzonych pokazach slajdów, w przypadku plików importowanych z programu Adobe® Photoshop® Elements, a także w przypadku tła ruchu tworzonych dla menu DVD. Domyślne przejście dla wideo i obrazów statycznych to Rozpuszczanie krzyżowe oraz Stała moc dla audio, ale można wybrać inne przejścia domyślne.

- 1 W panelu Zadania kliknij opcję Edycja, a następnie kliknij opcję Przejścia .

Stosowanie przejść

- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, przejście wybrane na przejście domyślne, a następnie wybierz opcję Ustaw zaznaczone jako domyślne przejście. (Ikona przejścia domyślnego zostanie oznaczona zielonym obrysem).

Więcej tematów Pomocy

„Dostosowywanie czasu trwania przejścia” na stronie 151

Stosowanie przejść na linii scen

Linia scen zawiera strefy upuszczania przejść ➤, co ułatwia stosowanie przejść między wszystkimi klipami.

Stosowanie przejścia dwustronnego na linii scen

- 1 W panelu Zadania kliknij opcję Edytuj, a następnie kliknij opcję Przejścia ➤.
- 2 W widoku Przejście wybierz opcję Przejścia wideo, a następnie wybierz kategorię zawierającą przejście, które zamierzasz zastosować.
- 3 Przeciągnij przejście z panelu Zadania na prostokąt między dwoma klipami na linii scen. Prostokąt zostanie wypełniony ikoną przejścia.

Uwaga: Można również kliknąć prawym przyciskiem myszy/kliknąć, przytrzymując klawisz Ctrl, ikonę Przejście ➤ między dwoma klipami, a następnie wybrać przejście bezpośrednio z linii scen.

- 4 Kliknij dwukrotnie prostokąt, aby wyświetlić podgląd przejścia.

Stosowanie przejścia jednostronnego na linii scen

- 1 W panelu Zadania kliknij opcję Edytuj, a następnie kliknij opcję Przejścia ➤.
- 2 Z menu w widoku Przejście wybierz opcję Przejścia wideo, a następnie wybierz kategorię zawierającą przejście, które zamierzasz zastosować.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli po jednej stronie klip nie sąsiaduje z żadnym innym klipem, wówczas przeciągnij przejście na prostokąt przejścia, który znajduje się na tej stronie klipu.
 - Jeśli klip sąsiaduje z innym klipem, wówczas przeciągnij przejście na żądaną krawędź klipu. W widoku Przejścia kliknij przycisk Edytuj przejście, a następnie w menu Wyrównanie wybierz opcję Rozpocznij na cięciu lub Koniec na cięciu.

Stosowanie przejść

Stosowanie przejścia dwustronnego na linii scen

Stosowanie przejść na osi czasu

W przypadku stosowania przejść do osi czasu można wybierać różne opcje wyrównania, takie jak **Rozpocznij na cięciu** lub **Koniec na cięciu**.

Stosowanie przejścia dwustronnego na osi czasu

Zastosowanie przejścia między dwoma klipami na osi czasu jest możliwe, pod warunkiem że klipy znajdują się na tej samej ścieżce i nie oddziela ich żadna przerwa.

Jeśli w przejściu dwustronnym wykorzystywane są klatki powtórzone (a nie przycięte), wówczas ikona przycięcia zawiera dodatkowe przekątne. Przekątne przecinają obszar, w którym wykorzystywane zostały powtórzone klatki.

- 1 W panelu Zadania kliknij opcję **Edycja**, a następnie kliknij opcję **Przejęcia**.
- 2 Z menu w widoku **Przejście** wybierz opcję **Przejścia wideo**, a następnie wybierz kategorię zawierającą przejście, które zamierzasz zastosować.
- 3 Przeciągnij przejście z panelu Zadania do cięcia między dwoma klipami na osi czasu, następnie zwolnij przycisk myszy, gdy pojawi się jedna z następujących ikon wyrównania:

Rozpocznij na cięciu Ta opcja powoduje wyrównanie początku przejścia z początkiem drugiego klipu.

Wyśrodkuj na cięciu Ta opcja powoduje wyśrodkowanie przejścia na cięciu.

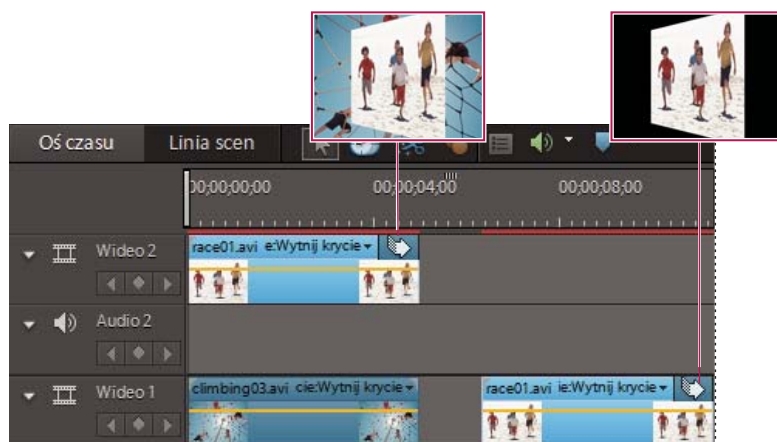
Koniec na cięciu Ta opcja powoduje wyrównanie końca przejścia z końcem pierwszego klipu.

*Naciśnięcie klawisza **Ctrl** podczas przeciągania przejścia umożliwia wybranie opcji **Rozpocznij na cięciu**, **Wyśrodkuj na cięciu** lub **Koniec na cięciu** poprzez powolne przeciąganie przejścia w lewą i prawą stronę nad cięciem.*

Stosowanie przejścia jednostronnego na osi czasu

Podczas tworzenia przejścia jednostronnego elementy, które znajdują się poniżej przejścia na osi czasu, pojawiają się w przezroczystej części przejścia. Na przykład, jeśli kolory klipu mają zostać zmienione w kolor czarny, wówczas klip musi się znajdować na ścieżce 1 lub pod ścieżką nie mogą się znajdować żadne klipy. Jeśli klip będzie się znajdować na ścieżce powyżej innego klipu, wówczas klip z dolnej ścieżki będzie widoczny w przejściu, dzięki czemu przejście będzie wyglądało jak przejście dwustronne.

- 1 W panelu Zadania kliknij opcję Edytuj, a następnie kliknij opcję Przejścia ➤.
- 2 Z menu w widoku Przejście wybierz opcję Przejścia wideo, a następnie wybierz kategorię zawierającą przejście, które zamierzasz zastosować.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli jedna strona klipu nie sąsiaduje z innym klipem, przeciągnij przejście do krawędzi tego klipu.
 - Jeśli klip sąsiaduje z innym klipem, wówczas przeciągnij przejście na krawędźżądanego klipu, przytrzymując w tym czasie klawisz Ctrl.



Przejście jednostronne, poniżej którego znajduje się klip (po lewej) oraz przejście jednostronne, poniżej którego nie ma klipu (po prawej)

Stosowanie przejścia domyślnego na osi czasu

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zaznaczyć klipy niesąsiadujące ze sobą, klikaj je, przytrzymując naciśnięty klawisz Shift.
 - Aby zaznaczyć sąsiednie klipy, kliknij w panelu Moje projekty i przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół odpowiednich klipów.
 - Aby zaznaczyć wszystkie klipy, naciśnij kombinację klawiszy Ctrl-A.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, wybrane klipy, a następnie wybierz opcję Zastosuj przejście domyślne wzdłuż CTL.
- 3 Wybierz jedną z następujących opcji:
 - Audio
 - Wideo

Przejście zostanie zastosowane do wszystkich zaznaczonych klipów.

Uwaga: Ścieżki wideo zostaną wklejone do ścieżek wideo, a ścieżki audio zostaną wklejone do ścieżek audio.

Aby zastosować domyślne przejścia między wieloma następującymi po sobie klipami na tej samej ścieżce:

- 1 Kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, klipy, do których zamierzasz dodać przejście domyślne.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, jeden z zaznaczonych klipów.
- 3 Wybierz opcję Zastosuj przejście domyślne.

Przejście zostanie zastosowane przy cięciu między każdym z sąsiadujących klipów.

Zastępowanie przejścia

W celu zastąpienia przejścia wystarczy przeciągnąć nowe przejście na stare na osi czasu. Po zastąpieniu przejścia program Adobe Premiere Elements zachowuje wyrównanie i czas trwania oryginalnego przejścia; jednak usuwa ustawienia oryginalnego przejścia i zamiast nich wykorzystuje domyślne ustawienia nowego przejścia.

- 1 W panelu Zadania kliknij opcję Edytuj, a następnie kliknij opcję Przejścia .
- 2 Z menu w widoku Przejście wybierz opcję Przejścia wideo, a następnie wybierz kategorię zawierającą przejście, które zamierzasz zastosować.
- 3 Przeciągnij nowe przejście na przejście na osi czasu lub na linii scen.

Więcej tematów Pomocy

„Dostosowywanie właściwości przejść” na stronie 150

„Dostosowanie wyrównania przejścia” na stronie 150

„Dostosowywanie czasu trwania przejścia” na stronie 151

Podgląd zastosowanych przejść

Podgląd zastosowanych przejść można wyświetlić w widoku Właściwości lub w panelu Monitor. Widok Właściwości zawiera obszar podglądu, w którym można wyświetlać miniaturki rzeczywistych klipów lub miniaturki domyślne (litera A i B). Wszystkie korekty przejść są wykonywane w widoku Właściwości, dlatego jeśli planowane jest dostosowanie przejść podczas wyświetlania ich podglądu, należy użyć widoku Właściwości.



Cyfrowy kamkorder zwykle można podłączyć do komputera oraz do odbiornika TV, aby wyświetlać podglądy w czasie rzeczywistym na ekranie telewizora. Dzięki temu można sprawdzić, w jaki sposób będzie wyglądało przejście w skończonym filmie.

Więcej tematów Pomocy

„Przycinanie w oknie Podgląd” na stronie 127

„Wyświetlanie podglądu na monitorach telewizyjnych” na stronie 114

„Dostosowywanie właściwości przejść” na stronie 150

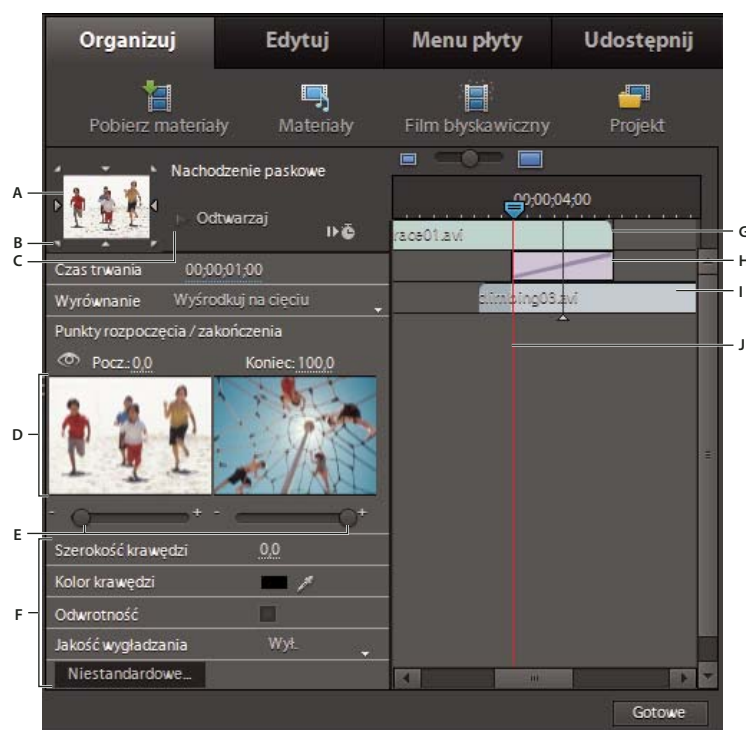
Podgląd w panelu Monitor

- ❖ Na osi czasu przesunąć wskaźnik bieżącego czasu w lewą stronę przejścia, a następnie kliknąć przycisk Odtwarzaj  w panelu Monitor.

Uwaga: Aby wyświetlić podgląd konkretnej klatki przejścia w panelu Monitor, przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu do żądanej klatki.

Wyświetlanie podglądu w widoku Właściwości, w panelu Zadania

- 1 Zaznacz przejście na osi czasu.
- 2 W widoku Przejście (w panelu Zadania) kliknij przycisk Edytuj przejście.
- 3 Jeśli miniaturowa oś czasu w widoku Właściwości jest ukryta, kliknij przycisk Pokaż oś czasu.
- 4 Aby wyświetlić rzeczywiste klipy w obszarze podglądu, wybierz opcję Pokaż rzeczywiste źródła. (W celu znalezienia tej opcji konieczne może być wydłużenie panelu).
- 5 W widoku Właściwości kliknij przycisk Odtwarzaj  obok miniaturki. Aby przerwać wyświetlanie podglądu, kliknij ten przycisk ponownie.

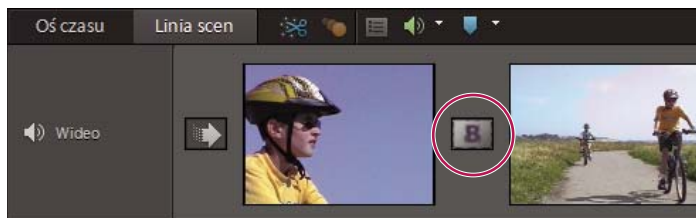


Widok Właściwości

A. Podgląd przejścia B. Selektory kierunku C. Przycisk Odtwarzaj D. Klatki początkowe i końcowe E. Suwaki początku i końca F. Opcje G. Klip A (pierwszy klip) H. Przejście I. Klip B (drugi klip) J. Wskaźnik bieżącego czasu

Wyświetlanie przejść na linii scen i na osi czasu

Na linii scen przejście jest widoczne jako prostokąt między dwoma klipami. Na osi czasu przejście jest widoczne tuż nad cięciem między dwoma klipami lub tuż nad punktem *wejścia* lub *wyjścia* pojedynczego klipu.

Stosowanie przejść

Przejście na linii scen (powyżej); przejście na osi czasu (poniżej)

Więcej tematów Pomocy

„Opis ogólny przestrzeni roboczej” na stronie 9

Tworzenie przejść specjalnych

Tworzenie przejścia Maska obrazu

Rolę maski przejścia może pełnić czarno-biała bitmapa. Pierwszy klip będzie zastępował czarny obszar obrazu, a drugi klip będzie zastępował białe obszary obrazu. Jeśli maska powstanie z obrazu w skali szarości, wówczas piksele zawierające 50% lub więcej szarości zostaną przekształcone na kolor czarny, a piksele zawierające mniej niż 50% szarości zostaną przekształcone na kolor biały.

Stosowanie przejścia Maska obrazu

- 1 W panelu Zadania kliknij opcję Edytuj, a następnie kliknij opcję Przejścia .
- 2 W widoku Przejście: wybierz opcję Przejścia wideo z pierwszego menu, wybierz opcję Efekty specjalne z drugiego menu, a następnie znajdź przejście Maska obrazu.
- 3 Przeciągnij przejście Maska obrazu do cięcia między klipami na osi czasu.
- 4 W oknie dialogowym Ustawienie maski obrazu kliknij opcję Wybierz obraz.
- 5 Znajdź i zaznacz plik obrazu, który zostanie użyty jako maska przejścia, a następnie kliknij przycisk OK. Obraz pojawi się w oknie dialogowym Ustawienie maski obrazu.
- 6 Kliknij przycisk OK.



Obraz służy jako maska do tworzenia przejścia

Zmiana obrazu dla przejścia Maska obrazu

- 1 Zaznacz przejście na osi czasu.
- 2 W widoku Przejścia (w panelu Zadania) kliknij przycisk Edytuj przejście.

Stosowanie przejść

- 3 W widoku Właściwości kliknij opcję Niestandardowe. Zostanie wyświetlone okno dialogowe Ustawienie maski obrazu.
- 4 W oknie dialogowym Ustawienie maski obrazu kliknij opcję Wybierz obraz.
- 5 Znajdź i zaznacz plik obrazu, którego zamierzasz użyć, kliknij przycisk Otwórz, a następnie przycisk OK.

Tworzenie przejścia gradientowego

W programie Adobe Premiere Elements można wykorzystać dowolny obraz w skali szarości (pod warunkiem że został zaimportowany) jako przejście gradientowe. W przejściu gradientowym drugi klip wypełnia czarny obszar obrazu w skali szarości, a następnie — w miarę postępu przejścia — pojawia się przez każdy poziom szarości, aż obszar biały stanie się przezroczysty. Podczas tworzenia przejścia gradientowego można określić miękkość krawędzi przejścia.



Obraz źródłowy przejścia gradientowego (skrajnie po lewej stronie) i przejście wynikowe

Stosowanie przejścia gradientowego

- 1 W panelu Zadania kliknij opcję Edytuj, a następnie kliknij opcję Przejścia ➤.
- 2 Z menu w widoku Przejścia wybierz opcję Przejścia wideo, a następnie wybierz opcję Roletka z drugiego menu.
- 3 Przeciągnij przejście gradientowe (opcja Przejście gradientowe) do cięcia między klipami na osi czasu.
- 4 W widoku Przejścia kliknij przycisk Edytuj przejście.
- 5 W widoku Właściwości kliknij opcję Niestandardowe. Zostanie otwarte okno dialogowe Ustawienia przejścia gradientowego
- 6 W oknie dialogowym Ustawienia przejścia gradientowego kliknij opcję Wybierz obraz.
- 7 Znajdź i zaznacz plik obrazu, który zostanie użyty w przejściu, a następnie kliknij przycisk OK. Obraz pojawi się w oknie dialogowym Ustawienia przejścia gradientowego.
- 8 Dostosuj miękkość krawędzi przejścia, przeciągając suwak Miękkość. Podczas przeciągania suwaka w prawo następuje zwiększenie widoczności pierwszego na tle drugiego klipu. Kliknij przycisk OK.

Zmiana obrazu przejścia gradientowego

- 1 Zaznacz przejście na osi czasu.
- 2 W widoku Przejścia kliknij przycisk Edytuj przejście.
- 3 W widoku Właściwości kliknij opcję Niestandardowe. Zostanie otwarte okno dialogowe Ustawienia przejścia gradientowego
- 4 W oknie dialogowym Ustawienia przejścia gradientowego kliknij opcję Wybierz obraz.
- 5 Znajdź i zaznacz plik obrazu w skali szarości, który zostanie użyty w przejściu, a następnie kliknij przycisk OK. Obraz pojawi się w oknie dialogowym Ustawienia przejścia gradientowego.
- 6 Dostosuj miękkość krawędzi przejścia, przeciągając suwak Miękkość. Podczas przeciągania suwaka w prawo następuje zwiększenie widoczności pierwszego na tle drugiego klipu. Kliknij przycisk OK.

Dostosowywanie przejść

Dostosowywanie właściwości przejść

Wszystkie przejścia mają właściwości, które można dostosowywać w widoku Właściwości. Do wspólnych właściwości należą: umiejscowienie punktu środka, wartości początkowe i końcowe, obramowanie oraz ustawienie jakości wygładzania. (W przypadku niektórych przejść można również zmieniać orientację). Poniższa lista opisuje najbardziej typowe elementy sterujące i opcje, z których można korzystać w celu dostosowywania właściwości przejść.

Aby otworzyć widok Właściwości, kliknij przycisk Edytuj przejście w widoku Przejścia.

Czas trwania Ustawia czas trwania przejścia. Domyślny czas trwania to jedna sekunda.

Wyrównanie Kontroluje wyrównanie przejścia między klipami. Domyślnie przejścia są wyśrodkowane między klipami.

Punkty rozpoczęcia / zakończenia Ta opcja umożliwia ustawienie wartości procentowej ukończenia przejścia na początku i końcu przejścia.

Pokaż rzeczywiste źródła Powoduje wyświetlanie początkowych i końcowych klatek klipów.

Odwrotność Powoduje odtwarzanie przejścia do tyłu. Na przykład, po wybraniu tej opcji przejście Roletka zegarowa jest odtwarzana w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Jakość wygładzania Dostosowuje gładkość krawędzi przejścia.

Niestandardowe Zmienia ustawienia charakterystyczne dla przejścia. W przypadku większości przejść ustawienia niestandardowe nie są dostępne.

Dostosowanie wyrównania przejścia

Wyrównanie przejścia między dwoma klipami można zmienić na osi czasu lub w widoku Właściwości. Przejście nie musi być wyśrodkowane ani ściśle wyrównane z cięciem. Przejście można przeciągnąć, aby zmienić jego położenie nad cięciem. Widok Właściwości zawiera również opcje przeznaczone do określania wyrównania.

Sposób wyrównania przejścia między klipami jest zależny od tego, czy klipy zawierają przycięte klatki.

Więcej tematów Pomocy

„[Stosowanie przejść na linii scen](#)” na stronie 143

Określanie opcji wyrównania

- ❖ Na osi czasu ustaw wskaźnik myszy nad cięciem w przejściu i zwróć uwagę na zmiany wskaźnika:
- Jeśli obydwa klipy zawierają przycięte klatki w cięciu, wówczas można wyśrodkować przejście nad cięciem lub wyrównać je do dowolnej strony cięcia, tak aby przejście zaczynało się lub kończyło w cięciu. W przypadku klipu, który nie został przycięty, krawędź w jego prawym górnym narożniku jest zaokrąglona.
- Jeśli żaden z klipów nie zawiera przyciętych klatek, wówczas przejście jest automatycznie wyśrodkowane nad cięciem i powtarza ostatnią klatkę pierwszego klipu i pierwszą klatkę drugiego klipu w celu wypełnienia czasu trwania przejścia. (W przejściach, w których wykorzystywane są powtórzone klatki, pojawiają się przekątne).
- Jeśli tylko pierwszy klip zawiera przycięte klatki, wówczas przejście jest automatycznie przyciągane do punktu wejścia następnego klipu. W tym scenariuszu przycięte klatki pierwszego klipu są wykorzystywane w przejściu, ale klatki nie są powtarzane w drugim klipie.

- Jeśli tylko drugi klip zawiera przycięte klatki, wówczas przejście jest przyciągane do punktu wyjścia pierwszego klipu. W tym scenariuszu przycięte klatki drugiego klipu są wykorzystywane w przejściu, ale klatki nie są powtarzane w pierwszym klipie.

Dostosowywanie wyrównania dla przejścia

- ❖ Na osi czasu zaznacz przejście i wykonaj dowolną z poniższych czynności:
 - Ustaw wskaźnik bieżącego czasu  nad przejściem, a następnie powiększ, aby wyraźnie zobaczyć przejście. Przeciągnij przejście nad cięcie, aby zmienić jego położenie.
 - W widoku Przejścia kliknij przycisk Edytuj przejście. Na miniaturowej osi czasu w obszarze Właściwości ustaw wskaźnik nad środkiem przejścia i poczekaj na pojawienie się ikony Przejście slajdu ; następnie przeciągnij przejście odpowiednio do potrzeb. Powiększenie osi czasu umożliwia bardziej precyzyjne sterowanie. (Jeśli miniaturowa oś czasu w widoku Właściwości jest ukryta, kliknij opcję Pokaż oś czasu).
 - W widoku Przejścia kliknij przycisk Edytuj przejście. W widoku Właściwości wybierz opcję z menu Wyrównanie.

Jednoczesne przenoszenie cięcia i przejścia

Lokalizację przejścia można zmodyfikować w widoku Właściwości. Przeniesienie cięcia powoduje zmianę punktów wejścia i wyjścia klipów, ale nie wpływa na długość filmu. Podczas przenoszenia cięcia następuje również przeniesienie przejścia.

Uwaga: Cięcia nie można przenieść za koniec klipu. Jeśli żaden z klipów nie zawiera przyciętych klatek wykraczających poza cięcie, wówczas nie można zmienić położenia cięcia.

- 1 Kliknij przejście na osi czasu.
- 2 W widoku Przejścia kliknij przycisk Edytuj przejście.
- 3 Jeśli miniaturowa oś czasu w widoku Właściwości jest ukryta, kliknij opcję Pokaż oś czasu.
- 4 Na miniaturowej osi czasu w widoku Właściwości ustaw wskaźnik nad przejściem, umieszczając go na cienkiej pionowej linii, która oznacza cięcie. Wskaźnik przyjmie postać ikony przycinania z dosunięciem .
- 5 Przeciągnij cięcie. (Cięcia nie można przenieść poza którykolwiek z końców klipu).

Dostosowywanie czasu trwania przejścia

Czas trwania przejścia można modyfikować poprzez proste przeciągnięcie końca przejścia na osi czasu lub w widoku Właściwości.

- ❖ Zaznacz przejście na osi czasu i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Ustaw wskaźnik nad końcem przejścia. Wskaźnik przyjmie postać ikony Przytnij punkt wejścia  lub Przytnij punkt wyjścia .
 - Wybierz przejście, aby wyświetlić je w widoku Właściwości. (Jeśli miniaturowa oś czasu w widoku Właściwości jest ukryta, kliknij opcję Pokaż oś czasu). Na miniaturowej osi czasu w widoku Właściwości ustaw wskaźnik nad przejściem. Wskaźnik przyjmie postać ikony Przytnij punkt wejścia lub Przytnij punkt wyjścia. Przeciągnij ikonę.
 - W widoku Przejścia kliknij przycisk Edytuj przejście. W widoku Właściwości przeciągnij wartość Czas trwania lub zaznacz ją i wpisz nową wartość.

Uwaga: Wydłużenie czasu trwania przejścia jest możliwe tylko wówczas, gdy jeden lub obydwa klipy zawierają taką liczbę przyciętych klatek, która wystarczy na dłuższe przejście.

Ustawianie domyślnego czasu trwania przejść

Domyślny czas trwania przejść wynosi początkowo 30 klatek dla wideo i 1 sekundę dla audio. Domyślny czas trwania można zmienić na wartość lepiej dopasowaną do specyfiki filmu. Nowe ustawienie nie ma wpływu na przejścia, które zawiera już film, ale we wszystkich przejściach, które dopiero zostaną umieszczone, będzie obowiązywać nowa wartość domyślna.

- 1 Wybierz opcje Edycja > Preferencje > Ogólne / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Ogólne.
- 2 Zmień wartość Domyślny czas trwania przejścia wideo lub Domyślny czas trwania przejścia audio, a następnie kliknij przycisk OK.

Zmiana ustawienia środka przejścia

- 1 Zaznacz przejście na osi czasu.
- 2 W widoku Przejścia (w panelu Zadania) kliknij przycisk Edytuj przejście.
- 3 W obszarze podglądu w widoku Przejścia przeciągnij mały okrąg, aby zmienić ustawienie środka przejścia. (W przypadku niektórych przejść zmiana ustawienia środka nie jest możliwa).



Domyślny środek (po lewej) i zmienione położenie środka (po prawej)

Kopiowanie i wklejanie przejść na osi czasu

Aby skopiować i wkleić przejścia, zaznacz kolejne klipy zawierające przejście, a dopiero potem zaznacz przejście przeznaczone do skopiowania.

- 1 Zaznacz kolejne klipy, względem których zastosowano przejście.
- 2 Zaznacz przejście, a następnie wybierz opcje Edycja > Kopiuj lub naciśnij kombinację klawiszy Ctrl-C.
- 3 Zaznacz kolejne klipy, względem których zamierzasz zastosować skopiowane przejście.
- 4 Wybierz opcje Edycja > Wklej lub naciśnij kombinację klawiszy Ctrl-V.

Uwaga: Przejścia wideo zostaną wklejone do ścieżek wideo, a przejścia audio zostaną wklejone do ścieżek audio.

Rozdział 10: Stosowanie efektów

Korzystając z efektów, można kreatywnie wzbogacać filmy, usuwać problemy z ekspozycją i kolorami, edytować dźwięk, a także manipulować obrazami. Program Adobe Premiere Elements jest dostępny z predefiniowanymi efektami, które umożliwiają szybkie i łatwe stosowania wstępnie skonfigurowanych efektów do materiału filmowego. W programie można korzystać z dostępnych ustawień predefiniowanych, tworzyć własne ustawienia predefiniowane oraz dostosowywać i animować obiekty zgodnie z potrzebami.

Efekty dodawane do klipów można animować, korzystając z ustawień predefiniowanych, które zawierają predefiniowane wartości klatek kluczowych, lub tworząc klatki kluczowe z niestandardowymi wartościami. Ustawienia predefiniowane stanowią łatwy i szybki sposób animowania efektów, podczas gdy niestandardowe klatki kluczowe umożliwiają tworzenie bardziej precyzyjnych i złożonych animacji.

Uwaga: Szczegółowe informacje o każdym efekcie, a także informacje o animowaniu efektów, zawiera sekcja „[Efekty animowane](#)” na stronie 213.

Podstawowe informacje o efektach

Informacje o efektach

Po zmontowaniu filmu (czyli po określeniu kolejności klipów, usunięciu i przycięciu klipów) można zwiększyć jego atrakcyjność poprzez zastosowanie efektów do klipów. Na przykład, efekt może zmodyfikować ekspozycję lub kolor materiału filmowego, spowodować modyfikacje dźwięku, zniekształcenia obrazów, a ponadto może nadać filmowi artystyczny charakter. We wszystkich efektach początkowo obowiązują ustawienia domyślne, dzięki czemu po zastosowaniu efektu natychmiast widoczny jest jego wpływ na materiał. Podczas stosowania efektu można zmienić te ustawienia, aby dostosować je do konkretnych potrzeb.

Za pomocą efektów można także obracać i animować klip, a także dostosowywać jego rozmiary i położenie w klatce. Program Adobe Premiere Elements zawiera także kilka predefiniowanych efektów, które służą do szybkiej zmiany materiału filmowego. Właściwości większości efektów mogą być modyfikowane; jednak istnieją również efekty, takie jak Czarno-białe, których właściwości nie można modyfikować.

Podczas stosowania motywów i tworzenia filmów błyskawicznych program Adobe Premiere Elements automatycznie stosuje efekty do klipów.

Więcej tematów Pomocy

„[Znajdowanie efektu](#)” na stronie 154

„[Stosowanie i odsłuch efektów](#)” na stronie 156

„[Widok Właściwości](#)” na stronie 162

„[Sposób działania przejeść](#)” na stronie 138

Efekty standardowe i efekty stałe

Efekty standardowe są dostępne w widoku Efekty. Względem każdego pliku z materiałami, który znajduje się na osi czasu lub linii scen, można zastosować dowolną liczbę i kombinację efektów standardowych z widoku Efekty. Te efekty mają następujący wpływ na materiały: mogą wzbogacać obrazy lub dźwięki poprzez dodawanie specjalnych cech lub mogą usuwać problemy, np. związane z niskim natężeniem światła w klipach wideo lub syczeniem w klipach audio.

Efekty stałe są stosowane automatycznie do każdego klipu na osi czasu lub linii scen. Poniżej przedstawiono efekty stałe; nie można ich usuwać ani zmieniać ich kolejności, a ponadto efekt stały nie wpływa na klip, dopóki nie nastąpi zmiana właściwości tego efektu:

Ruch Umożliwia ustawianie, skalowanie, zakotwiczenie i obracanie klipów wideo, a także usuwanie migotania z klipów.

Krycie Umożliwia tworzenie efektów zanikania i rozpuszczania w efektach specjalnych i przejściach.

Głośność Umożliwia sterowanie głośnością klipów audio.

Balans Umożliwia dostosowywanie balansu w klipach audio.

Uwaga: Balans nie jest dostępny w projektach z dźwiękiem w konfiguracji kanałów 5.1.

Efekty tworzone przez inne firmy

Użytkownik programu Adobe Premiere Elements może korzystać z dziesiątek efektów dostępnych w programie, a ponadto może korzystać z efektów z innych źródeł. Efekty można kupować (w postaci wtyczek) w sklepie Adobe Store (w witrynie Adobe) oraz od innych firm.

***Ważne:** Jeśli projekt zawiera efekty, które nie są zawarte w programie Adobe Premiere Elements, a wymagane jest uruchomienie tego projektu w programie Adobe Premiere Elements na innym komputerze, wówczas na tym komputerze należy zainstalować te same efekty. Po otwarciu projektu, który zawiera odwołania do brakujących efektów, program Adobe Premiere Elements usuwa odpowiednie efekty z projektu.*

Efekty VST (Virtual Studio Technology) umożliwiają dodawanie interesujących cech do klipów audio. Efekty VST innych firm można stosować i edytować w programie tak samo, jak standardowe efekty audio i wideo. Program Adobe Premiere Elements wykrywa wszystkie zgodne wtyczki VST, które zostały dodane, i dodaje je do widoku Efekty. Niektóre efekty VST innych firm udostępniają unikalne interfejsy, do których można uzyskiwać dostęp w widoku Właściwości. Rozmieszczenie elementów sterujących i sposób przetwarzania dźwięku są określone przez twórcę wtyczki. Program Adobe Premiere Elements po prostu prezentuje elementy sterujące i rezultaty stosowania efektu.

- ❖ W celu stosowania efektów innych firm należy skopiować wtyczkę efektu do folderu Adobe Premiere Elements/Plug-ins/[położenie], a następnie ponownie uruchomić program.

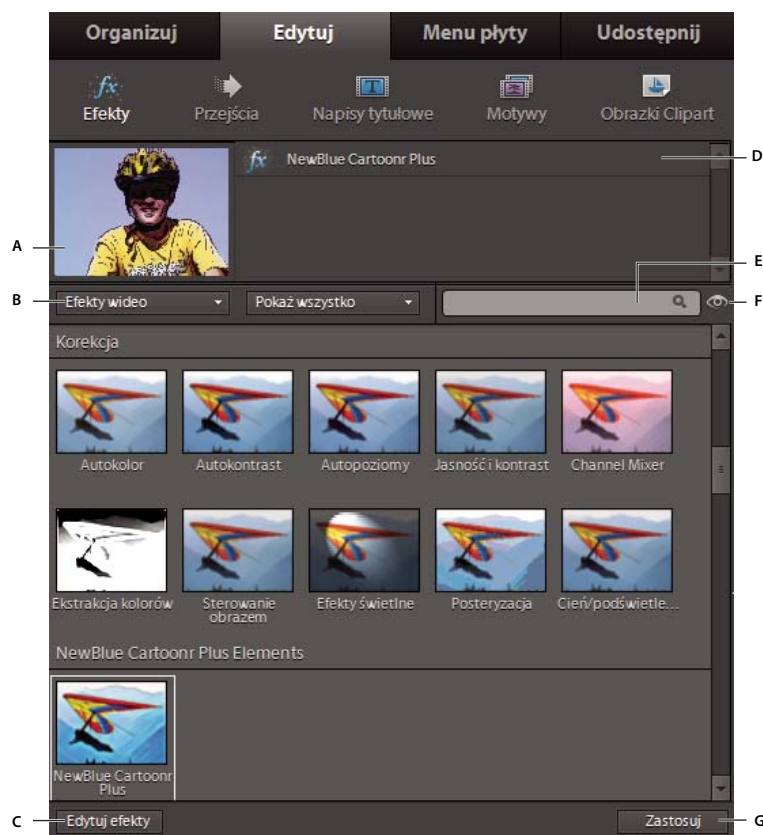
Znajdowanie i porządkowanie efektów

Znajdowanie efektu

Dostępne efekty są przedstawione w widoku Efekty  i są uporządkowane w dwóch głównych folderach: Efekty wideo i Efekty dźwiękowe. Ustawienia predefiniowane efektów (wstępnie skonfigurowane efekty) są zapisane w folderze Ustawienia predefiniowane. Ustawienia predefiniowane utworzone przez użytkownika są zapisywane w folderze Moje ustawienia predefiniowane.

Stosowanie efektów

W każdym folderze efekty są pogrupowane wg typu w zagnieżdżonych folderach. Na przykład folder Rozmycie i wyostwienie zawiera efekty, które zmieniają przejrzystość lub punkt skupienia obrazu — do takich efektów należą Szybkie rozmycie i Wyostwienie.

**Widok Efekty**

A. Podgląd wybranego klipu B. Menu Efekt C. Przycisk Edytuj efekty (otwiera widok właściwości efektu) D. Lista zastosowanych efektów E. Pole wyszukiwania F. Menu panelu G. Zastosuj — dotyczy wybranego efektu

- ❖ Kliknij opcję Edycja w panelu Zadania, a następnie kliknij ikonę Efekty  i wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Do pola wyszukiwania wpisz nazwę poszukiwanego efektu. Pojawi się lista zawierająca nazwy zgodne wpisanymi literami i spacjami. (Aby wyświetlić wszystkie foldery efektów, usuń zaznaczenie pola wyboru).
 - Wybierz typ efektu z pierwszego menu (Wideo, Audio itp.), a następnie wybierz kategorię efektu z drugiego menu (Korekta, Rozmycie i wyostwienie itp.), aby wyświetlić jego zawartość.

Więcej tematów Pomocy

„Galeria efektów wideo” na stronie 175

Stosowanie i usuwanie efektów

Stosowanie i odsłuch efektów

Efekt zastosowany do klipu jest ustawiony na wartości domyślne i jest aktywny przez cały czas trwania klipu. Po zastosowaniu efektu można dostosować jego właściwości, klikając przycisk Edytuj efekty w widoku Efekty. Dla efektu można wybrać czas rozpoczęcia i zakończenia, a ponadto możliwe jest dostosowywanie wartości efektu w miarę upływu czasu — w tym celu należy użyć *klatek kluczowych*.

Do jednego klipu można zastosować wiele efektów, a jeden efekt z różnymi ustawieniami można zastosować wielokrotnie do tego samego klipu. Należy jednak pamiętać o tym, że większa liczba efektów powoduje wydłużenie czasu renderowania końcowego filmu. Jeśli okaże się, że film nie jest odpowiedni dla projektu, wówczas można łatwo usunąć efekt w widoku Efekty.

Więcej tematów Pomocy

„Wyświetlanie podglądu na monitorach telewizyjnych” na stronie 114

„Przycinanie w oknie Podgląd” na stronie 127

„Stosowanie ustawienia predefiniowanego dla efektu” na stronie 161

„Zmiana właściwości efektów” na stronie 162

„Informacje o klatkach kluczowych” na stronie 213

Stosowanie i podgląd efektów wideo

- 1 Kliknij przycisk Edycja w panelu Zadania, a następnie ikonę Efekty , aby otworzyć widok Efekty.
- 2 Wybierz efekt, który zamierzasz zastosować. Aby odszukać efekt:
 - a Wybierz opcję Efekty wideo z pierwszego menu rozwijanego u góry panelu.
 - b Wybierz kategorię efektu z drugiego menu rozwijanego albo wpisz nazwę efektu do pola wyszukiwania.
- 3 Zaznacz klip lub wiele klipów na osi czasu lub na linii scen, a następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Kliknij przycisk Zastosuj u dołu panelu Zadania.
 - Przeciągnij klip na oś czasu lub do panelu Monitor.

Uwaga: Aby zaznaczyć klipy niesąsiadujące ze sobą, klikaj je, przytrzymując naciśnięty klawisz Shift. Aby zaznaczyć sąsiednie klipy, kliknij w panelu Moje projekty i przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół odpowiednich klipów.

- 4 Kliknij przycisk Odtwarzaj  w panelu Monitor, aby wyświetlić podgląd klipu po zastosowaniu efektu.



Przeciąganie efektu Zniekształcenie na klip

- 5 Aby dostosować ustawienia, kliknij przycisk Edytuj efekty u dołu widoku Efekty, a następnie przeprowadź edycję ustawień zgodnie z wymaganiami.

Stosowanie efektu audio

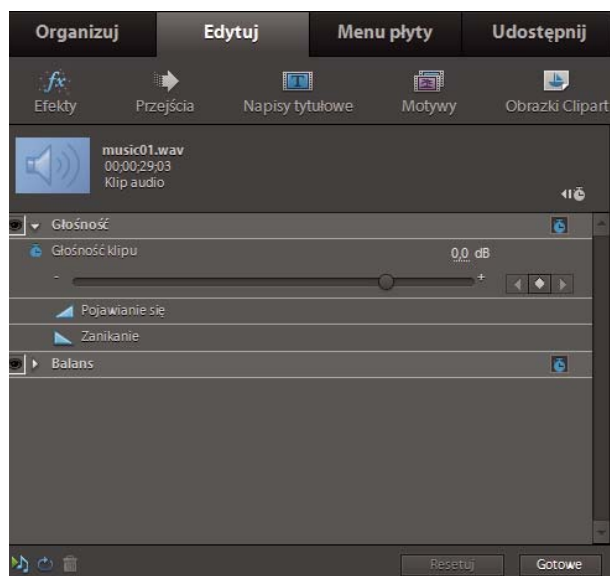
- 1 Kliknij przycisk Edycja w panelu Zadania, a następnie ikonę Efekty , aby otworzyć widok Efekty.
- 2 Wybierz efekt, który zamierzasz zastosować. Aby znaleźć efekt, wybierz opcję Efekty dźwiękowe z menu u góry panelu albo wpisz nazwę efektu do pola wyszukiwania.
- 3 Zaznacz klip lub wiele klipów na osi czasu, a następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Kliknij przycisk Zastosuj u dołu panelu Zadania.
 - Przeciągnij efekt audio na ścieżkę dźwiękową klipu, na osi czasu.

Uwaga: Aby zaznaczyć klipy niesąsiadujące ze sobą, klikaj je, przytrzymując naciśnięty klawisz Ctrl/klawisz Cmd. Aby zaznaczyć sąsiednie klipy, kliknij w panelu Moje projekty i przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół odpowiednich klipów.

- 4 Aby odsłuchać efekt audio, wykonaj następujące kroki:
 - a Kliknij przycisk Edytuj efekty u dołu panelu Zadania.
 - b Rozwiń efekt i kliknij przycisk Odtwarzaj tylko dźwięk z tego klipu  w lewym dolnym narożniku panelu.

Uwaga: Elementy sterujące do sterowania dźwiękiem są dostępne tylko wówczas, gdy zaznaczony klip zawiera ścieżkę dźwiękową.

- 5 Aby odtwarzać dźwięk w postaci ciągłej pętli, kliknij przycisk Włącz/wyłącz zapętlenie odtwarzania audio  przed kliknięciem przycisku Odtwarzaj tylko dźwięk z tego klipu.
- 6 Aby dostosować ustawienia, rozwiń efekt w widoku Właściwości, a następnie przeprowadź edycję ustawień zgodnie z wymaganiami.

Stosowanie efektów

Właściwości dla efektów dźwiękowych

Uwaga: Każdy efekt dźwiękowy zawiera opcję *Pomiń*, która umożliwia włączanie i wyłączanie efektu zgodnie z ustawionymi klatkami kluczowymi.

Kopiowanie i wklejanie efektów

Z jednego klipu (klipu źródłowego) do innego klipu (klipu docelowego) można skopiować i wkleić jeden lub wiele efektów. Można także kopiować wszystkie wartości (w tym również klatki kluczowe dla efektów) z jednego klipu do drugiego.

Jeśli efekt zawiera klatki kluczowe, wówczas klatki pojawiają się w mniej, więcej w tych samych położeniach w klipie docelowym, począwszy od początku klipu.

Więcej tematów Pomocy

„[Kopiowanie klatek kluczowych](#)” na stronie 217

Kopiowanie i wklejanie efektów specjalnych

- 1 Na osi czasu zaznacz klip zawierający efekt przeznaczony do skopiowania.
- 2 W widoku Efekty kliknij przycisk Edytuj efekty, aby otworzyć widok Właściwości.
- 3 Zaznacz efekty, które zamierzasz skopiować. (Aby zaznaczyć wiele efektów, klikaj przytrzymując klawisz Shift lub Ctrl/Cmd).
- 4 Wybierz opcje Edycja > Kopiuj.

- 5 Na osi czasu zaznacz klipy, w których znajdują się skopiowane efekty

Uwaga: Aby zaznaczyć klipy niesąsiadujące ze sobą, klikaj je, przytrzymując naciśnięty klawisz Shift. Aby zaznaczyć sąsiednie klipy, kliknij w panelu *Moje projekty* i przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół odpowiednich klipów.

- 6 Kliknij widok Właściwości, aby go aktywować
- 7 Wybierz opcje Edycja > Wklej.

 Dostęp do poleceń Edycja > Kopiuj oraz Edycja > Wklej można również uzyskać klikając prawym przyciskiem myszy/klikając i jednocześnie przytrzymując klawisz Ctrl.

Kopiowanie i wklejanie wszystkich efektów

- 1 Na osi czasu zaznacz klip zawierający efekty przeznaczone do skopiowania.
- 2 Wybierz opcję Edycja > Kopiuj. Wybranie tych opcji spowoduje skopiowanie wszystkich atrybutów klipu.
- 3 Na osi czasu zaznacz klipy, w których znajdą się efekty.
- 4 Wybierz polecenie Edycja > Wklej atrybuty. Spowoduje to wklejenie wszystkich atrybutów pierwszego klipu do drugiego klipu.

 Dostęp do poleceń Edycja > Kopiuj oraz Edycja > Wklej atrybuty można również uzyskać klikając prawym przyciskiem myszy/klikając i jednocześnie przytrzymując klawisz Ctrl.

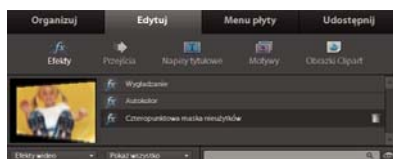
Wyświetlanie klatek kluczowych w skopiowanych efektach

Jeśli klip docelowy jest krótszy niż klip źródłowy, wówczas klatki kluczowe są wklejane za punktem wyjścia klipu docelowego.

- ❖ Aby wyświetlić klatki kluczowe, zaznacz klip na osi czasu i wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W widoku Efekty kliknij opcję Edytuj efekty, aby otworzyć widok Właściwości, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, w widoku Właściwości i usuń zaznaczenie opcji Przypnij do klipu.
 - Jeśli klip docelowy został przycięty, przesun punkt wyjścia klipu docelowego za miejsce wstawienia klatki kluczowej.

Usuwanie efektów

- 1 Na osi czasu zaznacz klip zawierający efekt przeznaczony do usunięcia.
- 2 W widoku Efekty zaznacz efekt u góry panelu, a następnie kliknij ikonę kosza .



.....
Usuwanie efektu z projektu

Więcej tematów Pomocy

„Przywracanie domyślnych właściwości efektu” na stronie 164

Usuwanie wszystkich efektów

- 1 Na osi czasu zaznacz klip, którego efekt zamierzasz usunąć. Aby zaznaczyć wiele klipów, klikaj je, przytrzymując naciśnięty klawisz Shift.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, jeden z zaznaczonych klipów.
- 3 Wybierz opcję Usuń efekty.

4 Wybierz jedną z następujących opcji:

- Efekty dźwiękowe
- Efekty wideo
- Wszystkie efekty

Tymczasowe wyłączenie efektu w klipie

W programie można wyłączyć efekt wideo lub efekt dźwiękowy, dzięki czemu możliwe jest wyświetlenie podglądu filmu bez zastosowanego efektu.

- 1 Na osi czasu lub na linii scen zaznacz klip, którego podgląd zamierzasz wyświetlić.
- 2 W widoku Efekty kliknij przycisk Edytuj efekty, aby otworzyć widok Właściwości.
- 3 W widoku Właściwości wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę oka  obok efektu. Aby wyłączyć lub włączyć wszystkie efekty w klipie, klikając ikonę oka przytrzymaj klawisz Alt.
 - Zaznacz efekt, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, i usuń zaznaczenie opcji Włączony efekt. Aby ponownie włączyć efekt, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, i zaznacz opcję Włączony efekt.

Wyświetlanie efektów zastosowanych do klipu

Efekty stałe (Ruch, Krycie, Wolumin i Balans) są automatycznie stosowane do wszystkich klipów na osi czasu. Te efekty stałe są widoczne w instancji klipu na osi czasu oraz w widoku Właściwości. Wszystkie standardowe efekty stosowane do klipu pojawiają się w kolejności zgodnej z kolejnością ich dodawania.

- 1 Zaznacz klip na osi czasu lub na linii scen.
- 2 W widoku Efekty kliknij przycisk Edytuj efekty, aby otworzyć widok Właściwości.

Uwaga: Jeśli na osi czasu zaznaczono wiele efektów, wówczas w widoku Właściwości efekty nie są widoczne.

Więcej tematów Pomocy

„Efekty standardowe i efekty stałe” na stronie 154

Praca z ustawieniami predefiniowanymi efektów

Ustawienia predefiniowane efektów

Program Adobe Premiere Elements zawiera kilka ustawień predefiniowanych efektów, które są wspólnymi, wstępnie skonfigurowanymi efektami, jakie można stosować względem klipów. Na przykład, ustawienie predefiniowane Tinta niebieska powoduje dodanie jasnoniebieskiej tinty do całego obrazu. Zwykle ustawienia predefiniowane zapewniają zadowalające rezultaty bez konieczności dostosowywania ich właściwości. Po zastosowaniu ustawienia predefiniowanego można zmienić jego właściwości. Można także tworzyć własne ustawienia predefiniowane.

Ustawienia predefiniowane efektów udostępnianych z programem są zawarte w folderze Ustawienia predefiniowane, w widoku Efekty. Ustawienia predefiniowane są pogrupowane w następujących kategoriach:

Bevel Edges Umożliwia tworzenie cienkich lub grubych krawędzi, które przypominają ramki na zdjęcia.

Rozmycia Umożliwiają tworzenie rozmyć pod różnymi kątami w punktach wejścia i wyjścia klipu.

Efekty kolorystyczne Umożliwiają tworzenie tint o różnych kolorach i nasyceniu.

Cienie Umożliwiają tworzenie animowanych lub statycznych cieni. Ustawienia predefiniowane cieni zawierają przyrostki, które określają kierunek rzutowania cienia i kierunek jego przesuwania. Na przykład, LL oznacza, że cień jest rzutowany w lewy dolny narożnik. W przypadku cieni poruszających się przyrostek jest połączony łącznikiem, dlatego LR-LL oznacza, że cień przesuwa się z prawego dolnego narożnika do lewego dolnego narożnika. Aby zapewnić widoczność cieni, należy stosować cienie do obrazów mniejszych niż klatka projektu i upewniać się, że obraz w tle nie jest czarny.

Panoramowanie obrazu w poziomie/w pionie Ta kategoria umożliwia tworzenie animacji, w których cały obraz przesuwa się w lewo i w prawo, albo w górę i w dół podczas odtwarzania wideo. Na przykład, panoramowanie w poziomie L-R oznacza, że obraz przesuwa się z lewej strony na prawą.

Zmiana powiększenia obrazu w poziomie/w pionie Umożliwia tworzenie animowanych efektów zmiany zoomu.

Mozaiki, Solaryzacja i Wirówki Umożliwia tworzenie efektów, których intensywność zmniejsza się od początku klipu lub zwiększa w miarę zbliżania się do końca klipu.

Obraz w obrazie Tworzenie efektów Obraz w obrazie umożliwia przeskalowanie klipu docelowego w taki sposób, aby możliwe było nałożenie go na klip w pełnej skali. Podczas montażu ten efekt można również zastosować do kilku klipów.

***Uwaga:** Aby uzyskać opis efektów używanych w ustawieniach predefiniowanych, należy wyszukać nazwę efektu w pomocy.*

Stosowanie ustawienia predefiniowanego dla efektu

Jeśli po zastosowaniu ustawienia predefiniowanego do klipu ustawienie zawiera właściwości dla efektu, który został już zastosowany do klipu, wówczas klip zostanie zmodyfikowany przy wykorzystaniu następujących reguł:

- Jeśli ustawienie predefiniowane efektu zawiera stały efekt (Ruch, Krycie lub Wolumin), wówczas zastosowanie ustawienia predefiniowanego zastąpi istniejące właściwości efektu.
- Jeśli ustawienie predefiniowane efektu zawiera efekt standardowy (inny niż stały), wówczas efekt jest umieszczany na dole listy efektów.

1 Kliknij opcję Edycja w panelu Zadania, a następnie kliknij ikonę Efekty .

2 Rozwiń folder Ustawienia predefiniowane i przeciągnij ustawienie predefiniowane klipu na oś czasu lub na linię scen.

3 Aby wyświetlić podgląd efektu, kliknij przycisk Odtwarzaj  w panelu Monitor.

Więcej tematów Pomocy

„Zmiana właściwości efektów” na stronie 162

„Efekty standardowe i efekty stałe” na stronie 154

Tworzenie ustawienia predefiniowanego dla efektu

W programie możliwe jest tworzenie ustawień predefiniowanych zawierających jeden lub wiele efektów. Utworzone ustawienie predefiniowane efektu pojawi się w folderze Moje ustawienia predefiniowane, w widoku Efekty.

- 1 Zaznacz klip, w którym wykorzystywany jest efekt przeznaczony do zapisu jako ustawienie predefiniowane.
- 2 W widoku Efekty kliknij przycisk Edytuj efekty, aby otworzyć widok Właściwości.

- 3 W widoku Właściwości kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, jeden lub większą liczbę efektów, a następnie wybierz opcję Zapisz ustawienia predefiniowane.
- 4 W oknie dialogowym Zapisz ustawienia predefiniowane określ nazwę dla ustawienia predefiniowanego.
- 5 (Opcjonalnie) Wprowadź opis dla ustawienia predefiniowanego.
- 6 Wybierz jeden z następujących typów ustawień predefiniowanych, aby określić sposób, w jaki program Adobe Premiere Elements będzie obsługiwał klatki kluczowe podczas stosowania ustawienia predefiniowanego względem klipu docelowego. Następnie kliknij przycisk OK:

Skala Skaluje źródłowe klatki kluczowe proporcjonalnie do długości klipu docelowego. To działanie usuwa wszystkie klatki kluczowe istniejące w klipie docelowym.

Zakotwicz w punkcie wejścia Ustawia pierwszą klatkę kluczową ustawienia predefiniowanego w takiej odległości od punktu wejścia klipu docelowego, która jest równa jej odległości od punktu wejścia w klipie źródłowym. Na przykład, jeśli po zapisaniu ustawienia predefiniowanego pierwsza klatka kluczowa była oddalona o 1 sekundę od punktu wejścia klipu źródłowego, wówczas ta opcja spowoduje dodanie klatki kluczowej w odległości 1 sekundy od punktu wejścia klipu docelowego, a następnie doda pozostałe klatki kluczowe względem tego położenia, bez skalowania.

Zakotwicz do punktu wyjścia Ustawia ostatnią klatkę kluczową ustawienia predefiniowanego w takiej odległości od punktu wyjścia klipu docelowego, która jest równa jej odległości od punktu wyjścia w klipie źródłowym. Na przykład, jeśli po zapisaniu ustawienia predefiniowanego pierwsza klatka kluczowa była oddalona o 1 sekundę od punktu wyjścia klipu źródłowego, wówczas ta opcja spowoduje dodanie klatki kluczowej w odległości 1 sekundy od punktu wyjścia klipu docelowego, a następnie doda pozostałe klatki kluczowe względem tego położenia, bez skalowania.

Zmiana właściwości efektów

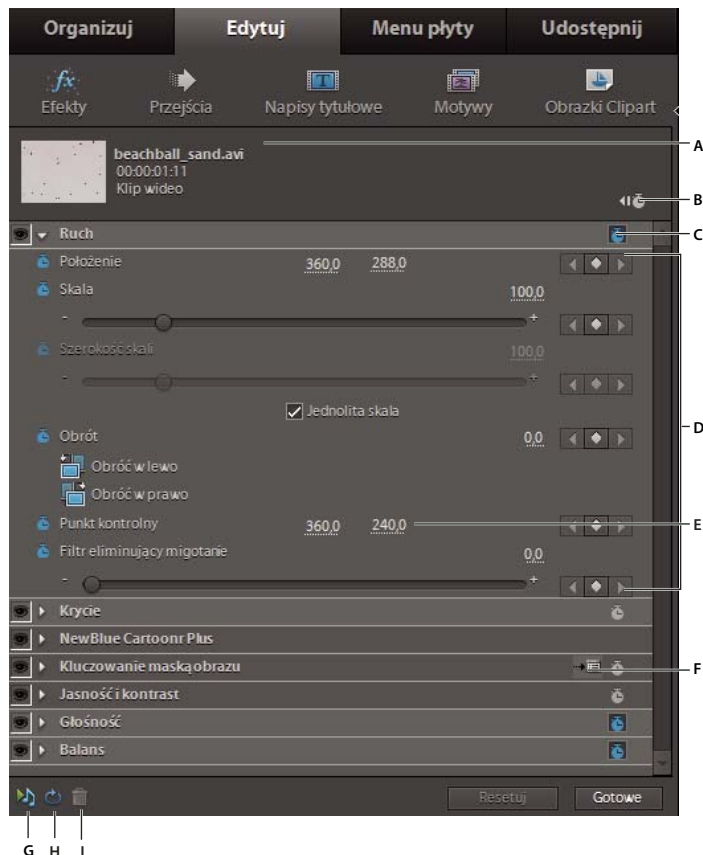
Widok Właściwości

W oknie Właściwości można dostosowywać właściwości efektów. Otwórz widok Właściwości z widoku Efekty, klikając przycisk Edytuj efekty (lub wybierając opcję Okno > Właściwości).

Widok Właściwości zawiera linijkę osi czasu, wskaźnik bieżącego czasu, elementy sterujące powiększeniem, elementy do sterowania odtwarzaniem i zapętlaniem klipów audio, a także nawigator klatek kluczowych. Linijka osi czasu w widoku Właściwości mierzy wyłącznie czas konkretnego klipu lub przejścia, a więc działa inaczej niż linijka osi czasu w widoku Oś czasu. Aby wyświetlić linijkę osi czasu oraz obszar klatek kluczowych, na którym można dostosowywać zmiany efektów w miarę upływu czasu, należy kliknąć opcję Pokaż klatki kluczowe.

W widoku Właściwości można wyświetlić całą długość klipu, do którego zastosowano efekt. W celu zmiany właściwości należy rozwinąć efekt, aby wyświetlić elementy sterujące. Do elementów sterujących mogą należeć podkreślone wartości, suwaki, ikony punktów efektu, elementy do sterowania kątem, menu, próbki kolorów, narzędzie oraz wykresy.

Uwaga: Więcej informacji na temat zmiany właściwości efektów zawiera pomoc.

Stosowanie efektów**Widok Właściwości**

A. Nazwa klipu B. Przycisk Pokaż/Ukryj klatki kluczowe C. Przycisk Przełącz animację (ale również ikona podsumowania klatki kluczowej)
D. Właściwości efektu E. Wartości właściwości F. Przycisk Konfiguracja G. Przycisk Odtwarzaj dźwięk H. Przycisk Pętla dźwięku I. Przycisk Usun

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o klatkach kluczowych](#)” na stronie 213

„[Przywracanie domyślnych właściwości efektu](#)” na stronie 164

Zmiana kolejności efektów

Podczas tworzenia końcowego filmu program Adobe Premiere Elements najpierw stosuje efekty standardowe, a następnie efekty stałe w takiej kolejności, w jakiej pojawiają się w widoku Właściwości. Czasami zmiana kolejności efektów może prowadzić do interesujących rezultatów.

- 1 W widoku Efekty kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 2 W widoku Właściwości kliknij nazwę efektu, a następnie przeciągnij ją do nowego miejsca na liście. Gdy efekt znajdzie się poniżej lub powyżej innego efektu, wówczas pojawi się czarna linia. Po zwolnieniu przycisku myszy efekt pojawi się w nowym miejscu.

 Kolejności stałych efektów (Ruch, Krycie i Wolumin) nie można zmieniać, ale można stosować podobne efekty standardowe z widoku Efekty i zmieniać ich kolejność. Na przykład, użyj efektu Przekształcenie, aby zasymulować efekt Ruch; efektu Korekcja alfa, aby zasymulować efekt Krycie; i standardowego efektu Wolumin, aby zasymulować efekt Fixed Volume. Następnie można dostosować standardowe efekty i zmieniać ich układ w widoku Właściwości do momentu osiągnięciażądanego wyniku.

Dostosowywanie właściwości efektów

Na linii scen i na osi czasu można dostosowywać właściwości dla wszystkich efektów z widoku Właściwości. Efekty Wolumin i Krycie można również dostosowywać na osi czasu.

Uwaga: Efekt Ruch należy dostosowywać bezpośrednio na panelu Monitor. Do standardowych efektów, które umożliwiają manipulowanie klipami w panelu Monitor, należą: Corner Pin, Crop, Garbage Matte, Mirror, Transform, Twirl oraz efekt Fala (kolista) oparty na procesorze GPU.

- 1 Na osi czasu zaznacz klip zawierający efekt, który zamierzasz dostosowywać.
- 2 W widoku Efekty kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 3 W widoku Właściwości rozwiń efekt i wykonaj dowolną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij podkreśloną wartość z lewej strony na prawą.
 - Kliknij podkreśloną wartość, wprowadź nową wartość i naciśnij klawisz Enter.
 - Przeciągnij suwak w lewo lub w prawo.
 - Przeciągnij w obszarze sterowania kątem. Po kliknięciu w obszarze sterowania kątem można przeciągnąć na zewnątrz tego obszaru w celu szybkiej zmiany wartości.
 - Rozwiń właściwość, klikając trójkąt obok nazwy właściwości (jeśli jest dostępny), a następnie przeciągnij suwak lub element sterowania kątem (w zależności od właściwości).
- 4 Jeśli efekt jest oparty na kolorze, wykonaj dowolną z poniższych czynności.
 - Jeśli próbka koloru jest dostępny, wybierz kolor w oknie dialogowym Kolor, a następnie kliknij przycisk OK.
 - Jeśli narzędzie Kropłomierz jest dostępne, ustaw je na żądanym kolorze w dowolnym miejscu ekranu, a następnie kliknij, aby wybrać ten kolor.
- 5 Wyświetl podgląd zmian w panelu Monitor.



Właściciele kamkorderów DV mogą wyświetlać podgląd efektów na monitorach TV. W tym celu należy podłączyć komputer do gniazda FireWire™ kamkorder DV, a następnie podłączyć wyjścia audio i wideo do telewizora. Wyświetlanie podglądu na monitorze TV jest szczególnie pomocne w przypadku zmiany kolorów.

Więcej tematów Pomocy

„[Miksowanie dźwięków i regulowanie głośności](#)” na stronie 258

„[Korekta krycia](#)” na stronie 168

Przywracanie domyślnych właściwości efektu

Resetowanie efektu powoduje przywrócenie wartości domyślnych wszystkich właściwości, które nie zawierają klatek kluczowych. Jeśli właściwość zawiera klatki kluczowe, wówczas domyślne ustawienia tej właściwości są przywracane tylko w miejscu wskazywanym przez wskaźnik bieżącego czasu. Wartości domyślne są przywracane dla klatek kluczowych, które znajdują się w miejscu wskaźnika bieżącego czasu. Jeśli w miejscu wskaźnika bieżącego czasu nie ma żadnych klatek kluczowych, wówczas tworzone są nowe klatki kluczowe wykorzystujące wartości domyślne.

- 1 Na osi czasu zaznacz klip zawierający efekt, który zamierzasz zresetować.
- 2 W widoku Efekty kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 3 W widoku Właściwości kliknij nazwę efektu.
- 4 Kliknij przycisk Resetuj

 Kliknięcie przycisku *Resetuj* nie powoduje dezaktywacji klatek kluczowych dla właściwości. W razie przypadkowego kliknięcia przycisku *Resetuj* można przywrócić efekty pracy, wybierając opcje *Edycja > Cofnij*.

Zmiana położenia, skalowanie i obracanie klipów za pomocą efektu Ruch

Do każdego klipu na osi czasu automatycznie stosowany jest efekt Ruch. Efekt Ruch służy do ustawiania, obracania oraz skalowania klipu w klatce wideo, a także do ustawiania punktu kontrolnego. Wartości Położenie, Skala i Obrót są obliczane od punktu kontrolnego, który domyślnie znajduje się w środku klipu.

Właściwości Położenie, Skala i Obrót mają charakter przestrzenny, dlatego najlepszą metodą jest dostosowanie ich w panelu Monitor.

 W celu animowania klipów należy ustawić klatki kluczowe dla właściwości Ruch.

Więcej tematów Pomocy

„[Animowanie klipu](#)” na stronie 224

„[Informacje o klatkach kluczowych](#)” na stronie 213

Dostosowywanie położenia klipu

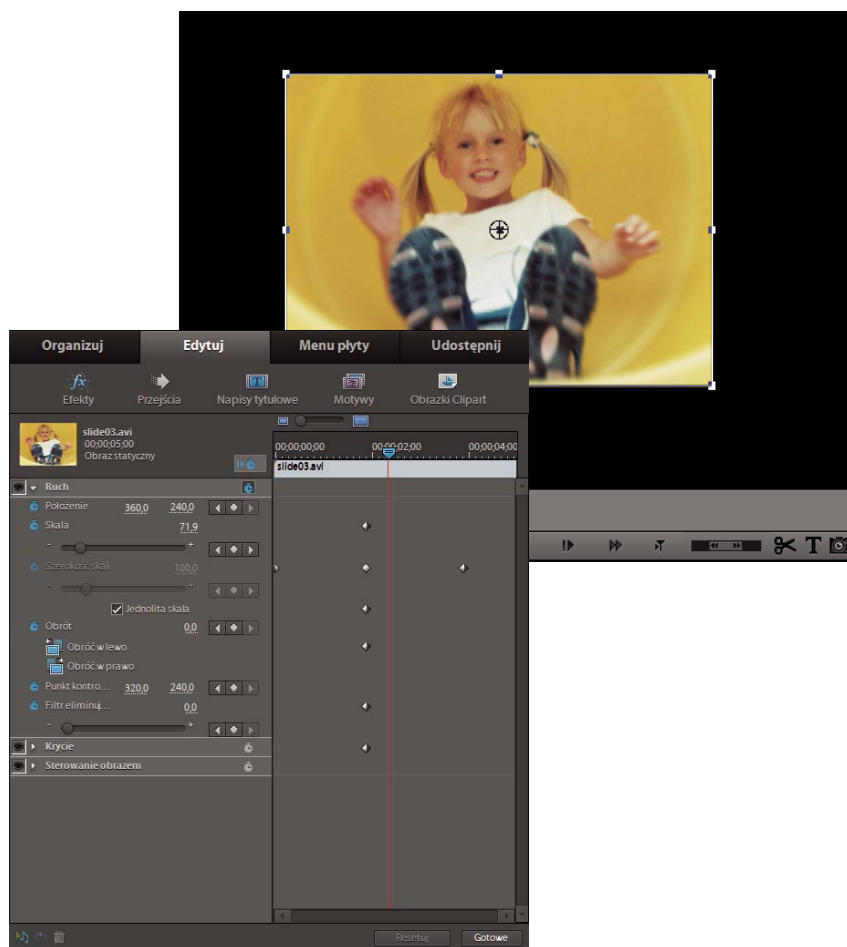
- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 W panelu Monitor przeciągnij klip (upewnij się, że nie przeciągasz uchwytu), aby zmienić jego położenie.

 Aby wywołać ruch klipu w miarę upływu czasu, ustawiaj klatki kluczowe podczas manipulowania klipem w panelu Monitor.

Skalowanie klipu

- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 W widoku Efekty kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zmieniać skalę proporcjonalnie, kliknij klip w panelu Monitor i przeciągnij uchwyt klipu. Można również rozwinąć efekt Ruch w widoku Właściwości, a następnie przeciągnąć suwak Skala.
 - Aby skalować szerokość i wysokość niezależnie, rozwiń efekt Ruch w widoku Właściwości, usuń zaznaczenie opcji Zachowaj proporcje w widoku Właściwości, a następnie przeciągnij dowolny uchwyt klipu w panelu Monitor. Można również rozwinąć efekt Ruch w widoku Właściwości, a następnie przeciągnąć suwak Wysokość skali i Szerokość skali.

Uwaga: Powiększanie skali plików wideo i obrazów o niskiej rozdzielczości do wartości ponad 100% może spowodować, że takie obiekty będą wyglądać tak, jakby były podzielone na bloki, i może doprowadzić do uwidocznienia pikseli. Program Adobe Premiere Elements zapobiega uwidocznieniu pikseli poprzez ciągłe rasteryzowanie plików EPS.



Widok Właściwości z zaznaczonym efektem Ruch oraz panel Monitor z uchwytym klipem zaznaczonym w celu zmiany skali.

Korzystanie z klipu w rozmiarze oryginalnym

Klipy importowane do programu Adobe Premiere Elements są przeskalowane w taki sposób, aby pasowały do wymiarów klatek projektu. W celu użycia klipu w jego oryginalnych wymiarach należy wykonać następujące czynności:

- 1 Zaznacz klip w widoku Projekt (kliknij przycisk Organizuj, a następnie Projekt).
- 2 Wybierz opcje Klip > Opcje wideo.
- 3 Usuń zaznaczenie opcji Skaluj do wielkości klatki.

Obracanie klipu

- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 W widoku Efekty kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 3 Rozwiń efekt Ruch w widoku Właściwości, a następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij podkreśloną wartość w prawo od obszaru Obrót.
 - Kliknij opcję Obróć w lewo lub Obróć w prawo, aby obrócić klip o 90° w wybranym kierunku.

Dostosowywanie punktu kontrolnego klipu

- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 W widoku Efekty kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 3 Rozwiń efekt Ruch w widoku Właściwości.
- 4 Przeciągnij suwaki punktu kontrolnego dla efektu Ruch.

Nakładanie i przezroczystość

Informacje o nakładaniu i przezroczystości

Nakładanie to proces układania obrazów jeden na drugim i łączenia wielu obrazów. Domyślnie klipy wideo są całkowicie nieprzezroczyste, ale nakładanie ich wymaga przezroczystości. Przezroczyste klipy na górnych ścieżkach wideo powodują, że klipy znajdujące się pod nimi stają się widoczne.

W programie Adobe Premiere Elements można szybko i łatwo ustawiać całe klipy jako przezroczyste — w tym celu należy skorzystać z efektu Krycie. Ponadto można zastosować dowolną kombinację *krycia, masek, otoczek i kluczowania* w celu modyfikowania kanału alfa klipu, który definiuje przezroczyste obszary klipu. Bardziej zaawansowane efekty kluczowania umożliwiają ustawianie konkretnych kolorów i kształtów jako przezroczystych.

 *Napisy tytułowe tworzone w programie Adobe Premiere Elements automatycznie zawierają kanał alfa. Możliwe jest również importowanie plików z predefiniowanymi obszarami przezroczystymi. W aplikacjach takich jak Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements i Adobe Illustrator®, można zapisywać przezroczystość. Po zapisaniu plik będzie zawierał kanał alfa, ale również będzie zgodny z ustawieniami projektu. Informacje na temat zapisywania plików z przezroczystością zawierają odpowiednie podręczniki użytkownika.*

W programie Adobe Premiere Elements stosowane są następujące terminy dotyczące przezroczystości:

Kanał Alfa Kanał, który definiuje przezroczyste obszary klipu. Ten niewidoczny kanał istnieje oprócz kanałów kolorów Czerwony, Niebieski i Zielony (RGB).

Krycie Ustawienie, które określa stopień nieprzejrystości lub przezroczystości klipu. (Na przykład, krycie równe 75% oznacza 25-procentową przezroczystość).



Obniżenie przezroczystości górnego klipu wideo (po lewej) powoduje ujawnienie dolnego klipu wideo (w środku) oraz połączenie obydwu obrazów (po prawej)

Maska To słowo jest czasami stosowane zamiast określenia kanał alfa; określa również proces modyfikowania kanału alfa.



Rozdzielone kanały Czerwony, Zielony i Niebieski (po lewej); kanał alfa lub maska (w środku), wszystkie kanały widoczne razem (po prawej)

Otoczka Plik lub kanał, który definiuje przezroczyste obszary klipu. Otoczka określa poziom przezroczystości w obrazie wynikowym. W programie Adobe Premiere Elements otoczki są używane z opcją Kluczowanie maską ścieżki.



Maska (po lewej) definiuje przezroczyste obszary w górnym klipie (na środku), co powoduje odsłonięcie dolnego klipu (po prawej)

Kluczowanie Definiowanie obszarów przezroczystych za pomocą konkretnego koloru (*klucz koloru*) lub wartości jasności (*klucz luminancji*). Piksele zgodne z kluczem stają się przezroczyste. Kluczowanie jest często stosowane w celu zastąpienia jednolitego tła, np. niebieskiego ekranu, innym obrazem. (Na przykład w telewizji niebieskie ekrany za prezenterami pogody są zastępowane mapami pogody). Efekty Scalanie wideo wykorzystują kluczowanie w celu automatycznego definiowania głównego koloru tła jako przezroczystego.



Zastępowanie koloru w tle innym obrazem

A. Górny klip B. Efekt Kluczowanie niebieskim ekranem definiuje obszary przezroczyste C. Dolny klip D. Klipy połączone

Więcej tematów Pomocy

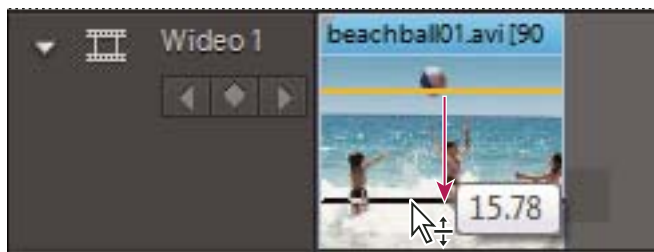
„[Kluczowanie](#)” na stronie 188

„[Scalanie wideo](#)” na stronie 206

Korekta krycia

Domyślnie klipy są widoczne z pełnym kryciem (100%), co powoduje, że zasłaniają wszystkie klipy w ścieżkach, które znajdują się pod nimi. W celu ujawnienia dolnych klipów należy określić wartość krycia niższą niż 100%. Przy kryciu 0% klip jest całkowicie przezroczysty. Jeśli pod przezroczystym klipem nie ma żadnych klipów, wówczas widoczne stanie się czarne tło filmu.

- 1 W widoku Efekty kliknij przycisk Edytuj efekty, aby otworzyć widok Właściwości.
- 2 Zaznacz klip, który zamierzasz ustawić jako przezroczysty, a następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W widoku Właściwości rozwiń efekt Krycie i przeciągnij suwak Wytnij krycie do żądanej wartości.
 - Na osi czasu wybierz opcje Krycie > Wytnij krycie z menu podręcznego powyżej klipu. (W celu wyświetlenia tego menu konieczne może być powiększenie widoku). Kliknij narzędzie Zaznaczanie , ustaw je nad wykresem krycia klipu, a gdy wskaźnik myszy zmieni się w ikonę z podwójną strzałką , wówczas przeciągnij wykres Krycie w górę lub w dół.



Tworzenie przezroczystości na osi czasu

💡 Aby spowodować zanikanie lub pojawianie się klipu, należy animować jego krycie. Jeśli wymagane jest zaniknięcie klipu do czerni, kliknij opcję **Pojawianie się** lub **Zanikanie** w widoku **Właściwości**. W celu uzyskania przezroczystości można również użyć efektów kluczowania.

Kluczowanie koloru

Aby ustawić konkretne obszary klipu jako przezroczyste, można zastosować efekt kluczowania oparty na kolorze, otoczce lub kanale alfa. Piksele zgodne z określonym kluczem staną się przezroczyste.

Efekty kluczowania oparte na kolorach (Scalanie wideo, Kluczowanie niebieskim ekranem, Kluczowanie kolorem, Klucz zielonego ekranu oraz Kluczowanie kolorem innym niż czerwony) Te opcje powodują dodawanie przezroczystości we wszystkich miejscach klipu, w których pojawił się konkretny kolor. Na przykład, efekty kluczowania oparte na kolorach można wykorzystać np. w celu usunięcia tła o jednolitym kolorze, np. takiego jak niebieski ekran.

Efekty kluczowania oparte na otoczce (Cztero-, ośmio- i szesnastopunktowe klucze Garbage Matte oraz klucz Kluczowanie maską ścieżki) Umożliwiają maskowanie obszarów klipu za pomocą innego klipu lub samodzielnie określonych obszarów. Przezroczystość można dodawać odpowiednio do kształtu maski ustawianej w klipie lub zgodnie z tonami skali wartości w pliku używanym jako otoczka. W celu tworzenia kreatywnych układów można również użyć efektu Kluczowanie maską ścieżki.

Efekt kluczowania oparty na kanale alfa Efekt Korekcja alfa umożliwia odwrócenie lub wyłączenie kanału alfa klipu, a także przekształcanie obszarów (bez przezroczystości) w maskę.

***Uwaga:** Dodatkowe informacje o kluczowaniu kolorów zawiera Pomoc.*

Więcej tematów Pomocy

„[Kluczowanie](#)” na stronie 188

„[Scalanie wideo](#)” na stronie 206

Uzyskiwanie przezroczystości za pomocą funkcji Scalanie wideo

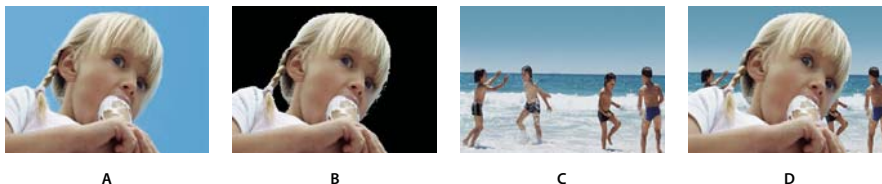
W celu automatycznego utworzenia przezroczystości w tle klipu należy zastosować efekt **Scalanie wideo**. Ten efekt ułatwia nakładanie klipów. Można również odwracać przezroczystość w celu utworzenia maski — dzięki czemu obiekty z tła będą widoczne przez obrazy na pierwszym planie, a nie przez tło.

- 1 Na linii scen lub osi czasu kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, klip, który zamierzasz ustawić jako przezroczysty, a następnie wybierz opcję **Zastosuj scalanie wideo**. (Opcję **Scalanie wideo** można również wybrać z widoku **Efekty** w panelu **Zadania**).

Ten efekt automatycznie wykryje kolor tła i usunie go, dzięki czemu poniższe klipy będą widoczne przez przezroczyste obszary.

Stosowanie efektów

- 2 (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Edytuj efekty u dołu panelu Zadania, aby otworzyć widok Właściwości, a następnie rozwiń nazwę efektu, aby wyświetlić opcje efektu i przeprowadzić ich edycję.



Efekt Scalanie wideo

A. Klip pierwszoplanowy z kolorowym tłem B. Tło automatycznie ustawione jako przezroczyste za pomocą efektu Scalanie wideo C. Klip w tle, który będzie widoczny przez przezroczyste obszary D. Klipy połączone

💡 Aby utworzyć maskę z obrazów klipu w tle, należy użyć opcji Odwróć dla opcji Scalanie wideo. Na przykład, na powyższym obrazie dziecko z lodem będzie przezroczyste, a dzieci na plaży będą widoczne przez kształt dziecka.



Odwrócony efekt Scalanie wideo

A. Klip pierwszoplanowy B. Klip w tle D. Klipy połączone

Więcej tematów Pomocy

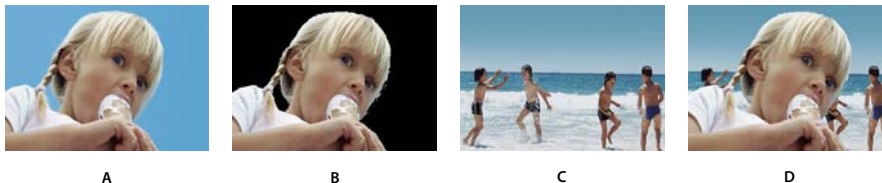
„[Kluczowanie](#)” na stronie 188

„[Scalanie wideo](#)” na stronie 206

Tworzenie przezroczystości z efektem kluczowania

Aby uzyskać przezroczystość wszędzie tam, gdzie konkretny kolor pojawia się w klipie, zastosuj efekt kluczowania oparty na kolorze. Te efekty są często stosowane w celu usunięcia kolorowego tła.

- 1 W panelu Zadania kliknij opcję Edycja, a następnie kliknij opcję Efekty.
- 2 Wybierz efekt Kluczowanie (lub Kluczowanie kolorem, Kluczowanie niebieskim ekranem, Kluczowanie zielonym ekranem albo Kluczowanie kolorem innym niż czerwony).
- 3 Przeciągnij efekt na klip na osi czasu lub na linii scen.
- 4 (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Edytuj efekty u dołu panelu Zadania, aby otworzyć widok Właściwości, a następnie rozwiń nazwę efektu, aby wyświetlić opcje efektu i przeprowadzić ich edycję.



Zastępowanie koloru w tle innym obrazem

A. Górny klip B. Niebieski ekran automatycznie powoduje, że tło staje się przezroczyste C. Dolny klip D. Klipy połączone

Więcej tematów Pomocy

„[Kluczowanie](#)” na stronie 188

Tworzenie przezroczystości za pomocą efektu Kluczowanie maską ścieżki

- 1 Dodaj do projektu plik otoczki (jeśli jeszcze nie został dodany): kliknij przycisk Organizuj w panelu Zadania, a następnie kliknij opcję Pobierz materiały. Przejdź do pliku otoczki i kliknij opcję Otwórz. Plik otoczki powinien zawierać pojedynczy kształt (na przykład gwiazdę lub kwiat).
- 2 Dodaj klip tła do ścieżki na osi czasu.
- 3 Dodaj klip, który zamierzasz nałożyć na klip w tle, do ścieżki powyżej klipu tła. Ten klip zostanie ujawniony przez otoczkę ścieżki.
- 4 Na trzeciej ścieżce dodaj klip, który będzie pełnił rolę otoczki. (Jeśli wymagane jest dodanie trzeciej ścieżki, przeciągnij otoczkę na pusty obszar w osi czasu, powyżej ścieżki wideo, która znajduje się najwyżej; nowa ścieżka zostanie automatycznie utworzona).
- 5 W widoku Efekty rozwiń folder Efekty wideo i folder kategorii Kluczowanie, a następnie przeciągnij efekt Kluczowanie maską ścieżki na nałożony klip (klip powyżej klipu tła).
- 6 Kliknij przycisk Edytuj efekty u dołu panelu Zadania, aby otworzyć widok Właściwości.
- 7 W widoku Właściwości rozwiń efekt Kluczowanie maską ścieżki.
- 8 Wybierz ścieżkę wideo, która zawiera otoczkę.
- 9 W razie potrzeby dostosuj opcje:

Składanie przy użyciu Wybranie opcji Alfa maski powoduje składanie przy użyciu wartości z kanału alfa maski na ścieżce. Wybranie opcji Luminancja maski powoduje składanie przy użyciu wartości luminancji obrazu.

Odwrótność Odwraca wartości otoczki ścieżki.

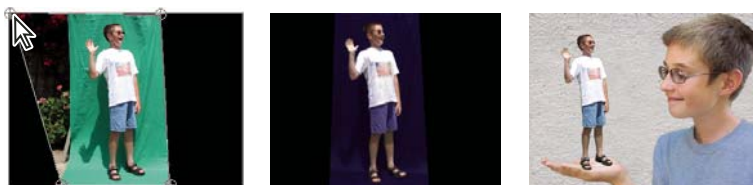
 Aby zachować oryginalne kolory nałożonego klipu, należy użyć otoczki w skali szarości. W przypadku otoczki w określonym kolorze nastąpi usunięcie tego koloru z nałożonego klipu.

Więcej tematów Pomocy

„Kluczowanie maską ścieżki” na stronie 193

Ukrywanie niepożądanych obiektów za pomocą maski nieużytków

W niektórych sytuacjach efekt kluczowania oparty na kolorach poprawnie usuwa tło, ale niepożądane obiekty nadal są widoczne, np. mikrofon lub kabel. W celu zamaskowania takich obiektów należy użyć efektu kluczowania w postaci maski nieużytków. Maski nieużytków działają poprawnie dla obszarów o wyraźnie zdefiniowanych granicach, ale nie zawierają jednolitego koloru, na podstawie którego można by przeprowadzić kluczowanie. Maski nieużytków działają również poprawnie podczas kasowania niepożądanych artefaktów, które pozostawił efekt kluczowania oparty na kolorach.



Maskowanie niepożądanego tła (po lewej) poprzez zmianę kształtu czteropunktowej maski nieużytków w panelu Monitor; następnie stosowany jest efekt Klucz zielonego ekranu (na środku) w celu nałożenia chłopca na niższą ścieżkę (po prawej).

- 1 Umieść klip na ścieżce.
- 2 W widoku Efekty rozwiń folder Kluczowanie, a następnie przeciągnij efekt maski nieużytków do klipu.

3 Kliknij przycisk Edytuj efekty u dołu panelu Zadania, aby otworzyć widok Właściwości.

4 W widoku Właściwości kliknij trójkąt obok nazwy efektu, aby rozwinąć efekt.

Uwaga: Nazwa każdego efektu maski nieużytków odzwierciedla liczbę uchwytów, jakie udostępnia efekt: Czteropunktowa maska nieużytków, Ośmiopunktowa maska nieużytków i Szesnastopunktowa maska nieużytków.

5 Aby zmienić kształt maski, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Kliknij nazwę efektu, aby wyświetlić uchwyty punktów efektu maski nieużytków w panelu Monitor, a następnie przeciągnij uchwyty.
- Zmień wartości efektu maski nieużytków w widoku Właściwości.

Więcej tematów Pomocy

„Maska nieużytków (cztero-, ośmio- i szesnastopunktowa)” na stronie 191

Odwracanie i ukrywanie kanałów alfa

Polecenie Interpretuj materiał filmowy służy do zmiany sposobu, w jaki program Adobe Premiere Elements interpretuje kanał alfa klipu w całym projekcie.

Uwaga: Aby zignorować lub odwrócić kanał alfa tylko jednej instancji klipu, należy — zamiast tego polecenia — zastosować kluczkowanie Korekcja alfa.

1 Zaznacz klip w widoku Projekt (kliknij przycisk Organizuj, a następnie Projekt).

2 Wybierz opcje Plik > Interpretuj materiał filmowy, określ w razie potrzeby opcje kanału alfa, a następnie kliknij przycisk OK.

Ignoruj kanał alfa Ignoruje kanał alfa zawarty w klipie.

Odwróć kanał alfa Odwraca jasne i ciemne obszary kanału alfa, co powoduje odwrócenie obszarów przezroczystych i nieprzezroczystych klipu.

 Jeśli występują trudności z określeniem, które części klipu są przezroczyste, należy tymczasowo dodać otoczkę z jasnego koloru do ścieżki poniżej kluczkowanego obrazu. (Zobacz „Tworzenie kolorowej maski dla tła” na stronie 65).

Wybieranie kolorów dla efektów i otoczek

Wybieranie kolorów za pomocą narzędzia Kroplomierz

Narzędzie Kroplomierz umożliwia wybieranie koloru poprzez próbkowanie koloru pojedynczego piksela lub zakresu pikseli w dowolnym miejscu na ekranie komputera. Narzędzie Kroplomierz działa szczególnie dobrze dla otoczek i efektów kluczkowania opartych na kolorach. Po uzyskaniu próbki najbardziej widocznej barwy koloru przeznaczonego do kluczkowania można zwiększać podobieństwo do czasu zaznaczenia wszystkich kolorów przeznaczonych do kluczkowania.

Uwaga: Nie wszystkie efekty są wyposażone w kroplomierz.

1 Kliknij narzędzie Kroplomierz , a następnie ustaw je na żądanym kolorze w dowolnym miejscu ekranu. Próbką koloru odzwierciedla kolor, jaki jest widoczny pod narzędziem Kroplomierz.

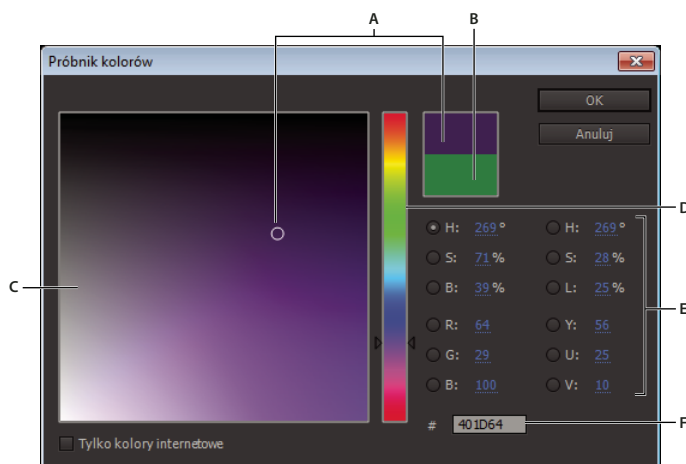
2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wybrać kolor jednego piksela, kliknij piksel.

- Aby próbować kolor średni z obszaru 3 x 3 piksele, kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl.
- Aby próbować zakres sąsiadujących ze sobą pikseli, przeciągnij ramkę nad pikselami, przytrzymując klawisz Shift.

Wybieranie koloru w Próbniku kolorów Adobe

Za pomocą próbника kolorów Adobe można wybierać kolory dla efektów i otoczek za pomocą spektrum kolorów lub poprzez liczbowe określanie kolorów.



Okno dialogowe Próbnik kolorów Adobe

A. Wybrany kolor B. Kolor oryginalny C. Pole Kolor D. Spektrum kolorów E. Składniki koloru F. Wartość szesnastkowa koloru

Określanie koloru za pomocą spektrum kolorów i pola koloru w Próbniku kolorów Adobe

- 1 Wybierz składnik, aby wyświetlić spektrum kolorów. Na przykład, R dla koloru czerwonego.
- 2 Aby zmienić kolory wyświetlane w spektrum, przeciągnij trójkąty wzdłuż spektrum kolorów albo kliknij na obszarze spektrum.
- 3 Aby wybrać kolor, kliknij lub przeciągnij w polu kolorów albo w spektrum kolorów.

Podczas dostosowywania kolorów górny prostokąt po prawej stronie spektrum kolorów wyświetli nowy kolor; w dolnym prostokącie będzie widoczny kolor oryginalny.

Liczbowe określanie koloru za pomocą Próbника kolorów Adobe

❖ Wprowadź wartości koloru do dowolnych pól:

HSB Określ barwę (H) jako kąt od 0° do 360°, który odpowiada położeniu na kole kolorów. Określ nasycenie (S) i jasność (B) w postaci wartości procentowych.

RGB Określ wartości czerwieni, zieleni i niebieskiego z zakresu od 0 do 255 (0 to czarny, a 255 to czysty kolor).

HSL Określ barwę (H) jako kąt od 0° do 360°, który odpowiada położeniu na kole kolorów. Określ nasycenie (S) i luminancję (L) w postaci wartości procentowych.

YUV Określ wartość luminancji (Y) z zakresu od 0 do 255. Określ wartości na osiach U i V z zakresu od 127 do -128.

Pole # Wprowadź wartość koloru w formie szesnastkowej.

Składniki komponentu w Próbniku kolorów Adobe

H. Opcja Barwa powoduje wyświetlenie wszystkich barw w spektrum kolorów. Wybranie barwy w spektrum kolorów powoduje wyświetlenie zakresu nasycenia i jasności wybranej barwy w polu koloru, przy czym nasycenie wzrasta od lewej strony na prawą, a jasność wzrasta od góry do dołu.

S Opcja Nasycenie powoduje wyświetlenie wszystkich barw w polu kolorów. Spektrum kolorów wyświetla kolor wybrany w polu kolorów z minimalnym nasyceniem u góry spektrum i maksymalnym nasyceniem u dołu spektrum.

B (sekcja HSB) Opcja Jasność powoduje wyświetlenie wszystkich barw w polu kolorów. Spektrum kolorów wyświetla kolor wybrany w polu kolorów z minimalną jasnością u góry spektrum i maksymalną jasnością u dołu spektrum.

L Opcja Luminancja powoduje wyświetlenie wszystkich barw w polu kolorów. Spektrum kolorów wyświetla kolor wybrany w polu kolorów z minimalną luminancją u góry spektrum i maksymalną luminancją u dołu spektrum.

R Opcja Czerwony powoduje wyświetlenie części wszystkich barw w polu kolorów. Dla bieżącej wartości R prezentowany jest pełny zakres wartości G i B. Spektrum kolorów wyświetla kolor wybrany w polu kolorów z minimalną jasnością (0) składnika koloru czerwonego u góry spektrum i maksymalną jasnością (255) u dołu. Gdy spektrum kolorów jest ustawione na minimalną jasność, wówczas pole kolorów wyświetla kolory utworzone przez składniki koloru zielonego i niebieskiego. Użycie spektrum kolorów w celu zwiększenia jasności czerwonego powoduje w mieszanie większej ilości czerwonego do kolorów wyświetlanych w polu kolorów.

G Opcja Zielony powoduje wyświetlenie części wszystkich barw w polu kolorów. Dla bieżącej wartości G prezentowany jest pełny zakres wartości R i B. Spektrum kolorów wyświetla kolor wybrany w polu kolorów z minimalną jasnością (0) składnika koloru zielonego u góry spektrum i maksymalną jasnością (255) u dołu. Gdy spektrum kolorów jest ustawione na minimalną jasność, wówczas pole kolorów wyświetla kolory utworzone przez składniki koloru zielonego i niebieskiego. Użycie spektrum kolorów w celu zwiększenia jasności zielonego powoduje w mieszanie większej ilości zielonego do kolorów wyświetlanych w polu kolorów.

B (sekcja RGB) Opcja Niebieski powoduje wyświetlenie części wszystkich barw w polu kolorów. Dla bieżącej wartości B prezentowany jest pełny zakres wartości R i G. Spektrum kolorów wyświetla kolor wybrany w polu kolorów z minimalną jasnością (0) składnika koloru niebieskiego u góry spektrum i maksymalną jasnością (255) u dołu. Gdy spektrum kolorów jest ustawione na minimalną jasność, wówczas pole kolorów wyświetla kolory utworzone przez składniki koloru zielonego i czerwonego. Użycie spektrum kolorów w celu zwiększenia jasności niebieskiego powoduje w mieszanie większej ilości niebieskiego do kolorów wyświetlanych w polu kolorów.

Y Opcja Y lub Luminancja powoduje wyświetlenie części wszystkich barw w polu kolorów, co powoduje wyświetlenie pełnego zakresu kolorów osi U i V przestrzeni kolorów YUV dla bieżącej wartości luminancji. Spektrum kolorów wyświetli wszystkie możliwe wartości luminancji dla koloru wybranego w polu kolorów z minimalną wartością luminancji (0) u góry spektrum i maksymalną wartością (255) u dołu.

U Opcja U powoduje wyświetlenie części wszystkich barw w polu kolorów, co powoduje wyświetlenie pełnego zakresu kolorów wartości Y i kolorów osi V przestrzeni kolorów YUV dla bieżącej wartości U. Spektrum kolorów wyświetli wszystkie możliwe wartości U dla koloru wybranego w polu kolorów z minimalną wartością U (0) u góry spektrum i maksymalną wartością (255) u dołu.

V Opcja V powoduje wyświetlenie części wszystkich barw w polu kolorów, co powoduje wyświetlenie pełnego zakresu wartości Y i kolorów osi U przestrzeni kolorów YUV dla bieżącej wartości V. Spektrum kolorów wyświetli wszystkie możliwe wartości V dla koloru wybranego w polu kolorów z minimalną wartością V (0) u góry spektrum i maksymalną wartością (255) u dołu.

Skorowidz efektów

Za pomocą efektów dostępnych w programie Adobe® Premiere® Elements 9 można korygować, udoskonalać oraz modyfikować klipy. Ustawienia we wszystkich klipach zawierają predefiniowane wartości domyślne, dlatego zastosowanie efektu powoduje modyfikację klipu. Wartości można dostosowywać i animować zgodnie z potrzebami.

Niniejszy skorowidz zawiera opisy wszystkich efektów audio i wideo, jakie są dostępne w programie Adobe Premiere Elements. Skorowidz definiuje tylko te właściwości i narzędzia efektów, które nie są automatycznie zrozumiałe dla większości użytkowników. Skorowidz nie zawiera opisów efektów zainstalowanych za pomocą kart do przechwytywania ani wtyczek innych firm.

Galeria efektów wideo

Przykłady przedstawione poniżej ilustrują niektóre efekty wideo dostępne w programie Adobe Premiere Elements. Aby uzyskać podgląd efektu, który nie został przedstawiony w niniejszej galerii, należy go zastosować, a następnie wyświetlić podgląd w panelu Monitor. (Zobacz „[Stosowanie i odsłuch efektów](#)” na stronie 156).



Klip oryginalny



„[Poświata alfa](#)” na stronie 202



„[Wygięcie \(tylko w systemie Windows\)](#)” na stronie 183



„[Bevel Alpha](#)” na stronie 199



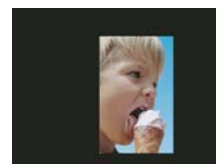
„[Bevel Edges](#)” na stronie 199



„[Jasność i kontrast](#)” na stronie 178



„[Channel Mixer](#)” na stronie 178



„[Clip \(tylko w systemie Windows\)](#)” na stronie 205



„[Balans kolorów \(RGB\)](#)” na stronie 187



„[Wyodrębnianie koloru \(tylko w systemie Windows\)](#)” na stronie 187



„[Zamiana kolorów \(tylko w systemie Windows\)](#)” na stronie 187



„[Kadrowanie](#)” na stronie 206



„[Cień](#)” na stronie 199



„[Wtapianie obramowania](#)” na stronie 206



„[Płaskorzeźba](#)” na stronie 202



„[Ekstrakcja kolorów](#)” na stronie 179



Klip oryginalny



„Faseta (tylko w systemie Windows)” na stronie 199



„Szybkie rozmycie” na stronie 182



„Szukanie krawędzi” na stronie 202



„Rozmycie gaussowskie” na stronie 182



„Wyostrenie (tylko w systemie Windows)” na stronie 182



„Odbicie poziome” na stronie 206



„Synchronizacja pozioma (tylko w systemie Windows)” na stronie 206



„Odwróć” na stronie 182



„Zniekształcenie soczewkowe (tylko w systemie Windows)” na stronie 183



„Flara obiektywu” na stronie 186



„Efekty świetlne” na stronie 180



„Lightning” na stronie 199



„Mirror” na stronie 184



„Mozaika” na stronie 203



„Szum” na stronie 203



„Zawijanie strony” na stronie 185



Współrzędne biegunowe



„Posteryzacja” na stronie 180



„Ramp” na stronie 201



Klip oryginalny



„Złamanie” na stronie 186



„Replikacja” na stronie 203



„Falowanie (tylko w systemie Windows)” na stronie 184



„Fala (kolista)” na stronie 186



„Przetaczanie” na stronie 206



„Cień/podświetlenie” na stronie 180



„Wyostrenie (tylko w systemie Windows)” na stronie 182



„Solaryzacja” na stronie 203



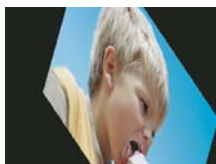
„Sferyzacja” na stronie 184



„Teksturyzacja” na stronie 204



„Tinta” na stronie 188



„Przekształcenie” na stronie 184



„Wirówka” na stronie 184



„Odbicie pionowe” na stronie 206



„Synchronizacja pionowa (tylko w systemie Windows)” na stronie 206



Klip oryginalny



„Aktywna kamera” na stronie 196



„Aerograf” na stronie 194



„Koloruj” na stronie 194



„Trzęsienie ziemi” na stronie 196



„Rysunek kreskowy” na stronie 195



„Przejście w metal” na stronie 195



„Stary film” na stronie 195



„Szkic pastelowy” na stronie 195



„Ścinająca energia” na stronie 196



„Rozmycie z powiększeniem” na stronie 197

Korekcja

Autokolor, Autokontrast i Autopozioimy

Efekty Autokolor, Autokontrast i Autopozioimy umożliwiają szybkie wprowadzanie globalnych korekt do klipu. Efekt Autokolor powoduje dostosowanie koloru i kontrastu klipu poprzez neutralizację półcieni i określenie ograniczenia dotyczącego zakresu pikseli białych i czarnych. Efekt Autokontrast dostosowuje ogólny kontrast i mieszaninę kolorów bez wprowadzania i bez usuwania rzutowania kolorów. Efekt Autopozioimy automatycznie koryguje podświetlenia i cienie. Efekt Autopozioimy dostosowuje kanał każdego koloru osobno, dlatego może usuwać lub wprowadzać rzutowania kolorów, które są tintami dla klipu. Każdy efekt zawiera co najmniej jedną z następujących właściwości:

Wygładzanie tymczasowe Określa zakres sąsiednich klatek używanych w celu określenia stopnia korekcji wymaganej dla każdej klatki, względem klatek otaczających. Na przykład, ustawienie tymczasowego wygładzania na 1 sekundę spowoduje, że program Adobe Premiere Elements będzie analizował klatki 1 sekundę przed wyświetloną klatką, aby

określić odpowiednie korekcje. Po ustawieniu tymczasowego wygładzania na 0 program Adobe Premiere Elements będzie analizował każdą klatkę niezależnie, bez uwzględniania klatek otaczających. Rezultatem wygładzania tymczasowego może być zwiększenie gładkości korekcji w czasie.

Wykrywanie scen Określa, że program Adobe Premiere Elements ignoruje zmiany scen po włączeniu wygładzania tymczasowego.

Wycinanie czerni i Wycinanie bieli Określa stopień, w jakim efekt ogranicza cienie i podświetlenia w nowych skrajnych kolorach cienia (poziom 0) i podświetlenia (poziom 255) w klipie. Wyższe wartości powodują uzyskanie wyższego kontrastu.

Przyciągaj półcienie neutralne (Tylko dla efektu Autokolor) Określa, że program Adobe Premiere Elements znajduje na klipie niemal neutralny kolor (szary) i dostosowuje wartości gamma tego koloru, aby ustawić go jako kolor neutralny.

Mieszaj z oryginałem Określa procent efektu, jaki zostanie zastosowany do klipu.

Jasność i kontrast

Efekt Jasność i kontrast dostosowuje jasność i kontrast całego klipu. Wartość 0,0 oznacza brak zmiany.

Użycie efektu Jasność i kontrast to najprostsza metoda wprowadzania prostych korekcji do zakresu tonalnego klipu. Efekt dostosowuje jednocześnie wszystkie wartości pikseli w klipie — podświetlenia, cienie i półcienie. Efekt Jasność i kontrast nie oddziałuje na pojedyncze kanały kolorów.

Channel Mixer

Każdy klip w programie Adobe Premiere Elements zawiera trzy kanały kolorów: czerwony, zielony i niebieski. Każdy kanał zawiera wartości luminancji dla odpowiedniego koloru. Za pomocą efektu Channel Mixer można dodawać wartości z dowolnych spośród tych kanałów do dowolnych innych kanałów. Można na przykład dodać wartości luminancji z kanału zielonego do kanału czerwonego. Za pomocą tego efektu można tworzyć kreatywne korekcje kolorów, których nie można łatwo osiągnąć za pomocą innych narzędzi do korekcji kolorów. Ten efekt umożliwia tworzenie wysokiej jakości klipów w skali szarości — w tym celu należy wybrać procent udziału każdego kanału koloru w skali szarości, utworzyć wysokiej jakości ton sepii lub inne klipy z tintą, a następnie zamienić lub zduplikować kanały. Za pomocą tego efektu można na przykład całkowicie zastąpić kanał niebieski z szumem wartościami pochodzącymi z czystego kanału zielonego.



Klip wideo i jego kanały czerwony, niebieski i zielony

Każda właściwość dla efektu Channel Mixer jest określona przez parę nazw kolorów. Słowo po lewej stronie myślnika określa kanał wyjściowy właściwości, a słowo po prawej określa kanał wejściowy. Na przykład, właściwość Czerwony-Zielony zawiera kanał czerwony jako wyjściowy i kanał zielony jako wejściowy. Za pomocą tej właściwości można dodać wartości luminancji kanału zielonego do kanału czerwonego.

Stosowanie efektów

Właściwości efektu Channel Mixer

A. Kanał wyjściowy B. Kanał wejściowy C. Wartość

Wartość po prawej stronie nazwy każdej właściwości ustawia wartość procentową kanału wyjściowego, w którym udział ma określony kanał wejściowy. Ta liczba należy do zakresu od -200% do 200%.

Właściwości stałe (Stałe) dla każdego kanału wyjściowego umożliwiają określanie wartości podstawowej, która zostanie dodana do tego wyjścia. Na przykład, wartość Czerwony-Stały równa 50 spowoduje dodanie 50% pełnej luminancji (50% z 255 lub około 127) do każdego piksela w kanale wyjściowym czerwonego.

Opcja Monochromatyczne tworzy klip w skali szarości z wartości kanału wyjściowego. Opcja Monochromatyczne jest użyteczna dla klipów przeznaczonych do przekształcenia na skalę szarości. Zaznaczenie tej opcji, skorygowanie wartości kanałów, a następnie usunięcie zaznaczenia tej opcji spowoduje modyfikację mieszania każdego kanału osobno, a końcowym rezultatem będzie wygląd tinty nałożonej ręcznie.

Miksowanie kanałów w klipie

- 1 Zastosuj efekt Channel Mixer, a następnie kliknij przycisk Edytuj efekt w panelu Zadania. Rozwiń efekt Channel Mixer i przeciągnij wartość dowolnego kanału w lewo, aby zmniejszyć udział tego kanału w kanale wyjściowym, albo w prawo, aby zwiększyć ten udział. Ewentualnie kliknij podkreśloną wartość, wpisz wartość z zakresu -200 i +200 do pola wartości, a następnie naciśnij klawisz Enter. Ujemne wartości powodują inwersję kanału źródłowego przed dodaniem go do kanału wyjściowego.
- 2 (Opcjonalnie) Przeciągnij lub wpisz wartość stałej kanału. Ta wartość dodaje podstawową ilość kanału do kanału wyjściowego.
- 3 (Opcjonalnie) Wybierz opcję Monochromatyczne, aby zastosować te same ustawienia do wszystkich kanałów wyjściowych, tworzą klip zawierający tylko wartości szarości.
- 4 Kliknij przycisk Gotowe.

Ekstrakcja kolorów

Efekt Ekstrakcja kolorów usuwa kolory z klipu wideo lub obrazu statycznego, a rezultatem jego działania jest teksturyzowana skala szarości. Aby kontrolować wygląd klipu, należy określić zakres poziomów szarości do przekształcenia na biel lub czerni.

Określanie ustawień ekstrakcji

- 1 Zastosuj efekt.

- 2 Kliknij przycisk Edytuj efekty w panelu Zadania, a następnie kliknij przycisk Konfiguracja  po prawej stronie nazwy efektu.
- 3 W oknie dialogowym Ustawienia ekstrakcji przeciągnij dwa trójkąty pod histogramem (jest to diagram przedstawiający liczbę pikseli na każdym poziomie jasności w bieżącej klatce kluczowej), aby określić zakres pikseli przekształcanych na kolor biały lub czarny. Piksele między trójkątami zostaną przekształcone na kolor biały: Wszystkie pozostałe piksele są przekształcane na kolor czarny.
- 4 Przeciągnij suwak miękkości, aby wprowadzić poziomy szarości do pikseli, które zostały przekształcone na kolor biały. Wyższe wartości miękkości powodują powstanie większej ilości szarości.
- 5 (Opcjonalnie) Wybierz opcję Odwróć, aby odwrócić zakres przekształcony na kolor biały i czarny, a następnie kliknij przycisk OK.
- 6 Kliknij przycisk Gotowe.

Sterowanie obrazem

Efekt Sterowanie obrazem emuluje elementy sterujące wzmacniacza przetwarzającego wideo. Ten efekt dostosowuje jasność, kontrast, barwę i nasycenie klipu.

Efekty świetlne

Efekt Efekty świetlne powoduje kreatywne wzbogacenie klipu poprzez dodanie efektów świetlnych z maksymalnie pięciu źródeł światła. Użytkownik może kontrolować właściwości oświetlenia, takie jak typ oświetlenia, kierunek, intensywność, środek światła i rozchodzenie się światła. Element sterujący Warstwa wypukłości umożliwia wykorzystywanie tekstur lub wzorców z innych klipów w celu utworzenia specjalnych efektów świetlnych, takich jak efekt powierzchni przypominającej powierzchnię 3D.

Posteryzacja

Efekt Posteryzacja określa liczbę poziomów tonalnych (lub wartości jasności) dla każdego kanału w klipie oraz odwzorowuje piksele na najbliższy zgodny poziom. Na przykład, wybranie dwóch poziomów tonalnych w klipie RGB powoduje uzyskanie dwóch tonów dla koloru czerwonego, dwóch dla koloru zielonego i dwóch dla niebieskiego. Wartości należą do zakresu od 2 do 255. Rezultaty stosowania tego efektu są najbardziej widoczne po zmniejszeniu liczby poziomów szarości w klipie w skali szarości, ale efekt Posteryzacja umożliwia również uzyskanie interesujących efektów w klipach kolorowych.

Użyj opcji Poziom, aby dostosować liczbę poziomów tonalnych dla każdego kanału, do którego efekt Posteryzacja będzie odwzorowywał istniejące kolory.

Cień/podświetlenie

Efekt Cień/podświetlenie służy do rozjaśniania zacienionych obiektów w klipie, a także do zmniejszania podświetlenia. Ten efekt nie wywołuje globalnego zmniejszenia ani zwiększenia jasności klipu — zamiast tego dostosowuje on cienie i podświetlenia niezależnie na podstawie otaczających pikseli. Za pomocą tego efektu można również dostosować ogólny kontrast klipu. Domyślne ustawienia zostały zoptymalizowane w celu korygowania klipów, w których występują problemy z przeciwświetleniem.

Autostopnie Ten efekt określa, że program Adobe Premiere Elements automatycznie analizuje i koryguje problemy z podświetleniem i cieniem wynikające z istnienia przeciwświetlenia. Ta opcja jest domyślnie zaznaczona. Usuń jej zaznaczenie, aby aktywować ręczne elementy sterujące przeznaczone do korekcji cienia i podświetlenia.

Stopień zacienienia Rozświetla cienie w klipie. Ten element sterujący jest aktywny wyłącznie po usunięciu zaznaczenia opcji Autostopnie.

Stopień podświetlenia Powoduje zaciemnienie podświetlenia w klipie. Ten element sterujący jest aktywny wyłącznie po usunięciu zaznaczenia opcji Autostopnie.

Wygładzanie tymczasowe Określa zakres sąsiadujących klatek, które program Adobe Premiere Elements analizuje w celu określenia stopnia korekcji wymaganej dla każdej klatki, względem jej klatek otaczających. Na przykład, ustawienie opcji Wygładzanie tymczasowe na 1 sekundę spowoduje, że analizowane będą klatki znajdujące się 1 sekundę przed klatką wyświetlaną w celu ustalenia odpowiednich korekcji cienia i podświetlenia. Ustawienie efektu Wygładzanie tymczasowe na 0 spowoduje, że każda klatka będzie analizowana niezależnie, bez uwzględniania klatek otaczających. Rezultatem wygładzania tymczasowego może być zwiększenie gładkości korekcji w czasie. Ten element sterujący jest aktywny wyłącznie po zaznaczeniu opcji Autostopnie.

Wykrywanie scen Określa, że zmiany scen są ignorowane po włączeniu wygładzania tymczasowego.

Mieszaj z oryginałem Określa procent efektu, jaki zostanie zastosowany do klipu.

Rozwinięcie kategorii Więcej opcji spowoduje wyświetlenie następujących elementów sterujących:

Szerokość tonalna cienia i Szerokość tonalna podświetlenia Określa zakres podlegających korekcji tonów w cieniach i podświetleniach. Niższe wartości ograniczają zakres podlegający korekcji tylko do najciemniejszych i najjaśniejszych regionów. Wyższe wartości powoduje rozszerzenie zakresu podlegającego korekcji. Te elementy sterujące są użyteczne w przypadku izolowania regionów przeznaczonych do korekcji. Na przykład, aby rozjaśnić ciemny obszar bez wpływu na półcienie, należy ustawić niską wartość Szerokość tonalna cienia, dzięki czemu korekcja wartości Stopień zaciemnienia spowoduje tylko rozjaśnienie najciemniejszych obszarów klipu.

Promień cienia i Promień podświetlenia Określa wielkość (w pikselach) obszaru wokół piksela, który wykorzystuje efekt w celu określenia, czy piksel znajduje się w cieniu, czy w podświetleniu. Zwykle ta wartość powinna być w przybliżeniu równa rozmiarowi interesującego obiektu w materiale filmowym.

Korekcja kolorów Określa stopień korekcji kolorów, jaki stosuje efekt względem skorygowanych cieni i podświetleń. Im wyższa jest ta wartość, tym bardziej nasycone są kolory. Im większe jest znaczenie korekcji, która dotyczy cieni i podświetleń, tym większy jest zakres dostępnej korekcji kolorów.



Aby zmienić kolor dla całego klipu, użyj efektu Barwa/Nasycenie po zastosowaniu efektu Cień/podświetlenie.

Kontrast półcieni Określa stopień kontrastu, jaki efekt stosuje dla półcieni. Wyższe wartości zwiększają kontrast w samych półcieniach jednocześnie zaciemniając cienie i rozjaśniając podświetlenia.

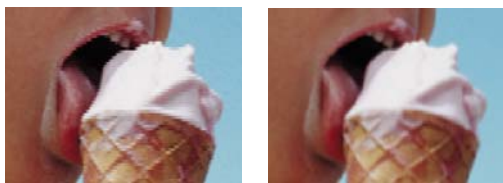
Wycinanie czerni i Wycinanie bieli Określa stopień, w jakim efekt wycina cienie i podświetlenia w nowych skrajnych kolorach cienia (poziom 0) i podświetlenia (poziom 255) w klipie. Wyższe wartości powodują uzyskanie wyższego kontrastu.

Rozmycie i wyostrenie

Wygładzanie (tylko w systemie Windows)

Efekt Wygładzanie miesza krawędzie między obszarami o wysoko kontrastujących kolorach. Po mieszaniu kolory tworzą pośrednie cienie, dzięki którym przejścia między obszarami ciemnymi i jasnymi wydają się bardziej stopniowe.

Uwaga: Do efektu Wygładzanie nie można stosować klatek kluczowych.

Stosowanie efektów

A

B

Wyglądanie

A. Wyglądanie wyłączone B. Wyglądanie włączone

Szybkie rozmycie

Efekt Szybkie rozmycie umożliwia określenie stopnia rozmycia klipu. Rozmycie może być poziome i/lub pionowe. Efekt Szybkie rozmycie powoduje szybsze rozmycie niż efekt Rozmycie gaussowskie.

Rozmycie gaussowskie

Efekt Rozmycie gaussowskie rozmywa i zmiękcza klip oraz eliminuje szum. Rozmycie może być poziome i/lub pionowe. (Określenie „gaussowskie” dotyczy krzywej w kształcie dzwonu, która jest generowana poprzez odwzorowanie wartości kolorów pikseli objętych efektem).

Zjawy (tylko w systemie Windows)

Efekt Zjawy powoduje nakładanie przezroczystości klatek bezpośrednio poprzedzających na klatkę bieżącą. Ten efekt może być użyteczny np. podczas wyświetlania ścieżki ruchu poruszającego się obiektu, takiego jak odbijająca się piłka. Do tego efektu nie można stosować klatek kluczowych.



Zjawy, efekt

Wyostrenie (tylko w systemie Windows)

Efekt Wyostrenie zwiększa kontrast w miejscach, w których zachodzą zmiany kolorów.

Kanał**Odwrót**

Efekt Odwrót (video) powoduje odwrócenie informacji o kolorze w klipie.

Kanał Określa kanał lub kanały do odwrócenia. Każda grupa elementów działa w konkretnej przestrzeni kolorów, odwracając cały klip w przestrzeni kolorów lub tylko jeden kanał. RGB zawiera trzy addytywne kanały kolorów: czerwony, zielony i niebieski. HLS zawiera trzy obliczone kanały kolorów: barwę, jasność i nasycenie. YIQ jest przestrzenią kolorów właściwą dla sygnałów luminancji i chrominancji w standardzie NTSC, gdzie Y jest sygnałem luminancji, a I oraz Q to sygnały chrominancji w fazie i kwadraturze faz. Alfa nie jest przestrzenią kolorów i umożliwia odwrócenie kanału alfa klipu.

Mieszaj z oryginałem Łączy odwrócony klip z oryginałem. Do odwróconego klipu można zastosować zanikanie.

Zniekształcenie

Uwaga: Wszystkie opcje Zniekształcenie są dostępne tylko w systemie Windows.

Wygięcie (tylko w systemie Windows)

Efekt Wygięcie zniekształca klip, tworząc falę przemieszczającą się w poziomie i w pionie przez klip. Możliwe jest utworzenie pewnej liczby różnych kształtów fal o różnych rozmiarach i szybkościach. Aby zmienić następujące właściwości efektu dla wymiaru poziomego i/lub wymiaru pionowego, należy zaznaczyć efekt w panelu Zadania, kliknąć przycisk Edytuj efekty, a następnie kliknąć przycisk Konfiguracja  po prawej stronie nazwy efektu.

Kierunek Określa kierunek fali. Ustawienie *Wejście* określa, że fale przemieszczają się w stronę środka klipu.

Ustawienie *Wyjście* określa, że fale rozpoczynają się w środku i przemieszczają się do krawędzi klipu.

Fala Określa kształt fali. Do wyboru są fale sinusoidalne, kołowe, trójkątne lub kwadratowe.

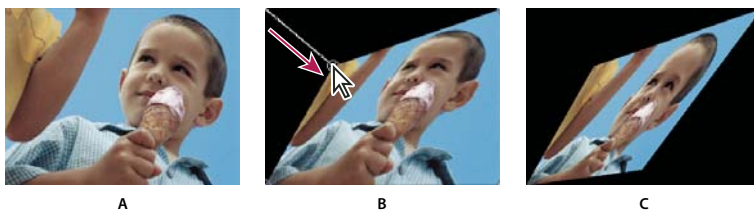
Intensywność Określa wysokość fali.

Szybkość Określa częstotliwość fali. Aby uzyskać falę tylko w pionie lub tylko w poziomie, należy przesunąć suwak *Szybkość* maksymalnie w lewo dla kierunku niepożądanego.

Szerokość Określa szerokość fali.

Corner Pin

Efekt Corner Pin powoduje zniekształcenie klipu poprzez zmianę położenia dowolnego z jego czterech narożników. Za pomocą tego efektu można rozciągać, kurczyć, pochylać lub skręcać klip, a także symulować perspektywę lub ruch, który powoduje obrót z krawędzi warstwy, jak podczas otwierania drzwi.



Corner Pin

A. Klip oryginalny B. Narożnik przesunięty C. Klip końcowy

Zniekształcenie soczewkowe (tylko w systemie Windows)

Efekt Zniekształcenie soczewkowe symuluje zniekształconą soczewkę, przez którą wyświetlany jest klip.

Krzywizna Zmienia krzywiznę soczewki. Określenie wartości ujemnej spowoduje, że klip będzie wklęsły, a określenie wartości dodatniej spowoduje, że klip będzie wypukły.

Odchylenie w pionie i w poziomie Powoduje przesunięcie ogniska soczewki, co wywołuje wygięcie i rozmazanie klipu. W przypadku skrajnych ustawień przeciwległe krawędzie klipu pokrywają się (klip zwija się).

Efekt pryzmatu w pionie i w poziomie Tworzy efekt podobny do odchylenia w pionie i w poziomie, z wyjątkiem tego, że przy skrajnych wartościach przeciwległe krawędzie klipu nie pokrywają się (klip nie zwija się).

Kolor wypełnienia Określa kolor tła.

Kanał wypełnienia alfa Po wybraniu powoduje, że tło jest przezroczyste, dzięki czemu widoczne są ścieżki znajdujące się niżej. Aby uzyskać dostęp do tej opcji z panelu Właściwości, kliknij przycisk Konfiguracja  po prawej stronie nazwy efektu.

Mirror

Efekt Lustro tworzy obraz lustra klipu i umieszcza środek jego boku na punkcie obrotu określonym przez użytkownika. Położenie punktu obrotu i kąt odbicia można zmieniać w miarę upływu czasu.

Środek odbicia Ustawienie pierwszej wartości określa położenie punktu obrotu w poziomie. Określenie drugiej określa jego położenie w pionie.

Kąt odbicia Ustawienie tej wartości określa kąt, z jakim obraz lustrzany obraca się w punkcie obrotu.

Falowanie (tylko w systemie Windows)

Filtr Falowanie powoduje, że w klipie jest tworzony efekt ruchu falowego, co przypomina fale na powierzchni stawu. Kształt, nasilenie i kierunek wzorca falowania można dostosowywać, podobnie jak kolor tła.

Sferyzacja

Efekt Spherize powoduje owinięcie klipu wokół sfery, co powoduje, że obiekty i tekst uzyskują wygląd trójwymiarowy. Aby ustawić rozmiar sfery, należy wprowadzić wartość promienia z zakresu od 0,1 do 2500. Aby ustawić efekt, należy wprowadzić wartości dotyczące położenia środka (Środek sfery) w poziomie i w pionie.

Przekształcenie

Efekt Przekształcenie powoduje zastosowanie w klipie dwuwymiarowych przekształceń geometrycznych. Efekt Przekształcenie umożliwia pochylenie klipu wzdłuż dowolnej osi. Efekt Przekształcenie można zastosować zamiast stałych efektów klipu w celu renderowania ustawień punktu kontrolnego, położenia, skali i krycia przed przeprowadzeniem renderowania innych efektów standardowych.

Punkt kontrolny Określa punkt, we współrzędnych x,y , wokół którego klip zostanie przeskalowany lub pochylony.

Położenie Określa położenie, we współrzędnych x,y , środka klipu (punkt kontrolny).

Wysokość skali Skaluje wysokość w górę lub w dół jako procent wysokości klipu źródłowego.

Szerokość skali Skaluje szerokość w górę lub w dół jako procent szerokości klipu źródłowego.

Jednolita skala Skaluje wysokość i szerokość proporcjonalnie.

Pochylenie Określa stopień pochylenia.

Oś pochyłu Oś, na której oparte jest pochylenie. Zmiana osi nie ma wpływu, jeśli Pochylenie jest równe 0.

Obrót Określa liczbę pełnych obrotów i stopień, o jaki obraca się klip.

Krycie Określa stopień przezroczystości klipu w procentach.

Uwaga: Przekształcenie to efekt programu Adobe After Effects, który zawiera element sterujący Kąt przesłony i opcję Użyj kąta otwarcia migawki kompozycji; obydwie te opcje mają zastosowanie wyłącznie w programie Adobe After Effects.

Wirówka

Efekt Twirl powoduje obrót klipu wokół jego środka. Kąt obrotu środka jest ostrzejszy niż kąt obrotu krawędzi.

Wave Warp

Efekt Wave Warp zniekształca klip, dzięki czemu ma on kształt fali.

Typ przebiegu Opcje z menu podręcznego określają kształt fali.

Wysokość przebiegu Określa wysokość fali.

Szerokość przebiegu Określa odległość między grzbietami fali.

Kierunek Określa kierunek fali w stopniach.

Szybkość przebiegu Określa częstotliwość pulsowania fali podczas odtwarzania.

Unieruchamianie Opcje z menu podręcznego określają orientację fali.

Faza Ustawia punkt początkowy, w stopniach, przy którym rozpoczyna się cykl fali.

Wygładzanie Opcje z menu podręcznego kontrolują stopień rozmycia używany w celu wygładzania krawędzi fal.

Efekty GPU

Informacje o efektach GPU

Jeśli komputer jest wyposażony w kartę graficzną AGP lub PCI, wówczas prawdopodobnie jest wyposażony w procesor GPU (Graphics Processing Unit). Jeśli procesor GPU obsługuje elementy sterujące DirectX 9.x, Pixel Shader (PS) 1.3 lub późniejsze wersje oraz Vertex Shader (VS) 1.1 lub późniejsze wersje, wówczas można korzystać z efektów przyspieszonych przez GPU. Te efekty wykorzystują zwiększoną wydajność przetwarzania wideo, jaką oferują karty GPU, co powoduje nadanie obrazom głębi 3D.

Te efekty są dostępne w menu Efekty GPU, w widoku Efekty, pod warunkiem że komputer zawiera obsługiwany procesor GPU. (Niektóre opcje efektu są dostępne, pod warunkiem że karta graficzna obsługuje moduł Pixel Shader 2.0 (lub późniejsze wersje) oraz moduł Vertex Shader 2.0 (lub późniejsze wersje)) Szczegółowe informacje zawiera strona poświęcona wymaganiom systemowym produktu Adobe Premiere Elements, witrynie Adobe.

***Uwaga:** Niektóre karty graficzne w komputerach przenośnych oraz karty graficzne na płytach głównych nie obsługują procesorów GPU. Informacje na temat procesorów GPU i obsługiwanych podzespołów są zawarte w specyfikacjach kart graficznych.*

Zawijanie strony

Efekt Zawijanie strony służy do symulowania powolnego obracania strony. Podczas „obracania” strony tylna strona klipu jest odwzorowana na przeciwległą stronę. Spód klipu jest w rzeczywistości lustrzanym odbiciem klipu widzianego z przodu. Ten teksturowany efekt wysokiej jakości najlepiej sprawdza się w roli przejścia — w wyniku zawinięcia strony odsłaniana jest klatka znajdująca się poniżej. (Niektóre ustawienia tego efektu mogą być niedostępne — jest to zależne od konfiguracji karty GPU).

Kąt powierzchniowy X i Y Określa kąt obrotu na wybranej osi układu kartezjańskiego.

Kąt zawinięcia Określa miejsce na krawędzi klipu, od którego zacznie się zawijanie.

Stopień zawinięcia Określa odległość zawinięcia do klipu.

Kąt oświetlenia głównego A i B Określa katowe położenie źródła światła, we współrzędnych biegunowych. Kat A znajduje się na osi z, a kat B powstaje na płaszczyźnie xy.

Odległość oświetlenia Określa odległość między źródłem światła a środkiem powierzchni falującej.

Nierówność Określa ilość zaburzeń odwzorowanych na powierzchnię falowania. Dostosowanie tej właściwości może prowadzić do uzyskania „żyłastego” lub guzowatego wyglądu powierzchni, w zależności od wybranej wartości.

Połysek Określa połysek powierzchni.

Szum Określa stopień ziarnistości lub niedoskonałości na powierzchni.

Załamanie

Za pomocą tego efektu można nadać powierzchni klipu wygląd fali załamującej światło. Ten efekt symuluje zniekształcenia obiektu znajdującego się tuż pod powierzchnią poruszającej się wody lub za obiektem załamującym, takim jak szkło matowe. (Niektóre ustawienia tego efektu mogą być niedostępne — jest to zależne od konfiguracji karty GPU).

Stopień pofalowania Określa wielkość falowania. Animowanie tego efektu umożliwia uzyskanie efektu poruszającej się wody.

Współczynnik załamania Określa szybkość światła przy przejściu z ośrodka rzadszego do gęstszego.

Nierówność Określa ziarnistość powierzchni.

Głębina Określa głębokość powierzchni, przez którą widoczny jest klip. Na przykład, w przypadku symulowania obiektu podwodnego zmiana tej wartości zmienia głębokość, na jakiej pozornie znajduje się obiekt pod wodą.

Fala (kolista)

Efekt Fala (kolista) służy do utworzenia efektu podobnego do fal koncentrycznych na powierzchni wody. (Niektóre ustawienia tego efektu mogą być niedostępne — jest to zależne od konfiguracji karty GPU).

Kąt powierzchniowy X i Y Określa kąt obrotu na wybranej osi układu kartezjańskiego.

Środek fali Określa współrzędne x i y środka fali. Wartości środka fali można również zmieniać bezpośrednio w widoku Monitor.

Stopień pofalowania Określa wielkość falowania.

Kąt oświetlenia głównego A i B Określa katowe położenie źródła światła, we współrzędnych biegunowych. Kat A znajduje się na osi z , a kat B powstaje na płaszczyźnie xy .

Odległość oświetlenia Określa odległość między źródłem światła a środkiem powierzchni falującej.

Nierówność Określa ilość zaburzeń odwzorowanych na powierzchnię falowania. Dostosowanie tej właściwości może prowadzić do uzyskania „żyłastego” lub guzowatego wyglądu powierzchni, w zależności od wybranej wartości.

Połysk Określa połysk powierzchni.

Szum Określa stopień ziarnistości lub niedoskonałości na powierzchni.

Generowanie

Flara obiektywu

Efekt Lens Flare umożliwia symulowanie załadowania wywołanego przez skierowanie jasnego światła na soczewkę kamery.

Środek flary Określa położenie środka flary.

Jasność flary Określa procent jasności. Wartości mogą należeć do zakresu od 0 do 300%.

Rodzaj soczewki Umożliwia wybór soczewki do symulowania.

Mieszaj z oryginałem Określa stopień zmieszania efektu z klipem źródłowym.

Więcej tematów Pomocy

„Renderowanie” na stronie 199

Sterowanie obrazem

Czarno-białe

Efekt Czarno-białe przekształca każdy kolorowy klip na klip w skali szarości; oznacza to, że kolory są widoczne jako odcienie szarości. Do tego efektu nie można stosować klatek kluczowych.

Color Balance (HLS)

Efekt Color Balance (HLS) modyfikuje poziomy barw, jasności i nasycenia klipu.

Barwa Określa schemat kolorów klipu.

Jasność Określa jasność klipu.

Nasycenie Określa intensywność kolorów w klipie.

Uwaga: Ustawienie nasycenia -100 powoduje przekształcenie filmu na film w skali szarości.

Balans kolorów (RGB)

Efekt Balans kolorów zmienia kolory w klipie poprzez zmianę jego poziomów RGB. Aby dostosować poziom każdego koloru, należy przeciągnąć suwaki Czerwony, Zielony i Niebieski.

Wyodrębnianie koloru (tylko w systemie Windows)

Efekt Wyodrębnianie koloru przekształca klip na skalę szarości, z wyjątkiem określonych kolorów. Efekt Wyodrębnianie koloru służy do podświetlania konkretnego obszaru klipu. Na przykład, na klipie przedstawiającym mecz koszykówki można podświetlić piłkę, wybierając i zachowując jej kolor, jednocześnie pozostawiając pozostałą część klipu w skali szarości. Należy jednak zauważyć, że za pomocą efektu Wyodrębnianie koloru można izolować tylko kolory, a nie obiekty w klipie.

Określanie ustawień efektu Wyodrębnianie koloru

- 1 Zastosuj efekt.
- 2 Na panelu zadania wybierz efekt i kliknij przycisk Edytuj efekty. Następnie kliknij przycisk Konfiguracja  po prawej stronie nazwy efektu.
- 3 W oknie dialogowym Ustawienia wyodrębniania koloru zaznacz kolor, który zamierzasz zachować, klikając kolor w obszarze Próbka klipu po lewej stronie (wskaźnik myszy będzie miał postać zakraplacza), lub klikając próbkę koloru i wybierając kolor w oknie dialogowym Próbki kolorów.
- 4 Przeciągnij suwak Podobieństwo, aby zwiększyć lub zmniejszyć zakres określonego koloru.
- 5 Aby odwrócić efekt, dzięki czemu zostaną zachowane wszystkie kolory oprócz wybranego, wybierz opcję Odwrotność i kliknij przycisk OK.
- 6 Kliknij przycisk Gotowe.

Zamiana kolorów (tylko w systemie Windows)

Efekt zamiana kolorów zamienia wszystkie wystąpienia wybranego koloru na nowy kolor, zachowując wszelkie poziomy szarości. Za pomocą tego efektu można zmienić kolor obiektu w klipie, zaznaczając go, a następnie ustawiając elementy sterujące w taki sposób, aby utworzyć inny kolor.

Zamiana koloru

- 1 Zastosuj efekt.

- 2 Na panelu zadania wybierz efekt i kliknij przycisk Edytuj efekty. Następnie kliknij przycisk Konfiguracja ➡ po prawej stronie nazwy efektu.
- 3 W oknie dialogowym Zamiana kolorów koloru zaznacz kolor, który zamierzasz zamienić, klikając kolor w obszarze Próbką klipu po lewej stronie (wskaźnik myszy będzie miał postać zakraplacza), lub klikając próbkę Docelowy kolor i wybierając kolor w oknie dialogowym Próbnik kolorów.
- 4 Wybierz kolor zamieniany, klikając próbkę Kolor zamieniany.
- 5 Rozszerz lub zmniejsz zakres zamienianych kolorów, przeciągając suwak Podobieństwo.
- 6 Aby zastąpić określony kolor, nie zachowując przy tym żadnych poziomów szarości, wybierz właściwość kolorów jednolitych, a następnie kliknij przycisk OK.
- 7 Kliknij przycisk Gotowe.

Korekcja gamma

Efekt Korekcja gamma rozjaśnia lub zaciemnia klip bez znaczącej zmiany cieni i podświetleń. W tym celu zmienia poziomy jasności półcieni (poziomy środkowej szarości), a obszary ciemne i jasne pozostawia niezmienione. Domyślnym ustawieniem gamma jest 7. Wartość korekcji gamma można wybierać z zakresu od 1 do 28.

Tinta

Efekt Tinta modyfikuje informacje o kolorach w klipie. Dla każdego piksela wartość luminancji określa mieszanie między dwoma kolorami. Opcje Odwzoruj czarny na i Odwzoruj biały na określają kolory, na jakie zostaną odwzorowane ciemne i jasne piksele. Do pikseli pośrednich przypisywane są wartości pośrednie. Stopień tinty określa intensywność efektu.

Kluczowanie

Informacje na temat stosowania efektów kluczowania w celu uzyskania przezroczystości zawiera sekcja „[Nakładanie i przezroczystość](#)” na stronie 167.

Korekcja alfa

Efekt Korekcja alfa można stosować zamiast efektu Krycie, gdy wymagana jest zmiana domyślnej kolejności renderowania efektów stałych. W celu utworzenia efektów przezroczystości należy zmienić wartość procentową krycia. Następujące elementy sterujące umożliwiają interpretowanie kanału alfa w klipie.

Uwaga: Ten efekt ignoruje lub odwraca kanał alfa tylko jednej instancji klipu. Aby dostosować kanał alfa każdej instancji klipu, należy użyć polecenia Interpretuj materiał filmowy.

Zignoruj alfa Ignoruje kanał alfa klipu.

Inwersja alfa Odwraca obszary przezroczyste i nieprzezroczyste klipu.

Tylko maskowanie Wyświetla tylko kanał alfa.



A



B



C



D

Korekcja alfa

A. Klip z kanałem alfa B. Zignoruj alfa C. Inwersja alfa D. Tylko maskowanie

Więcej tematów Pomocy

„[Odwracanie i ukrywanie kanałów alfa](#)” na stronie 172

Kluczowanie niebieskim ekranem i Klucz zielonego ekranu (tylko w systemie Windows)

Efekt Kluczowanie niebieskim ekranem i Klucz zielonego ekranu tworzy obszar przezroczysty z wszystkich pikseli klipu, które są podobne do standardowego ekranu niebieskiego lub zielonego. Ten efekt jest zwykle stosowany w celu zamiany tła niebieskiego lub zielonego innym klipem (jak w przypadku zamiany ekranu niebieskiego, który znajduje się za prezenterem pogody w TV, na mapę pogody).

W celu poprawnego zastosowania efektu Kluczowanie niebieskim ekranem i Klucz zielonego ekranu wymagany jest materiał filmowy, na którym tłem jest jasno, równomiernie oświetlony ekran niebieski bądź zielony. Należy się również upewnić, że osoby lub przedmioty znajdujące się przed ekranem nie są w kolorze zgodnym z kolorem ekranu (chyba że na nich również występują obszary, które mają być przezroczyste). W przypadku materiałów filmowych z jednokolorowym tłem, które nie jest zgodne z tymi wymaganiami, należy zastosować efekt Kluczowanie kolorem lub Scalanie wideo.

W widoku Właściwości, w panelu Zadania, można dostosować następujące ustawienia:

Próg Ustawia poziom koloru niebieskiego lub zielonego, który określa przezroczyste obszary w klipie. Przeciągnięcie suwaka Próg w lewo zwiększa przezroczystość. Zaznaczenie opcji Tylko maskowanie spowoduje wyświetlenie tylko czarnych (przezroczystych) obszarów podczas przesuwania suwaka Próg.

Odciecie Ustawia krycie nieprzezroczystych obszarów, które określa ustawienie Próg. Przeciągnięcie wartości Odciecie w prawo powoduje zwiększenie krycia. Zaznaczenie opcji Tylko maskowanie spowoduje wyświetlenie tylko białych (nieprzezroczystych) obszarów podczas przeciągania wartości Odciecie.

Wygładzanie Określa stopień wygładzania (zmiękczenia) zastosowany do granicy między regionami przezroczystymi i nieprzezroczystymi. Wybranie opcji Brak spowoduje, że krawędzie będą ostre, bez wygładzania. Ta opcja jest użyteczna, gdy wymagane jest zachowanie ostrych linii, np. w napisach tytułowych. Aby uzyskać różne stopie wygładzenia, należy wybrać opcję Niskie lub Wysokie.

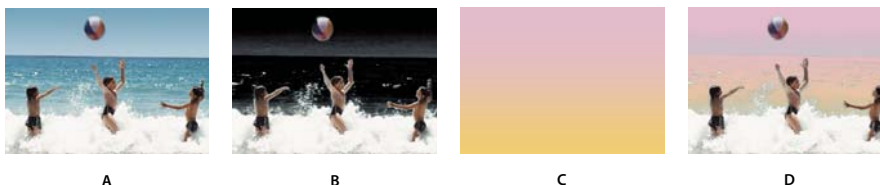
Tylko maskowanie Wybranie tej opcji powoduje wyświetlenie tylko kanału alfa klipu. Czarny kolor reprezentuje obszary przezroczyste, biały reprezentuje obszary nieprzezroczyste, a szary reprezentuje obszary częściowo przezroczyste.

Więcej tematów Pomocy

„[Nakładanie i przezroczystość](#)” na stronie 167

Kluczowanie kolorem (tylko w systemie Windows)

Efekt Kluczowanie kolorem tworzy przezroczystość z koloru lub zakresu kolorów. Ten sposób kluczowania można zastosować dla ujęcia sceny na tle ekranu, który zawiera gamę jednego koloru, np. na tle zacienionego niebieskiego ekranu. Aby wybrać kolor, należy kliknąć próbkę koloru lub kliknąć narzędzie Kroplomierz i wybrać kolor w panelu Monitor. Zakres kolorów przezroczystych można kontrolować, dostosowując poziom tolerancji. Można również wtpić krawędzie przezroczystego obszaru w celu utworzenia gładkiego przejścia między obszarami przezroczystymi i nieprzezroczystymi.

Stosowanie efektów

Kluczowanie kolorem

A. Klip klip B. Wykluczony kolor niebieski C. Klip na drugiej ścieżce D. Ostateczny klip po złożeniu



W celu wykluczenia wielu kolorów należy zastosować efekt Kluczowanie kolorem wielokrotnie względem klipu.

W razie potrzeby można dostosować następujące ustawienia kluczowania kolorem:

Podobieństwo Rozszerza lub ogranicza zakres koloru, który zostanie ustawiony jako przezroczysty. Wyższe wartości zwiększają zakres.

Mieszanie Miesza klip, którego dotyczy kluczowanie, z klipem poniżej. Wyższa wartość powoduje większy zakres mieszania klipu.

Próg Kontroluje ilość cieni w zakresie kluczowanego koloru. Wyższe wartości powodują zachowanie większej części cienia.

Odciecie Powoduje zaciemnienie lub rozjaśnienie cieni. Przeciągnij w prawo, aby zaciemnić cienie, ale nie przeciągaj poza suwak Próg; przeciągnięcie poza suwak Próg może spowodować odwrócenie pikseli szarych i przezroczystych.

Wygladzanie Określa stopień wygładzania zastosowany do granicy między regionami przezroczystymi i nieprzezroczystymi. Wygladzanie miesza piksele w celu uzyskania bardziej miękkich i gładzych krawędzi. Wybranie opcji Brak spowoduje, że krawędzie będą ostre, bez wygładzania. Ta opcja jest użyteczna, gdy wymagane jest zachowanie ostrych linii, np. w napisach tytułowych. Aby uzyskać różne stopie wygładzenia, należy wybrać opcję Niskie lub Wysokie.

Tylko maskowanie Wyświetla tylko kanał alfa klipu zmodyfikowany przez ustawienia kluczowania. Jeśli wybrana jest opcja Tylko maskowanie, wówczas nieprzezroczyste obszary klipu będą białe, przezroczyste będą czarne, a częściowo przezroczyste będą szare. Aby uzyskać wyraziste kluczowanie i ostre krawędzie, należy usunąć obszary szare.

Więcej tematów Pomocy

„[Nakładanie i przezroczystość](#)” na stronie 167

Maska różnicowa — efekt

Efekt Maska różnicowa tworzy przezroczystość poprzez porównanie klipu źródłowego z klipem różnicowym, a następnie wykluczenie tych pikseli w obrazie źródłowym, które są zgodne z położeniem i kolorem w obrazie różnicowym. Zwykle ten efekt jest stosowany w celu wykluczenia (poprzez kluczowanie) statycznego tła za poruszającym się obiektem, który następnie jest umieszczany na innym tle. Często klip różnicowy jest po prostu klatką tła (zanim poruszający się obiekt znalazł się na ekranie). Z tego powodu efekt Maska różnicowa jest najlepszy w przypadku scen, które zostały nakręcone kamerą nieruchomą przy nieruchomym tle.

Stosowanie efektów*Efekt Maska różnicowa**A. Oryginalny obraz B. Obraz na drugiej ścieżce C. Obraz na drugiej ścieżce D. Końcowy obraz po złożeniu***Maska nieużytków (cztero-, ośmio- i szesnastopunktowa)**

Te efekty są przeznaczone do stosowania masek nieużytków z czterema, ośmioma lub szesnastoma punktami korekty, które umożliwiają bardziej szczegółowe kluczowanie. Po zastosowaniu efektu kliknij przycisk Edytuj efekty w panelu Zadania, a następnie kliknij nazwę efektu, aby wyświetlić uchwyty maski nieużytków w panelu Monitor. W celu dostosowania maski należy przeciągać uchwyty w panelu Monitor lub przeciągać wartości w panelu Zadania.

Więcej tematów Pomocy

„[Ukrywanie niepożądanych obiektów za pomocą maski nieużytków](#)” na stronie 171

Kluczowanie maską obrazu — efekt

Efekt Kluczowanie maską obrazu określa obszary przezroczyste na podstawie wartości kanału alfa lub jasności maski obrazu. Aby uzyskać najbardziej przewidywalne wyniki, wybierz obraz w skali szarości dla maski obrazu, chyba że zamierzasz zmodyfikować kolory w klipie. Każdy kolor w masce obrazu usunie ten sam poziom koloru z klipu, którego dotyczy kluczowanie. Na przykład, białe obszary w klipie, które odpowiadają czerwonym obszarom na masce obrazu, będą widoczne jako niebiesko-zielone (ponieważ obraz RGB zawiera 100% czerwonego, 100% niebieskiego i 100% zielonego); kolor czerwony również stanie się przezroczysty w klipie, dlatego tylko kolory niebieski i zielony zachowają swoje oryginalne wartości. Wybierz maskę, klikając przycisk Konfiguracja w widoku właściwości efektu.



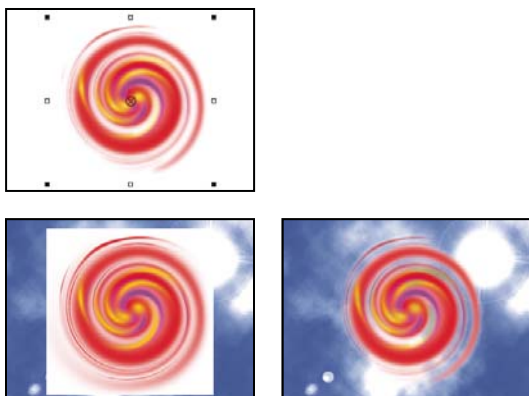
Obraz statyczny zastosowany jako maska (po lewej stronie) definiuje przezroczyste obszary nałożonego klipu (w środku), ujawniając klip w tle (po prawej stronie).

Alfa maski Nakłada klipy, wykorzystując wartości kanału alfa maski obrazu.

Luminancja maski Nakłada klipy, wykorzystując wartości luminancji maski obrazu.

Klucz luminancji — efekt

Efekt Klucz luminancji wyklucza (poprzez kluczowanie) wszystkie regiony warstwy o określonej luminancji lub jasności. Tego efektu należy użyć, jeśli wartość luminancji obiektu, z którego planowane jest utworzenie maski, bardzo różni się od wartości luminancji tła tego obiektu. Na przykład, w celu utworzenia maski dla nut na białym tle można wykluczyć (poprzez kluczowanie) jasne wartości; wówczas tylko ciemne nuty będą nieprzezroczyste.



Białe tło oryginału (u góry po lewej) jest usuwane za pomocą efektu Klucz luminancji i nakładane na niższą warstwę (po prawej).

Próg Określa zakres ciemniejszych wartości, które są przezroczyste. Wyższe wartości zwiększają zakres przezroczystości.

Odcięcie Ustawia krycie nieprzezroczystych obszarów określonych przez suwak Próg. Wyższe wartości zwiększają przezroczystość.



Za pomocą efektu Klucz luminancji można również wykluczyć (poprzez kluczowanie) jasne obszary, ustawiając w tym celu Próg na niską wartość i Odcięcie na wysoką wartość.

Kluczowanie kolorem innym niż czerwony

Efekt Kluczowanie kolorem innym niż czerwony tworzy przezroczystość z tła zielonego i niebieskiego. Ta metoda kluczowania jest podobna do metod Kluczowanie niebieskim ekranem i Klucz zielonego ekranu, ale dodatkowo umożliwia mieszanie dwóch klipów. Ponadto efekt Kluczowanie kolorem innym niż czerwony ułatwia redukowanie obwódki wokół krawędzi nieprzezroczystych obiektów. Efekt Kluczowanie kolorem innym niż czerwony służy do wykluczania (poprzez kluczowanie) zielonych ekranów, gdy wymagane jest kontrolowanie mieszania lub gdy za pomocą metod Kluczowanie niebieskim ekranem i Klucz zielonego ekranu nie można uzyskać zadowalających rezultatów.

Następujące ustawienia efektu Kluczowanie kolorem innym niż czerwony można modyfikować w panelu Zadania:

Próg Ustawia poziomy koloru niebieskiego lub zielonego, które określają przezroczyste obszary w klipie. Przeciągnięcie suwaka Próg w lewo zwiększa przezroczystość. Zaznaczenie opcji Tylko maskowanie spowoduje wyświetlenie tylko czarnych (przezroczystych) obszarów podczas przesuwania suwaka Próg.

Odcięcie Ustawia krycie nieprzezroczystych obszarów, które określa wartość Próg. Wyższe wartości zwiększają przezroczystość. Przeciągnij w prawo, aż obszar nieprzezroczysty osiągnie zadowalający poziom.

Usuwanie obwódki Usuwa pozostałości ekranu zielonego lub niebieskiego z krawędzi nieprzezroczystych obszarów klipu. Aby wyłączyć usuwanie obwódki, należy wybrać opcję Brak. Aby usunąć obwódkę pozostałą po ekranie zielonym lub niebieskim, należy wybrać odpowiednio ustawienie Zielony lub Niebieski.

Wyglądanie Określa stopień wygładzania (zmiękczenia) zastosowany do granicy między regionami przezroczystymi i nieprzezroczystymi. Wybranie opcji Brak spowoduje, że krawędzie będą ostre, bez wygładzania. Ta opcja jest użyteczna, gdy wymagane jest zachowanie ostrych linii, np. w napisach tytułowych. Aby uzyskać różne stopie wygładzenia, należy wybrać opcję Niskie lub Wysokie.

Tylko maskowanie Wybranie tej opcji powoduje wyświetlenie tylko kanału alfa klipu. Czarny kolor reprezentuje obszary przezroczyste, biały reprezentuje obszary nieprzezroczyste, a szary reprezentuje obszary częściowo przezroczyste.

 W celu wygładzenia obszarów trudnych do wykluczenia należy jednocześnie zastosować efekt Kluczowanie kolorem innym niż czerwony z efektem Kluczowanie niebieskim ekranem, efektem Klucz zielonego ekranu lub efektem Scalanie wideo.

Więcej tematów Pomocy

„[Nakładanie i przezroczystość](#)” na stronie 167

Usuń maskę — efekt

Efekt Usuń maskę powoduje usunięcie kolorowych obwódok z klipów, które zostały wstępnie zwielokrotnione za pomocą koloru. Ten efekt jest użyteczny w przypadku łączenia kanałów alfa z teksturami wypełnień z osobnych plików. W razie importowania materiału zawierającego wstępnie zwielokrotniony kanał alfa, może zająć konieczność usunięcia otoczek z obrazu. Otoczki są wywołane dużym kontrastem między kolorem obrazu a tłem albo między maską a kolorem. Usunięcie lub zmiana koloru maski może spowodować usunięcie otoczek.

Wybierz kolor maski z menu Typ maski.

Kluczowanie różnicowe RGB — efekt (tylko w systemie Windows)

Efekt Kluczowanie różnicowe RGB jest prostszą wersją efektu Kluczowanie kolorem. Ten efekt umożliwia wybranie zakresu dla koloru docelowego, ale nie pozwala na mieszanie obrazu ani na dostosowywanie przezroczystości w szarościach. Efekt Kluczowanie różnicowe RGB należy stosować w przypadku scen, które są jasno oświetlone i nie zawierają cieni, a także w celu wykonywania cięć zgrubnych, przy których nie są wymagane dokładne zmiany ustawień.

Kolor Określa w wideo kolor, który zostanie ustawiony przez maskę jako przezroczysty.

Podobieństwo Rozszerza lub ogranicza zakres koloru docelowego, który zostanie ustawiony jako przezroczysty. Wyższe wartości zwiększają zakres.

Wygładzanie Określa stopień wygładzania (zmiękczenia) zastosowany do granicy między regionami przezroczystymi i nieprzezroczystymi. Wybranie opcji Brak spowoduje, że krawędzie będą ostre, bez wygładzania. Ta opcja jest użyteczna, gdy wymagane jest zachowanie ostrych linii, np. w napisach tytułowych. Aby uzyskać różne stopie wygładzenia, należy wybrać opcję Niskie lub Wysokie.

Tylko maskowanie Wybranie tej opcji powoduje wyświetlenie tylko kanału alfa klipu. Czarny kolor reprezentuje obszary przezroczyste, biały reprezentuje obszary nieprzezroczyste, a szary reprezentuje obszary częściowo przezroczyste.

Cień Dodaje cień w 50% szary i w 50% nieprzezroczysty. Ten cień jest przesunięty o 4 piksele w dół i w prawo od oryginalnego obrazu klipu. Ta opcja działa najlepiej w przypadku prostych grafik, takich napisy tytułowe.

Kluczowanie maską ścieżki

Efekt Kluczowanie maską ścieżki ujawnia jeden klip (klip w tle) przez inny klip (nałożony) — w tym celu wykorzystywany jest trzeci klip jako maska, która tworzy obszary przezroczyste w nałożonym klipie. W przypadku tego efektu wymagane są dwa klipy i maska, a każdy z tych obiektów należy umieścić na osobnej ścieżce. Białe obszary maski są nieprzezroczyste na nałożonym klipie, dzięki czemu poniższe klipy nie są widoczne. Czarne obszary są przezroczyste, a szare są częściowo przezroczyste.

Maski można tworzyć na różne sposoby:

- Użyj widoku Napisy tytułowe, aby utworzyć tekst lub kształty (jeśli planowane jest kluczowanie z wykorzystaniem informacji o luminancji, należy stosować wyłącznie obrazy w skali szarości), zapisz napis tytułowy, a następnie zaimportuj plik jako maskę.

Stosowanie efektów

- Utwórz maskę z dowolnego klipu, korzystając z efektu Scalanie wideo, Kluczowanie kolorem, Kluczowanie niebieskim ekranem, Klucz zielonego ekranu lub Kluczowanie kolorem innym niż czerwony; następnie wybierz dla efektu opcję Tylko maskowanie.
- Obraz w skali szarości na potrzeby zaimportowania do programu Adobe Premiere Elements można utworzyć w programach Adobe Photoshop Elements, Adobe Illustrator lub Adobe Photoshop.

Efekt Kluczowanie maską ścieżki zawiera następujące elementy sterujące:

Otoczka Lista ścieżek wideo zawierających klipy, które mogą zostać użyte jako maski. Wybierz jedną z listy.

Składanie przy użyciu Wybranie opcji Alfa maski z tego menu podręcznego powoduje ustawienie przezroczystości maski na podstawie jej kanału alfa. Luminancja maski ustawia przezroczystość na podstawie luminancji i jasności maski.

Odwrotność Odwraca kolejność klipów z tła i pierwszego planu.

Więcej tematów Pomocy

„[Nakładanie i przezroczystość](#)” na stronie 167

„[Tworzenie przezroczystości za pomocą efektu Kluczowanie maską ścieżki](#)” na stronie 171

NewBlue — Efekty artystyczne (Elements)

Aerograf

Efekt Aerograf tworzy efekt aerografu — w tym celu wygładza kolory i zachowuje ostre krawędzie.

Aerazol Umożliwia ustawienie szerokości dyszy aerografu. Zwiększenie wartości dla efektu Aerazol spowoduje mieszanie kolorów na większych obszarach. Zmniejszenie wartości dla efektu Aerazol spowoduje, że szczegóły w poszczególnych kolorach staną się bardziej widoczne.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Koloruj

Efekt Koloruj przekształca obraz na obraz czarno-biały, a następnie wzmacnia konkretne obszary, korzystając z jednego lub dwóch kolorów określonych przez użytkownika. Wzmacniane są te obszary, które zawierają jeden lub dwa określone kolory. W programie można określić kolory dwóch farb, które dominują na obrazie, a następnie dostosować ilość stosowanego koloru.

Aby użyć tylko jednego koloru, przeciągnij wartość intensywności jednego koloru do 0.

Kolor A i Kolor B Określ kolory farb, które wyróżniają się na obrazie. Użyj zakraplacza, aby wybrać kolory punktów bezpośredni z obrazu, albo kliknij próbkę koloru, aby wybrać kolor z narzędzia Próbki kolorów. Jasność ani matowość nie wpływają na wyniki, ale istotna jest barwa. Na przykład, można wybrać kolor ciemnozielony lub jasnozielony, a wynik będzie taki sam. Aby zmodyfikować kolor, można kliknąć próbkę koloru albo dostosować kolor w próbniku kolorów.

Intensywność A i Intensywność B Umożliwia kontrolowanie wpływu, jaki wywiera skojarzony kolor farby. Im bardziej intensywna jest farba, tym bardziej koloruje sąsiednie barwy.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Rysunek kreskowy

Efekt Rysunek kreskowy przekształca obraz serię kropek i kresek narysowanych na tle o jednolitym kolorze.

Papier Ustawia kolor tła. Użyj zakraplacza, aby wybrać kolor bezpośredni z obrazu, albo kliknij próbkę koloru, aby wybrać kolor z narzędzia Próbki kolorów.

Farba Ustawia kolor pisaka używanego do rysowania linii. W celu wybrania koloru użyj zakraplacza lub próbki kolorów.

Gęstość Ustawia czułość dla tworzenia kresek. W celu ustawienia małej ilości lub braku kresek należy przeciągnąć wskaźnikiem maksymalnie w lewo. W miarę przeciągania w prawo na obrazie będą się pojawiać nowe kreski wypełniające tekstury.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Przejście w metal

Efekt Przejście w metal powoduje, że obraz wygląda tak, jakby został wykuty z metalu. Można kontrolować kolor metalu, jego działanie, a także stopień mieszania efektu z oryginalnym obrazem.

Kolor Określa kolor metalu. Użyj zakraplacza, aby wybrać kolor bezpośredni z obrazu, albo kliknij próbkę koloru, aby wybrać kolor z narzędzia Próbki kolorów.

Metal Określa stopień wmieszania metalu w obraz. Za pomocą tej opcji i elementu Obraz można utworzyć idealne połączenie metalu i obrazu oryginalnego.

Obraz Określa stopień wmieszania oryginalnego obrazu w metal. Wymieszanie metalu z oryginalnymi kolorami powoduje, że obraz staje się dużo bardziej atrakcyjny. W celu zwiększenia jasności należy zwiększyć wartości Metal i Obraz.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Szkic pastelowy

Efekt Szkic pastelowy zmiękcza kolory i rysuje ostre linie wokół krawędzi, tworząc efekt malowania w kolorach pastelowych.

Gęstość Kontroluje czułość dla tworzenia kresek. W celu zmniejszenia liczby kresek należy przeciągnąć wskaźnikiem w lewo; przeciągnięcie w prawo spowoduje zwiększenie liczby kresek.

Mieszanie Określa sposób mieszania oryginalnego obrazu ze szkicem. W celu wyświetlenia większego zakresu obrazu oryginalnego, przeciągnij wskaźnikiem w prawo. Przeciągnięcie w lewo spowoduje, że obraz będzie miał bardziej wygląd szkicu.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

NewBlue — Wygląd filmu

Stary film

Efekt Stary film sprawia, że film wygląda jak starszy materiał, pełen zadrapań, wahań i ziarnistości — wszystkie te parametry można dostosowywać, aby zapewnić ich maksymalny wpływ.

Uszkodzony film Określa stopień uszkodzeń filmu, z uwzględnieniem zużycia i zadrapań.

Kolor — Sepia — Czerni i biel Powoduje zmianę pełnego koloru filmu na kolor sepia, a następnie na czerni i biel.

Wahanie Kontroluje stopień wahaniami kamery w scenie.

Zużycie Ustawia styl zużycia filmu. Ten efekt należy stosować wraz z efektem Uszkodzony film.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

NewBlue — Efekty ruchu (Elements)

Aktywna kamera

Efekt Aktywna kamera symuluje różne ruchy kamery — począwszy od ruchów jak w przypadku kamery trzymanej w ręce, przez wstrząsy jak w przypadku wiertarki udarowej, aż po wahania jak przy powolnej jeździe pociągiem.

W poziomie Ustawia zakres ruchu wzdłuż osi poziomej (z boku na bok)/

W pionie Ustawia zakres ruchu wzdłuż osi pionowej (w górę i w dół).

Kadrowanie Powoduje powiększenie obrazu, dzięki czemu nie dochodzi do obcinania krawędzi obrazu wynikającego z ruchów kamery. W zależności od ustawień W poziomie i W pionie należy przeciągnąć ten element na taką odległość, aby ukryć wszystkie wyeksponowane krawędzie obrazu.

Szybkość Ustawia szybkość, z jaką porusza się kamera z jednego położenia do drugiego.

Wahanie Ustawia szybkość i intensywność przypadkowych wahań, gdy kamera porusza się z jednego położenia do drugiego.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Trzęsienie ziemi

Efekt Trzęsienie ziemi odtwarza chaos trzęsienia ziemi, ponieważ wprowadza ruchy, obroty i rozmycia obrazu w celu zasymulowania wstrząsów kamery.

Wielkość Określa zakres ruchu. W celu uzyskania subtelnego ruchu należy przeciągnąć w lewo. Przeciągnięcie maksymalnie w prawo powoduje największy zakres ruchu.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Ścinająca energia

Efekt Ścinająca energia powoduje skrócenie obrazu ze ścinającym rozmyciem na dwóch osiach. Przykład: wyobraź sobie rząd książek na regale, który nachyla się na prawą stronę. Jeśli popchniesz regał w lewo, książki zostaną nachylone w lewo. Ścinanie umożliwia zwiększanie lub zmniejszanie ścinania (kąta) pierwszego obrazu, a następnie rozmywa obraz w kierunku ścinania.

Ścinanie poziomo Ustawia ścinanie w poziomie. Ścinanie obrazu w poziomie powoduje stopniowe zwiększanie rozmycia na boki, ponieważ obraz przesuwają się w górę od środka operacji ścinania.

Ścinanie pionowo Ustawia ścinanie w pionie. Ścinanie obrazu w pionie powoduje stopniowe zwiększanie rozmycia w górę i w dół, ponieważ obraz przesuwają się na zewnątrz od środka operacji ścinania.

Kąt Powoduje obrót rozmycia wywołanego przez ścinanie w stopniach.

Środek Określa środek rozmycia wywołanego przez ścinanie.

Mieszanie Ustawia stopień rozmycia do wymieszania z obrazem. Przeciągnięcie maksymalnie w lewo spowoduje zniknięcie rozmycia. Przeciągnięcie w prawo powoduje zwiększanie procentowego udziału rozmycia, aż oryginalny obraz zostanie całkowicie zastąpiony przez obraz rozmyty.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Rozmycie z powiększeniem

Efekt Rozmycie z powiększeniem symuluje zoom kamery w ujęciu, dodając poruszenie, którego nasilenie można zwiększać i zmniejszać w celu zwiększenia dramatyzmu sceny.

Zoom Ustawia wartość powiększenia. Przeciągnięcie w prawo powoduje zwiększenie wielkości obrazu. Podczas powiększania tworzone jest rozmycie, które rozpoczyna się od oryginalnego obrazu. Następnie dochodzi do rozszerzania obrazu aż do jego powiększonej wersji.

Mieszanie Ustawia stopień rozmycia do wymieszania z nierozmytym obrazem. Rozmycie znika po wybraniu dla efektu Mieszanie wartości maksymalnie z prawej. Przeciągnięcie w prawo powoduje zwiększanie procentowego udziału rozmycia, aż oryginalny obraz zostanie całkowicie zastąpiony przez obraz rozmyty.

Środek Ustawia początek powiększenia.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Nowy efekt kreskówki NewBlue

NewBlue Cartoonr Plus to kolejna nowość w zestawie efektów, jakie można stosować do klipów filmowych w programie Adobe Premiere Elements. Efekt ten nadaje klipom filmowym charakter „kreskówki”. Korzystając z niego, można przekształcić tradycyjne nagranie wideo w film „pseudorysunkowy”.

Możliwe jest dostosowywanie działania efektu za pośrednictwem różnych parametrów.

Gęstość Wpływa na liczbę rysowanych linii. Przy najmniejszej wartości widoczne są tylko najprostsze, najbardziej oczywiste linie.

Oczyść Usuwa losowe punkty i szum spomiędzy linii.

Szerokość Określa szerokość linii. Zwiększenie wartości powoduje ogólne poszerzenie linii.

Miksowanie Określa intensywność, z jaką czarne linie są mieszane z obrazem. Zwiększenie wartości powoduje, że linie są bardziej jednolite i czarne.

Warstwy Określa liczbę warstw farby, jaką kolorowany będzie obraz. Niska wartość powoduje, że warstwy są wyraźnie rozróżnialne, a obszary jednolitych kolorów — rozległe. Zwiększenie wartości powoduje mieszanie farb w płynnie zmieniającą się paletę.

Wygladzanie Wpływa na gładkość krawędzi warstw. Niskie wartości powodują, że krawędzie warstw będą wyraźnie odgraniczone. Wysokie wartości sprawiają, że warstwy nie do końca dochodzą do linii obrazu lub przekraczają linie.

Wyost్రzanie Zwiększa ostrość krawędzi warstw. Przy wysokich wartościach uzyskuje się silny efekt, przypominający spękania.

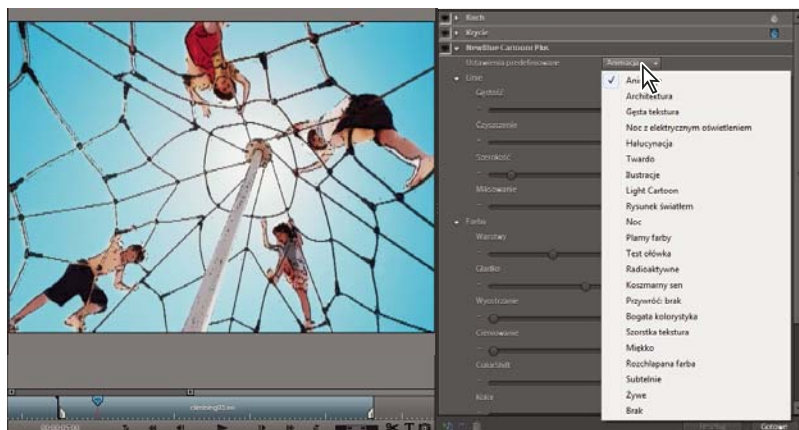
Cieniowanie Powoduje dodawanie wyraźnego cienia wokół krawędzi obiektów w obrazie, co podkreśla efekt dramatyzmu.

Kolor Określa nasycenie kolorów. Zmniejszenie wartości powoduje, że obraz staje się monochromatyczny. Zwiększenie wartości sprawia, że kolory są bardziej żywe.

Jasność Określa ogólną jasność obrazu.

Kontrast Zwiększa kontrast między ciemnymi i jasnymi obszarami na obrazie.

Mieszanie Miesza oryginalny obraz z obrazem rysunkowym. Zmniejszenie tej wartości przybliży wygląd obrazu do postaci oryginalnego nagrania. Zwiększenie wartości powoduje, że obraz bardziej przypomina kreskówkę.



Perspektywa

Podstawowe 3D

Efekt Basic 3D umożliwia manipulowanie klipem w urojonej przestrzeni trójwymiarowej. Klip można obracać wokół osi poziomej i pionowej, a także przesuwając i odsuwając od obserwatora. Można również utworzyć podświetlenie zwierciadlane, dzięki czemu powstanie wrażenie odbijania światła od obracającej się powierzchni. Źródło światła podświetlenia zwierciadlanego znajduje się zawsze powyżej obserwatora, za obserwatorem i po jego lewej stronie. Źródło światła znajduje się zawsze wyżej, dlatego w celu wyświetlenia odbicia klip należy odchylić do tyłu. Podświetlenia zwierciadlane zwiększają realizm obrazu trójwymiarowego.



Podstawowe elementy do sterowania w 3D

A. Obrót B. Obrót i pochylenie C. Obrót, pochylenie i odległość

Obrót Kontroluje obroty w poziomie (obróć wokół osi pionowej) Możliwy jest obrót o kąt większy niż 90°, co powoduje uwidocznienie tylnej strony klipu, która stanowi lustrzane odbicie przodu.

Pochyl Kontroluje obroty w pionie (obróć wokół osi poziomej).

Odległość do obrazu Określa odległość klipu od odbiorcy. W miarę zwiększania odległości klip się cofa.

Podświetlenie zwierciadlane Dodaje błysk światła, które odbija się od powierzchni obracanej warstwy, jakby od powierzchni odbijało się światło ze źródła znajdującego się powyżej. Po włączeniu opcji Rysuj szkieleł podglądu podświetlenie zwierciadlane jest oznaczone czerwonym znakiem plus (+), jeśli nie jest widoczne na warstwie (środek podświetlenia nie przecina się z klipem) oraz zielonym znakiem plus (+), jeśli podświetlenie jest widoczne. W celu uwidocznienia efektu Podświetlenie zwierciadlane w panelu Monitor należy zrenderować podgląd.

Podgląd Ta opcja powoduje narysowanie szkieletowego obrysu trójwymiarowego klipu. Manipulowanie klipem w przestrzeni trójwymiarowej może być czasochłonne, natomiast renderowanie szkieletu odbywa się bardzo szybko, co pozwala na wygodne manipulowanie elementami sterującymi i uzyskanie żadanego obrotu. Po zakończeniu manipulowania klipem szkieletowym należy usunąć zaznaczenie opcji Podgląd, aby wyświetlić ostateczny rezultat.

Bevel Alpha

Efekt Bevel Alpha umieszcza sfazowaną krawędź i dodatkowe oświetlenie na brzegach kanału alfa w klipie, często nadając elementom dwuwymiarowym wygląd trójwymiarowy. (Jeśli klip nie ma kanału alfa lub jego kanał alfa jest całkowicie kryjący, efekt stosowany jest do krawędzi klipu). Krawędź utworzona przy użyciu tego efektu jest nieco bardziej miękka niż utworzona przez efekt Bevel Edges. Ten efekt dobrze sprawdza się w przypadku tekstu z kanałem alfa.

Bevel Edges

Efekt Bevel Edges nadaje krawędziom klipu wygląd ścięty i doświetlony. Położenie krawędzi wyznacza kanał alfa klipu źródłowego. Inaczej niż w przypadku efektu Bevel Alpha, krawędzie utworzone przez ten efekt są zawsze prostokątne, dlatego klipy z nieprostokątnym kanałem alfa nie będą wyglądały prawidłowo po zastosowaniu tego efektu. Wszystkie krawędzie mają tę samą grubość.

Cień

Efekt Cień powoduje dodanie cienia rzucanego za klipem. Kształt cienia wyznaczony jest przez kanał alfa klipu. W przeciwieństwie do większości pozostałych efektów, Cień może być tworzony także poza granicami klipu (wyznaczonymi przez klip źródłowy).

Ponieważ przy realizacji efektu cienia używany jest kanał alfa, efekt ten dobrze działa z plikami z materiałem 32-bitowym pochodzącym z programów rysunkowych i programów do renderingu trójwymiarowego, które obsługują kanał alfa.

***Uwaga:** Efekt Cień działa najlepiej, gdy jest zastosowany jako ostatni, dlatego należy go stosować po wszystkich pozostałych efektach. Istnieje możliwość utworzenia realistycznego cienia w animowanych klipach poprzez zastosowanie i animowanie efektu Ruch lub Podstawowe 3D przed zastosowaniem efektu Cień.*

Pikselowanie

Faseta (tylko w systemie Windows)

Efekt malarski Faseta tworzy komórki będące skupiskami pikseli o podobnych wartościach. Do tego efektu nie można stosować klatek kluczowych.

Renderowanie

Lightning

Efekt Lightning tworzy błyskawice oraz inne efekty wyładowań elektrycznych, w tym efekt Drabiny Jakubowej (efekt, który przedstawia łuk elektryczny pomiędzy dwoma metalowymi szpikulcami, często kojarzony z filmami o Frankensteinie) pomiędzy dwoma wskazanymi punktami w klipie. Efekt Lightning jest automatycznie animowany przez cały zakres czasu klipu, bez użycia klatek kluczowych.

Punkt początkowy, Punkt końcowy Określają, gdzie zaczyna się i kończy błyskawica.

Segmenty Określa liczbę segmentów, z których składa się główna błyskawica. Większe wartości powodują, że efekt jest bardziej szczegółowy, ale ruch — mniej płynny.

Amplituda Określa amplitudę fali przebiegu błyskawicy jako odsetek szerokości warstwy.

Poziom szczegółowości, Amplituda szczegółów Określają poziom szczegółowości błyskawicy i jej odgałęzień. Typowe wartości w polu Poziom szczegółowości należą do przedziału od 2 do 3. Typową wartością w polu Amplituda szczegółów jest 0,3. Wyższe wartości w obu polach dobrze sprawdzają się w przypadku obrazów statycznych, ale utrudniają dostrzeżenie animacji.

Rozgałęzianie Określa intensywność rozgałęziania końców segmentów błyskawicy. Wartość 0 oznacza brak rozgałęziania; wartość 1,0 powoduje, że każdy segment jest rozgałęziony.

Ponowne rozgałęzianie Określa intensywność rozgałęziania odgałęzień. Wyższe wartości powodują, że błyskawice przypominają drzewo.

Kąt gałęzi Określa kąt między odgałęzieniem a główną błyskawicą.

Długość segmentu gałęzi Określa długość każdego segmentu gałęzi jako ułamek średniej długości segmentów błyskawicy.

Segmenty gałęzi Określa maksymalną liczbę segmentów każdej gałęzi. Aby uzyskać długie gałęzie, należy podać większą długość segmentu gałęzi i liczbę segmentów.

Szerokość gałęzi Określa średnią szerokość każdej gałęzi jako ułamek szerokości błyskawicy.

Możliwe jest regulowanie następujących parametrów efektu Lightning:

Szybkość Określa szybkość falowania błyskawicy.

Stabilność Określa, na ile blisko linii wyznaczonej przez punkt początkowy i końcowy pozostaje falująca błyskawica. Niższe wartości powodują, że błyskawica utrzymuje się blisko linii; wyższe wartości powodują znaczne wychylenia. Parametry Stabilność i Siła pociągania umożliwiają zasymulowanie efektu Drabiny Jakubowej i przyciąganie błyskawicy z powrotem do linii początkowej po wcześniejszym odciągnięciu w kierunku określonym przez kierunek siły pociągania. Zbyt niska wartość parametru Stabilność nie pozwoli na wygięcie się błyskawicy w łuk przed powrotem do linii; zbyt wysoka wartość umożliwi gwałtowne wychylenie się błyskawicy na obie strony.

Ustalony punkt końcowy Określa, czy punkt końcowy błyskawicy ma ustalone położenie. Jeśli ta opcja nie będzie wybrana, koniec błyskawicy oscyluje wokół punktu końcowego.

Szerokość, Zmiana szerokości Określa szerokość głównej błyskawicy i dopuszczalną zmianę szerokości segmentów. Zmiany szerokości są losowe. Wartość 0 oznacza brak zmian szerokości; wartość 1 oznacza maksymalne zmiany szerokości.

Szerokość rdzenia Określa szerokość wewnętrznego blasku błyskawicy określonego wartością Kolor wewnętrzny. Szerokość rdzenia jest określona względem całkowitej szerokości błyskawicy.

Kolor zewnętrzny, Kolor wewnętrzny Kolory blasku zewnętrznego i wewnętrznego błyskawicy. Ponieważ efekt Lightning dodaje te kolory do pozostałych kolorów kompozycji, często najlepsze rezultaty przynosi użycie kolorów podstawowych. Jasne kolory są często silnie rozjaśniane, niekiedy aż do bieli, w zależności od jasności kolorów pod spodem.

Siła pociągania, Kierunek pociągania Określają siłę i kierunek pociągania błyskawicy. Parametr Siła pociągania w połączeniu z parametrem Stabilność umożliwia uzyskanie efektu Drabiny Jakubowej.

Ziarno — losowo Określa punkt początkowy randomizacji efektów błyskawicy. Ponieważ losowy ruch błyskawicy może kolidować z innym klipem lub warstwą, zmiana wartości parametru Ziarno — losowo powoduje rozpoczęcie randomizacji od innego punktu, a przez to wpływa na ruch błyskawicy.

Tryb mieszania Określa sposób dodawania błyskawicy do warstwy.

Symulacja Steruje generowaniem kolejnych klatek efektu błyskawicy. Wybranie opcji Uruchom ponownie przy każdej klatce powoduje ponowne generowanie błyskawicy w każdej klatce. Aby błyskawica zachowywała się tak samo przy każdym wywołaniu efektu, nie należy wybierać tej opcji. Wybranie tej opcji może wydłużyć czas renderowania.

Ramp

Efekt Pasek kolorów tworzy gradient koloru zmieszany z pierwotną zawartością klipu. Możliwe jest tworzenie gradientów liniowych lub promieniowych i zmiana położenia oraz kolorów gradientu w czasie. Właściwości początku i końca paska kolorów określają położenie początkowe i końcowe. Parametr Rozproszenie stopniowe steruje rozpraszaniem kolorów i zapobiega powstawaniu wyraźnie wyodrębnionych pasów.

***Uwaga:** Paski i gradienty zwykle nie wyglądają dobrze na obrazach transmitowanych drogą telewizyjną; pasy kolorów są wyraźnie wyodrębnione, ponieważ rozdzielczość sygnału chrominancji nie wystarczy to odwzorowania płynnego gradientu. Parametr Rozproszenie stopniowe powoduje dodatkowe rozproszenie kolorów, eliminując widoczne podziały między pasami.*

Więcej tematów Pomocy

„Generowanie” na stronie 186

Stabilizator wideo

Stabilizator

Efekt Stabilizator eliminuje skutki niepożądanych drgań i ruchów kamery, analizując obraz wideo i śledząc obiekty na obrazie. Jeśli cały obraz gwałtownie się porusza, efekt kompensuje ruch, przesuwając obraz w kierunku przeciwnym, a tym samym kompensując drgania kamery. Możliwe jest określenie stopnia kompensacji. Gdy w wyniku zastosowania efektu obraz zostanie przesunięty, po jednej stronie klatki pozostanie puste miejsce. Opcje Tło — użyj oryginału i/lub Powiększenie określają sposób wypełniania tego pustego miejsca.

Wygładzanie Określa stopień stabilizacji. Minimalna wartość powoduje, że efekt będzie usuwał tylko najmniejsze drgania i wychylenia. Maksymalna wartość stabilizuje ruch kamery przez dłuższy czas. Jeśli ruch kamery jest zamierzony (na przykład w celu uzyskania panoramy sceny), wysoka wartość parametru Wygładzanie może spowodować wyeliminowanie tego ruchu. Dlatego wartość Wygładzanie powinna być dobrana do konkretnej sceny.

Tło — użyj oryginału Wypełnia puste miejsce przy krawędziach oryginalnym obrazem wideo. Ta opcja dobrze sprawdza się przy niewielkich ruchach.

Powiększenie Powoduje powiększenie obrazu w celu wypełnienia miejsca przy krawędziach. Im silniejszej stabilizacji wymaga obraz (tj. im intensywniejsze są drgania oryginalnego nagrania), tym większe powiększenie należy zastosować w celu kompensacji drgań.

Korekcja — Ogranicz do powiększenia Powoduje, że stabilizacja nie będzie wykraczać poza krawędzie powiększonego obrazu. Ta opcja powoduje ograniczenie stabilizacji do krawędzi powiększonego obrazu, a tym samym nie pozwala na pełną kompensację ruchu. Użycie tej opcji całkowicie eliminuje możliwość pojawienia się pustych obszarów przy krawędziach stabilizowanego klipu.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Stylizacja

Poświata alfa

Efekt Poświata alfa koloruje krawędzie zamaskowanego kanału alfa. Można spowodować, aby w miarę oddalania się od krawędzi jeden kolor zanikał lub przechodził w drugi kolor.

Poświata Steruje odległością, na jaką kolor sięga od krawędzi kanału alfa. Większe wartości powodują, że poświata będzie większa (i mogą spowodować znaczne spowolnienie przetwarzania przed odtworzeniem lub wyeksportowaniem filmu).

Jasność Steruje początkowym kryciem poświaty.

Kolor początkowy Przedstawia bieżący kolor poświaty. Kliknięcie próbki umożliwi wybranie innego koloru.

Kolor końcowy Umożliwia dodanie opcjonalnego koloru na zewnętrznej krawędzi poświaty.

Zanikanie Określa, czy kolory zanikają, czy pozostają lite.

Color emboss

Efekt Color Emboss wyostrza krawędzie obiektów w klipie, ale nie tłumi oryginalnych kolorów klipu.

Kierunek Określa (w stopniach) pozorny kierunek świecenia źródła podświetlającego krawędzie. Wartość 45° powoduje rzucanie cienia w kierunku północno-wschodnim.

Relief Określa pozorną wysokość płaskorzeźby w pikselach. W rzeczywistości parametr Relief wpływa na maksymalną szerokość podświetlonych krawędzi.

Kontrast Określa ostrość krawędzi na obrazie w klipie. Przy niższych wartości efekt będzie stosowany tylko do wyraźnie wyodrębnionych krawędzi. W miarę zwiększania ustawienia podświetlenie staje się coraz intensywniejsze.

Mieszaj z oryginałem Dodaje do ostatecznego wyniku częściowo przezroczysty obraz klipu źródłowego.

Płaskorzeźba

Efekt Płaskorzeźba wyostrza krawędzie obiektów w klipie i częściowo tłumi kolorystykę oryginalnego klipu. Efekt ten powoduje również podświetlenie krawędzi z określonego kąta.

Kierunek Określa (w stopniach) pozorny kierunek świecenia źródła podświetlającego krawędzie. Wartość 45° powoduje rzucanie cienia w kierunku północno-wschodnim.

Relief Określa pozorną wysokość płaskorzeźby w pikselach. W rzeczywistości parametr Relief wpływa na maksymalną szerokość podświetlonych krawędzi.

Kontrast Określa ostrość krawędzi na obrazie w klipie. Przy niższych wartości efekt będzie stosowany tylko do wyraźnie wyodrębnionych krawędzi. W miarę zwiększania ustawienia podświetlenie staje się coraz intensywniejsze.

Mieszaj z oryginałem Dodaje do ostatecznego wyniku częściowo przezroczysty obraz klipu źródłowego.

Szukanie krawędzi

Efekt Szukanie krawędzi identyfikuje obszary klipu, w których występują wyraźne przejścia, i podkreśla krawędzie. Krawędzie mogą być widoczne jako ciemne linie na białym tle lub jako kolorowe linie na czarnym tle. Po zastosowaniu efektu Szukanie krawędzi klipy przypominają często szkice lub negatywy fotograficzne oryginału.

Odwróć Powoduje odwrócenie klipu po znalezieniu krawędzi. Gdy opcja Odwróć nie jest zaznaczona, krawędzie są widoczne jako ciemne linie na białym tle. Zaznaczenie opcji Odwróć powoduje, że krawędzie są widoczne jako jasne linie na czarnym tle.

Mieszaj z oryginałem Dodaje do ostatecznego wyniku częściowo przezroczysty obraz klipu źródłowego.

Mozaika

Efekt Mozaika wypełnia warstwę prostokątami w jednolitym kolorze. Jest przydatny do uzyskiwania klipów z silnym efektem pikselowania.

Bloki poziome/pionowe Określa liczbę podziałów mozaiki w każdym kierunku.

Wyraziste kolory Nadaje każdej płytce mozaiki kolor piksela wypadającego pośrodku tej płytki w oryginalnym klipie. Jeśli ta opcja nie jest zaznaczona, płytkom nadawane są kolory uśrednione odpowiednich obszarów klipu oryginalnego.

Szum

Efekt Szum powoduje losową zmianę wartości pikseli w całym klipie.

Stopień zaszumienia Określa stopień zaszumienia, a tym samym stopień zniekształcenia spowodowanego losowym modyfikowaniem pikseli. Dozwolony jest zakres wartości od 0% (brak efektu) do 100% (klip może stać się całkowicie nieczytelny).

Typ szumu Wybranie opcji Użyj szumu kolorów powoduje losowe i niezależne modyfikowanie wartości koloru czerwonego, zielonego i niebieskiego pikseli. W przeciwnym razie do wszystkich kanałów dodawana jest ta sama wartość.

Odcinanie Określa, czy zaszumienie ma powodować „zawijanie” wartości kolorów. Gdy kolor piksela osiągnie wartość maksymalną, a opcja Odcinanie jest wybrana, piksel przyjmuje tę wartość maksymalną. W przypadku zaszumienia bez odcinania wartość koloru „zawija” się i nadwyżka dodawana jest do wartości minimalnej. Gdy wybrana jest opcja Odcinanie, klip pozostaje czytelny nawet przy 100-procentowym zaszumieniu. Aby klip został całkowicie zaszumiony losowo, należy wyłączyć opcję Odcinanie i włączyć opcję Użyj szumu kolorów.

Replikacja

Efekt Replikacja dzieli ekran na płytki i powoduje wyświetlanie w każdej z nich całego klipu. Przesuwając suwak, można określić liczbę płytek przypadającą na każdą kolumnę i wiersz.

Solaryzacja

Efekt Solaryzacja miesza negatyw klipu z jego pozytywem, powodując powstanie efektu otoczki. Jest to efekt analogiczny z uzyskiwanym po krótkotrwałej ekspozycji odbitki na światło podczas wywoływania.

Strobe Light

Efekt Strobe Light powoduje przeprowadzanie operacji arytmetycznej na klipie w równych lub losowych odstępach czasu. Na przykład co pięć sekund klip może stawać się całkowicie biały na jedną dziesiątą sekundy lub kolory klipu mogą być odwracane w losowych odstępach czasu.

Kolor światła stroboskopowego Określa kolor światła stroboskopowego. Można kliknąć białe pole, aby wybrać kolor z Próbника kolorów, albo skorzystać z kroplomierza, aby wybrać kolor z klipu.

Mieszaj z oryginałem Określa intensywność, czyli jasność efektu. Wartość 0 powoduje, że efekt zostanie zastosowany z pełną intensywnością; większe wartości powodują zmniejszenie intensywności efektu.

Czas trwania stroboskopu Określa w sekundach czas trwania efektu stroboskopowego.

Okres stroboskopu Określa czas między momentami rozpoczęcia kolejnych błysków. Na przykład, jeśli czas trwania jest ustawiony na 0,1 sekundy, a okres na 1,0 sekundę, efekt będzie stosowany do klipu przez 0,1 sekundę, a następnie nie będzie stosowany przez 0,9 sekundy. Jeśli ta wartość będzie mniejsza od czasu trwania, efekt będzie stosowany stale.

Stroboskopowe losowo Określa prawdopodobieństwo, że w klatce klipu wystąpi efekt stroboskopowy, przez co efekt stosowany jest losowo.

Stroboskopowe Określa sposób stosowania efektu. Opcja Działa tylko na kolor powoduje stosowanie efektu stroboskopowego we wszystkich kanałach kolorów. Opcja Ustawia warstwę jako przezroczystą powoduje, że w momencie występowania efektu klip staje się przezroczysty.

Operator stroboskopowy Określa operację arytmetyczną, która ma być wykonywana, gdy z menu Stroboskopowe wybrano opcję Działa tylko na kolor. Domyślne ustawienie to Kopiuj.

Ziarno — losowo Powoduje randomizację działania efektu.

Teksturyzacja

Efekt Teksturyzacja nadaje klipowi teksturę pochodzącą z innego klipu. Na przykład w klipie przedstawiającym drzewo można wprowadzić teksturę z cegieł oraz sterować jej głębokością i pozornym źródłem światła.

Warstwa tekstury Źródło tekstury wybiera się z listy ścieżek wideo w menu podręcznym. Aby tekstura była widoczna, ale nie był widoczny klip używany do jej tworzenia, należy ustawić krycie klipu tekstury na zero. Aby wyłączyć teksturę, należy wybrać opcję Brak.

Kierunek światła Zmienia kierunek źródła światła, wpływając na położenie cieni i ich głębokość.

Kontrast tekstury Określa intensywność tekstury. Niższe wartości powodują ograniczenie widoczności tekstury.

Umieszczenie tekstury Określa sposób stosowania efektu. Opcja Tekstura mozaikowa powoduje wielokrotne nałożenie tekstury na klip. Opcja Tekstura wyśrodkowana powoduje umieszczenie tekstury pośrodku klipu. Opcja Dopasowanie tekstury przez rozciągnięcie powoduje rozciągnięcie tekstury do wymiarów wybranego klipu.

Czas

Echo

Efekt Echo powoduje nałożenie bieżącej klatki na poprzednie klatki tego samego klipu. Ma szereg zastosowań, od prostego wizualnego efektu echa po efekty rozsmarowywania i smużenia. Ten efekt jest widoczny tylko w klipach przedstawiających ruch. Domyślnie zastosowanie efektu Echo powoduje ignorowanie wszelkich efektów zastosowanych wcześniej.



Echo

A. Oryginalny klip B. Klip z niską wartością echa C. Klip z wielokrotnym echem

Czas echa Określa czas w sekundach między powtórzeniami echa. Wartości ujemne powodują tworzenie echa z wcześniejszych klatek; wartości dodatnie powodują tworzenie echa z następnych klatek.

Liczba nałożeń Określa liczbę klatek nakładanych w celu uzyskania efektu echa. Na przykład przy dwóch nałożeniach efekt Echo spowoduje utworzenie nowego klipu z klatek: [bieżąca], [bieżąca + Czas echa] i [bieżąca + 2 x czas echa].

Intensywność początkowa Określa intensywność (lub jasność) klatki początkowej w sekwencji echa. Na przykład przy wartości 1 pierwsza klatka będzie nakładana z pełną intensywnością. Przy wartości 0,5 pierwsza klatka będzie nakładana z połową intensywności.

Zanik Określa stosunek intensywności kolejnych nałożeń. Na przykład przy zaniku równym 0,5 pierwsze nałożenie będzie miało jasność równą połowie intensywności początkowej. Drugie nałożenie będzie miało połowę tej intensywności pierwszego, czyli 0,25 intensywności początkowej.

Operator echa Określa operacje, jakie mają być wykonywane między nałożeniami. Operator *Dodaj* dodaje wartości pikseli nakładanych klipów. Jeśli intensywność początkowa będzie za wysoka, może to szybko doprowadzić do przekroczenia zakresu kolorów i powstania białych smug. Należy ustawić parametr Intensywność początkowa na 1,0 razy liczbę nałożeń i parametr Zanik na 1,0, aby nałożenia były mieszane równomiernie. Operator *Maksimum* powoduje wybór maksymalnej wartości pikseli ze wszystkich nałożeń. Operator *Minimum* powoduje wybór minimalnej wartości pikseli ze wszystkich nałożeń. Operator *Ekran* symuluje optyczne nakładanie klatek. Działa podobnie, jak operator *Dodaj*, ale nie powoduje tak szybkiego przekroczenia zakresu. Operator *Nakładanie od spodu* nakłada klatki od spodu do pierwszego planu przy wykorzystaniu kanałów alfa klatek. Operator *Nakładanie z wierzchu* nakłada klatki od pierwszego planu do spodu przy wykorzystaniu kanałów alfa klatek. Operator *Mieszanie* nakłada klatki, uśredniając wartości pikseli.

Posterize Time

Efekt Posterize Time zmienia częstość klatek klipu na wybraną wartość. Można wykorzystać go do spowolnienia klipu nagranego z częstością 30 kl./s do częstości 24 kl./s charakterystycznej dla taśmy filmowej lub do 18 kl./s, aby zasymulować stary film amatorski, czy jeszcze bardziej — aby uzyskać efekt stroboskopowy.

Przekształcenie

Położenie kamery (tylko w systemie Windows)

Efekt Położenie kamery zniekształca klip, symulując filmowanie obiektu pod różnym kątem. Sterując położeniem kamery, można wpływać na kształt obrazu.

Ruch pionowy Powoduje pionowe przemieszanie kamery. Wywołuje efekt przewracania klipu w pionie.

Ruch poziomy Powoduje poziome przemieszanie kamery. Wywołuje efekt przewracania klipu w poziomie.

Przetaczanie Przetacza kamerę, wywołując efekt obracania klipu.

Ogniskowa Powoduje zmianę ogniskowej obiektywu kamery. Krótsza ogniskowa poszerza pole widzenia, a dłuższa ogniskowa powoduje zawężenie pola widzenia i przybliżenie obiektu.

Odległość Określa odległość między kamerą a środkiem klipu.

Powiększenie Powiększa lub pomniejsza klip.

Kolor wypełnienia Określa kolor tła.

Kanał wypełnienia alfa Zaznaczenie tej opcji powoduje, że tło staje się przezroczyste (jest to przydatne w przypadku nakładania klipu z efektem). Aby uzyskać dostęp do tej opcji z panelu Właściwości, kliknij przycisk Konfiguracja  po prawej stronie nazwy efektu.

Clip (tylko w systemie Windows)

Efekt Clip przycina rzędy pikseli na krawędziach klipu i zastępuje je określonym kolorem tła. Aby program Adobe Premiere Elements automatycznie przeskalował przycięty klip do oryginalnych wymiarów, należy użyć efektu Crop, a nie efektu Clip.

Lewa strona, Góra, Prawa strona, Dół Te opcje umożliwiają przycinanie klipu z poszczególnych stron.

Kolor wypełnienia Określa kolor, którym zastępowane są usunięte obszary. Kolorem domyślnym jest czarny.

Jednostki Jednostki, w jakich wyskalowane są suwaki: piksele albo odsetek wymiaru klatki. Aby ustawić jednostki, należy kliknąć przycisk Konfiguracja po prawej stronie nazwy efektu.

Kadrowanie

Efekt Kadrowanie przycina rzędy pikseli z krawędzi klipu, a o ile wybrana zostanie opcja Powiększenie, automatycznie skaluje przycięty klip do pierwotnych wymiarów. Suwaki umożliwiają niezależne przycinanie każdej krawędzi klipu. Możliwe jest przycinanie o określoną liczbę pikseli lub odsetek wymiaru klipu.

Wtapianie obramowania

Efekt Wtapianie obramowania powoduje umieszczenie na krawędziach klipu przyciemnionego, rozmytego ścięcia fazowego. Przesuwając suwak Stopień w lewo lub w prawo, można zmieniać szerokość wtapiania.

Odbicie poziome

Efekt Odbicie poziome odwraca klatki klipu od lewej do prawej strony, jednak klip nadal odtwarzany jest do przodu.

Synchronizacja pozioma (tylko w systemie Windows)

Efekt Synchronizacja pozioma pochyla klatki w lewo lub w prawo; odnosi skutek podobny jak rozregulowanie synchronizacji poziomej w odbiorniku telewizyjnym. Położenie suwaka wpływa na nachylenie klipu.

Przetaczanie

Efekt Przewijanie przewija klip w lewo lub w prawo bądź w górę lub w dół, tak jak gdyby klip był nawinięty na walec.

Odbicie pionowe

Efekt Odbicie pionowe odbija klip lustrzanie, odwracając go „do góry nogami”. Do tego efektu nie można stosować klatek kluczowych.

Synchronizacja pionowa (tylko w systemie Windows)

Efekt Synchronizacja pionowa przewija klip w górę; odnosi skutek podobny jak rozregulowanie synchronizacji pionowej w odbiorniku telewizyjnym. Do tego efektu nie można stosować klatek kluczowych.

Scalanie wideo

Efekt Scalanie wideo automatycznie znajduje tło wybranego klipu i powoduje, że staje się ono przezroczyste. Klipy wideo lub obrazów na ścieżkach znajdujących się poniżej stają się widoczne przez przezroczyste obszary. Aby nadać przezroczystość obszarom w innym kolorze, należy wybrać opcję Wybierz kolor, a następnie wybrać inny kolor w klipie.

Aby uzyskać jak najlepsze rezultaty, należy przestrzegać następujących zasad, filmując klip, w którym ma być stosowany efekt przezroczystości:

- Filmuj na tle w wyraźnym, jednolitym (najlepiej ciemnym lub nasyconym) kolorze.
- Zapewnij jasne i równomierne oświetlenie tła, aby uniknąć powstawania cieni.
- Unikaj kolorów skóry i kolorów zbliżonych do koloru ubrania lub włosów filmowanych osób. (Aby skóra, ubrania lub włosy także nie stały się przezroczyste).

Opcje efektu Scalanie wideo

Wybierz kolor Kliknij, aby wybrać inny kolor jako przezroczysty.

Kolor Kliknij pole koloru, aby wybrać nowy kolor z Próbniaka kolorów, lub kliknij kropłomierz, a następnie kliknij kolor w klipie. Aby użyć tej opcji, najpierw zaznacz opcję Wybierz kolor.

Ustawienia predefiniowane Można wybrać ustawienie Międko, Normalnie lub Szczegółowo określające miękkość krawędzi obszaru przezroczystego.

Tolerancja Określa zakres kolorów, który zastępowany będzie przezroczystością. Przeciąganie suwaka w prawo poszerza zakres kolorów, tak że przezroczyste stają się także kolory podobne do wybranego.

Odwróć zaznaczenie Odwraca kolory, pozostawiając wybrany kolor bez zmian, a pozostałe zamieniając na obszary przezroczyste. Ta opcja umożliwia utworzenie maski, tak aby wideo w tle było widoczne „w kształcie” obiektu znajdującego się na pierwszym planie.

Więcej tematów Pomocy

„[Uzyskiwanie przezroczystości za pomocą funkcji Scalanie wideo](#)” na stronie 169

„[Nakładanie i przezroczystość](#)” na stronie 167

Efekty dźwiękowe

Balans

Efekt Balans umożliwia sterowanie względną głośnością lewego i prawego kanału. Wartości dodatnie zwiększają udział prawego kanału; wartości ujemne zwiększają udział lewego kanału. Można użyć tego efektu na przykład w sytuacji, gdy dźwięk z jednego kanału zagłusza drugi kanał.

Niskie tony

Efekt Niskie tony umożliwia wzmocnienie lub stłumienie niskich częstotliwości (200 Hz i niższych). Parametr Wzmocnienie określa liczbę decybeli, o jaką mają być wzmacniane niskie częstotliwości.

Głośność kanału

Efekt Głośność kanału umożliwia niezależne sterowanie głośnością każdego kanału w klipie lub ścieżce stereo. W przeciwieństwie do efektu Balans, efekt Głośność kanału nie ścisza drugiego kanału w miarę zwiększania głośności wybranego. Można go zastosować na przykład do zwiększenia głośności wypowiedzi nagranych w lewym kanale, bez ściszenia wypowiedzi nagranych w prawym kanale. Poziomy kanałów są mierzone w decybelach.

Opóźnienie

Efekt Opóźnienie tworzy echo klipu dźwiękowego odtwarzane po określonym czasie.

Opóźnienie Określa czas, po jakim odtwarzane jest echo. Maksymalny czas to 2 sekundy.

Sprzężenie zwrotne Określa, jaki odsetek sygnału opóźnionego ma być dodany do sygnału opóźnianego w celu utworzenia wielokrotnego, zanikającego echa.

Miksowanie Steruje intensywnością echa.

Usuwanie szumu (tylko w systemie Windows)

Efekt Usuwanie szumu automatycznie wykrywa szum na taśmie i usuwa go. Umożliwia usuwanie szumu z analogowych nagrań audio, np. nagrań na taśmie magnetycznej. Kliknięcie trójkąta obok opcji Konfiguracja niestandardowa spowoduje wyświetlenie następujących opcji:

Freeze Zatrzymuje oszacowanie szumu tła na bieżącej wartości. Umożliwia wykrywanie szumu, który pojawia się i zanika w klipie.

Reduction Poziom szumu, jaki ma być usuwany, w zakresie od -20 do 0 dB.

Przesunięcie Określa przesunięcie między automatycznie wykrytym szumem tła a wartością określoną przez użytkownika. Przesunięcie musi mieścić się w zakresie od -10 do +10 dB. Parametr ten umożliwia dodatkową regulację, jeśli automatyczne usuwanie szumu nie jest wystarczające.

Dynamics (tylko w systemie Windows)

Efekt Dynamics pomaga w wyeliminowaniu niepożądanego szumu tła, zrównoważenia zakresu dynamicznego i ograniczeniu obcinania, czyli zniekształceń spowodowanych zbyt dużym wzmocnieniem. Kliknięcie obrotowego trójkąta Konfiguracja niestandardowa spowoduje wyświetlenie następujących elementów sterujących:

AutoGate Określa poziom (w dB), jaki musi przekraczać sygnał wejściowy. Sygnały poniżej tego poziomu są wyciszane. Ten parametr umożliwia wycięcie niepożądanych szumów tła, np. niepożądanych dźwięków w tle narracji.

Kompresor Określa poziom (w dB), przy którym ma miejsce kompresja i stopień kompresji, maksymalnie 8:1. Wpływa także na *czas narastania* (czas, po jakim kompresor reaguje), *czasem powrotu* (czasem, jaki zajmuje powrót do normalnego wzmocnienia, gdy sygnał spadnie poniżej progu). Element sterujący MakeUp reguluje poziom wyjściowy w celu uwzględnienia spadku wzmocnienia spowodowanego przez kompresję. Elementy sterujące związane z efektem Kompresor umożliwiają zwiększanie głośności cichych dźwięków i/lub zmniejszanie głośności głośniejszych dźwięków.

Expander Tłumi wszystkie sygnały do poziomu poniżej określonego progu, z zachowaniem określonych proporcji. Daje efekt podobny do bramkowania, ale bardziej subtelny.

Limiter Określa maksymalny poziom sygnałów z przedziału od -12 do 0 dB. Sygnały przekraczające próg są redukowane do poziomu progowego.

Dopełnienie lewego, Dopełnienie prawego

Efekt Dopełnienie lewego powiela informacje z lewego kanału audio klipu i umieszcza je w prawym kanale, zastępując oryginalny zapis prawego kanału w klipie. Efekt Dopełnienie prawego powiela informacje z prawego kanału audio klipu i umieszcza je w lewym kanale, zastępując oryginalny zapis lewego kanału w klipie. Efekt ten można na przykład zastosować do materiału nagranego z mikrofonem monofonicznym podłączonym tylko do jednego kanału kamkordera. Po zastosowaniu efektu głos narratora będzie słyszalny w obu kanałach.

Górnoprzepustowy, Dolnoprzepustowy

Efekt Górnoprzepustowy usuwa częstotliwości niższe od podanej częstotliwości odcięcia. Służy do ograniczania głośności niskich dźwięków i dudnień.

Efekt Dolnoprzepustowy eliminuje częstotliwości wyższe od podanej częstotliwości odcięcia. Służy do eliminacji wysokich dźwięków, pisków i gwizdów.

Odwróć

Efekt Odwróć odwraca fazę wszystkich kanałów. Może posłużyć na przykład do dopasowania faz nagrań tego samego zdarzenia sfilmowanego dwoma kamkorderami.

NewBlue — Wygładzanie audio

Funkcja wygładzania audio, która czyści i wzmacnia audio. Zawiera funkcje przeznaczone do redukcji szumów, kompresji, rozjaśniania wysokich tonów, a także funkcje dodawania pogłosu.

Redukcja szumu Ustawia stopień redukcji szumów, jaki zostanie zastosowany względem audio. W celu zmniejszenia szumu w tle należy obrócić pokrętło w prawo.

Kompresja Wzmacnia sygnały na niższym poziomie i spłaszcza dźwięki, dzięki czemu są one bardziej spójne. Kompresja jest szczególnie użyteczna w przypadku dialogów, ponieważ zapewnia stały poziom głośności głosów. W celu zwiększenia kompresji należy obrócić pokrętkę w prawo

Jasność Dodaje wysokie tony do sygnału. W celu „rozjaśnienia” dźwięku należy obrócić pokrętkę w prawo. Rozjaśnianie ułatwia wygładzanie nagrań, które są niewyraźne.

Otoczenie Dodaje lekki pogłos do miks. Aby zwiększyć ilość pogłosu, należy obrócić pokrętkę w prawo.

NewBlue — Automatyczne wyciszanie

Opcja Automatyczne wyciszanie zmniejsza ilość szumu w tle, ponieważ wyłącza cały dźwięk, gdy sygnał spada poniżej określonego progu.

Poziom minimalny Ustawia minimalny akceptowalny poziom dźwięku. Opcja Automatyczne wyciszanie zezwala na odtwarzanie tylko dźwięków powyżej poziomu minimum. Opcja Automatyczne wyciszanie kasuje dźwięk poniżej poziomu minimum. Jeśli pokrętkę zostanie obrócone maksymalnie w lewo, wówczas funkcja będzie odtwarzać niemal wszystkie dźwięki. Obrócenie pokrętki w prawo powoduje wzrost czułości do punktu, w którym odtwarzane są tylko najgłośniejsze dźwięki.

Zanik Ta funkcja kontroluje szybkość, z jaką dźwięk jest usuwany, gdy jego głośność spadnie poniżej progu minimum. Większość dźwięków zanika w sposób naturalny. Szybkie ucięcie dźwięku po spadku głośności poniżej minimum powoduje nienaturalne brzmienie. Z drugiej strony im dłuższe jest zanikanie, tym większa jest ilość szumów w tle. W celu ustawienia szybkiego zanikania należy obrócić pokrętkę Zanik w lewo. Obrócenie pokrętki w prawo powoduje dłuższy zanik.

NewBlue — Czyściej

Usuwa z miks wszelkie niepożądane dźwięki. Ten efekt wykorzystuje obwody redukcji szumu i eliminacji tonów, co jest użyteczne w przypadku usuwania izolowanych tonów, takich jak przydźwięki.

Redukcja szumu Ustawia stopień redukcji szumów, jaki zostanie zastosowany względem audio. W celu zmniejszenia szumu w tle należy obrócić pokrętkę w prawo.

Częstotliwość przydźwięku Ustawia częstotliwość odcięcia dla eliminatora tonów. Jeśli znana jest częstotliwość (np. przydźwięk 60 Hz (częstotliwość prądu zmiennego)), należy ją wybrać. Jeśli częstotliwość nie jest znana, wówczas należy wykonać następujące czynności:

- 1 Przesuń suwak Odcięcie przydźwięku maksymalnie w lewo, aby wzmocnić ton.
- 2 Obracaj element sterujący Częstotliwość przydźwięku, aby znaleźć miejsce, w którym ton przeznaczony do usunięcia jest najgłośniejszy.

Po określeniu częstotliwości obróć element sterujący Odcięcie przydźwięku w prawo, aby ustawić głębokość eliminacji tonu.

Tony w większości nie są czyste, ponieważ towarzyszą im tony górne i harmoniczne. Przesuń suwak Harmoniczne przydźwięku w prawo, aby dodatkowo usunąć wyższe harmoniczne. Nie należy jednak przesadzać, ponieważ zwiększone filtrowanie może również wycinać dźwięki pożądane.

NewBlue — Usuwanie przydźwięku

Funkcje Usuwanie przydźwięku usuwa przydźwięki ze ścieżki dźwiękowej. Najczęstszą przyczyną pojawiania się przydźwięków jest zasilanie z sieci elektrycznej. Do innych przyczyn można zaliczyć przewód mikrofonu, który znajduje się zbyt blisko przewodu zasilającego. Przydźwięki mogą być także wywołane światłem ściemnionym elektronicznie. Przydźwięki związane z zasilaniem są łatwe do wyeliminowania, ponieważ mają zawsze tę samą częstotliwość: w Ameryce Północnej jest to 60 Hz. W innych krajach częstotliwość ta jest równa 50 Hz. Funkcja Usuwanie przydźwięku stosuje *filtr środkowo-zaporowy* nastawiony specjalnie na częstotliwość przydźwięku. W niektórych wypadkach taki filtr jest niewystarczający. Sygnał przydźwięku często jest zniekształcony, co powoduje powstawanie nowych tonów. Funkcja Usuwanie przydźwięku oblicza częstotliwości tych dodatkowych tonów i również je usuwa.

Wysokość Ta funkcja ustawia częstotliwość przeznaczoną do usunięcia. Zwykle jest to częstotliwość 60 Hz lub 50 Hz. Jednak pokrętko można obrócić, aby wybrać dowolną częstotliwość z zakresu od 40 Hz do 75 Hz. Dwie najbardziej użyteczne częstotliwości 50 Hz i 60 Hz są dostępne jako ustawienia predefiniowane.

Intensywność Określa intensywność filtra przydźwięków. Regulację należy rozpocząć od obrócenia pokrętki w lewo. Następnie należy obracać je w prawo, aż przydźwięk zniknie. Należy się upewnić, że suwaki Wysokość i Przydźwięk zostały poprawnie ustawione. Jeśli suwaki Wysokość i Przydźwięk zostaną ustawione niepoprawnie, wówczas funkcja Usuwanie przydźwięku usunie tę część sygnału, która nie była przeznaczona do usunięcia.

Przydźwięk Udostępnia informacje funkcji Usuwanie przydźwięku na temat poziomu zniekształcenia tonu przydźwięku. Zniekształcony przydźwięk zawiera tony górne o wyższej częstotliwości, które również muszą zostać wyeliminowane. W celu usunięcia tych tonów górnych (określanych także jako harmoniczne) należy obrócić pokrętko w prawo. Ilość usuwanych tonów górnych jest zależna od stopnia zniekształcenia.

NewBlue — Zanik szumu

Ta funkcja redukuje szumy w tle poprzez stopniowe zmniejszanie głośności cichszych dźwięków.

Próg Ustawia poziom sygnału do wzmocnienia. Opcja Zanik szumu pozostawia dźwięki głośniejsze niż próg bez zmian, a dźwięki poniżej progu wycisza. W celu ustawienia progu na niski należy obrócić pokrętko w lewo. Obrócenie pokrętki mocno w prawo spowoduje wyciszenie wszystkich dźwięków oprócz najgłośniejszych.

Zanik Określa sposób likwidowania dźwięków poniżej poziomu progowego. Obrócenie pokrętki w lewo powoduje minimalny zanik. Obrócenie pokrętki maksymalnie w prawo powoduje całkowite wyciszenie wszystkich dźwięków poniżej progu. Poprawny poziom znajduje się mniej, więcej pośrodku.

NewBlue — Reduktor szumu

Usuwa szumy z tła. Ten efekt służy do czyszczenia filmów wideo kręconych w nieidealnych warunkach dźwiękowych.

Intensywność Ustawia intensywność redukcji szumów. Obrócenie pokrętki maksymalnie w lewo spowoduje wyłączenie redukcji. Ustawienie pokrętki na środku spowoduje znaczące zmniejszenie szumów w tle i pozostawi najgłośniejsze dźwięki na pierwszym planie. Dalsze obracanie w prawo powoduje dodatkowe zanikanie sygnału.

Środkowo-zaporowy

Efekt Środkowo-zaporowy usuwa częstotliwości zbliżone do określonej częstotliwości środkowej. Parametr Środek określa częstotliwość, która ma być usuwana. Aby usunąć przydźwięk (brzęczenie) linii energetycznej, należy wpisać wartość równą częstotliwości sieci elektrycznej używanej w miejscu, w którym nagrywano klip. W Polsce będzie to 50 Hz, a w Ameryce Północnej i Japonii — częstotliwość 60 Hz.

PitchShifter (tylko w systemie Windows)

Efekt PitchShifter reguluje wysokość dźwięków w sygnale wejściowym. Umożliwia pogłębienie głosów wysokich lub niskich. Poszczególne parametry można regulować za pomocą graficznych elementów sterujących w widoku konfiguracji niestandardowej lub zmieniając wartości poszczególnych parametrów.

Pitch Określa zmianę wysokości w półtonach. Regulacja możliwa jest w zakresie od -12 do +12 półtonów.

FineTune Umożliwia precyzyjną regulację tabeli półtonów.

Formant Preserve Zapobiega zmianom formantów w klipie dźwiękowym. Na przykład dzięki tej opcji podwyższony wysoki głos nie brzmi jak wypowiedzany przez postać z kreskówki.

Pogłos (tylko w systemie Windows)

Efekt Pogłos pogłębia i ociepla brzmienie klipu, dodając pogłos charakterystyczny dla nagrania wykonanego w pomieszczeniu, w którym odbywa się występ na żywo. Kliknięcie trójkąta obok opcji Konfiguracja niestandardowa spowoduje wyświetlenie następujących opcji:

PreDelay Określa czas między sygnałem a jego pogłosem. To ustawienie koreluje odległość, jaką dźwięk przebywa do ściany i z powrotem do słuchacza.

Można użyć elementów graficznych w widoku konfiguracji niestandardowej lub zmieniać wartości poszczególnych parametrów.

Absorption Określa procentowo stopień pochłaniania dźwięku.

Rozmiar Określa procentowo rozmiar pomieszczenia.

Gęstość Określa gęstość końcówki pogłosu. Zakres gęstości zależy od wartości parametru Rozmiar.

Lo Damp Określa poziom tłumienia niskich częstotliwości (w decybelach). Tłumienie niskich częstotliwości zapobiega dudnieniu i głuchemu brzmieniu.

Hi Damp Określa poziom tłumienia wysokich częstotliwości (w decybelach). Niska wartość powoduje, że pogłos brzmi bardziej miękko.

Miksowanie Steruje intensywnością pogłosu.

Zamiana kanałów

Efekt Zamiana kanałów zamienia informacje dane między prawym i lewym kanałem.

Wysokie tony

Efekt Wysokie tony umożliwia wzmacnianie lub tłumienie wysokich częstotliwości (4000 Hz i wyższych). Parametr Wzmocnienie określa wzmocnienie lub tłumienie w decybelach. Efektu tego można użyć na przykład w sytuacji, gdy na ścieżce dźwiękowej instrumenty o niskich częstotliwościach zagłuszają instrumenty grające wysoko.

Volume

Efekt Volume należy zastosować w miejsce efektu Fixed Volume, jeśli zmiana głośności ma być renderowana przed pozostałymi efektami standardowymi. Efekt Volume tworzy obwiednię klipu umożliwiającą zwiększanie poziomu głośności bez *obcinania* sygnału. Obcinanie występuje, gdy wartość sygnału wykracza poza zakres dynamiczny dopuszczalny w używanym sprzęcie, i często prowadzi do zniekształcenia dźwięku. Wartości dodatnie oznaczają zwiększenie głośności; wartości ujemne oznaczają zmniejszenie głośności. Efekt Volume jest dostępny tylko w odniesieniu do klipów.

Uwaga: Większość zmian głośności można wprowadzać przy użyciu efektu *Fixed Volume*. Dodatkowy efekt *Volume* bywa przydatny, jeśli inne efekty (np. *Pogłos* lub *Niskie tony*) powodują nadmierne zwiększenie lub zmniejszenie głośności klipu. Można także wyciszać jeden klip, jednocześnie zwiększając głośność drugiego klipu. W tym celu należy przeciągnąć jeden z efektów *Płynne przechodzenie* z widoku *Efekty panelu Zadania* do punktu cięcia między klipami.

Rozdział 11: Efekty animowane

Efekty dodawane do klipów można animować, korzystając z ustawień predefiniowanych, które zawierają predefiniowane wartości klatek kluczowych, lub tworząc klatki kluczowe z niestandardowymi wartościami. Ustawienia predefiniowane stanowią łatwy i szybki sposób animowania efektów, podczas gdy niestandardowe klatki kluczowe umożliwiają tworzenie bardziej precyzyjnych i złożonych animacji.

Podstawowe informacje o animowaniu efektów

Informacje o klatkach kluczowych

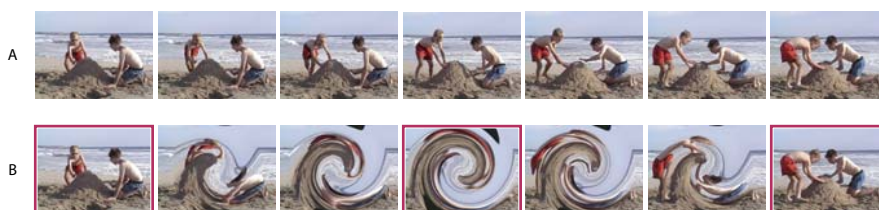
Klatki kluczowe to takie klatki wideo, w których ustawiono konkretne wartości właściwości efektu. Właściwość efektu zmienia się z upływem czasu pomiędzy kolejnymi klatkami kluczowymi. Dlatego w celu animowania efektów należy ustawiać wartości w klatkach kluczowych.

W każdej klatce kluczowej należy określić wartość właściwości efektu w konkretnym punkcie czasowym. Program Adobe Premiere Elements *interpoluje* wartości między klatkami kluczowymi, tworząc w ten sposób przejście z jednej klatki kluczowej do następnej. Na przykład: aby utworzyć efekt rozmycia zmieniający się w czasie, można ustawić trzy klatki kluczowe — pierwszą bez rozmycia, drugą z rozmyciem i trzecią bez rozmycia. Na skutek *interpolacji* rozmycie będzie stopniowo narastać między pierwszą i drugą klatką kluczową, a następnie stopniowo zanikać między drugą i trzecią klatką kluczową.

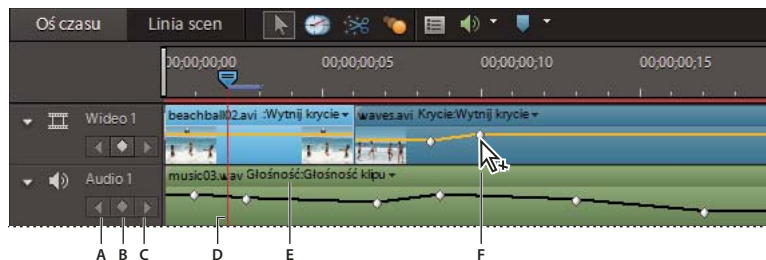
Animowanie z użyciem klatek kluczowych obejmuje trzy podstawowe etapy:

- 1 Zastosowanie efektu lub ustawienia predefiniowanego do klipu.
- 2 Dodawanie wielu klatek kluczowych w celu utworzenia efektu.
- 3 Określanie wartości klatek kluczowych dla właściwości efektu.

Uwaga: Niektórych efektów nie można animować za pomocą klatek kluczowych. Szczegółowe informacje zawiera dokumentacja, w której opisano efekty: „[Skorowidz efektów](#)” na stronie 175.



Podświetlone klatki wskazują miejsca, w których dodano klatki kluczowe z efektem *Wirówka*.
A. Oryginalne wideo B. Wideo z animowanym efektem *Wirówka* — interpolacja między klatkami



Elementy sterujące klatkami kluczowymi dostępne na osi czasu

A. Przycisk Poprzednia klatka kluczowa B. Przycisk Dodaj/usuń klatkę kluczową C. Przycisk Następna klatka kluczowa D. Wskaźnik bieżącego czasu E. Menu właściwości efektu F. Wskaźnik myszy z ikoną Dodaj klatkę kluczową

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o efektach](#)” na stronie 153

„[Kontrolowanie zmian za pomocą interpolacji](#)” na stronie 221

„[Określanie wartości klatek kluczowych](#)” na stronie 220

Wyświetlanie i edytowanie klatek kluczowych

Klatki kluczowe można wyświetlać i edytować w widoku Właściwości, na panelu Zadania. Widok Właściwości zawiera wszystkie właściwości i klatki kluczowe efektów, a także metody interpolacji, ale tylko dla jednego wybranego klipu. Na osi czasu można wyświetlać klatki kluczowe dla wielu klipów jednocześnie, ale tylko jedną właściwość na klip.

Aby uzyskać dostęp do widoku Właściwości dla efektów, należy kliknąć opcję Edycja na panelu Zadania, kliknąć przycisk Efekty, aby otworzyć widok Efekt, a następnie kliknąć przycisk Edytuj efekty u dołu panelu. W widoku Właściwości można wykonywać między innymi następujące czynności:

- Wprowadzanie szczegółowych zmian dotyczących wartości wielu klatek kluczowych.
- Edytowanie klatek kluczowych efektów mających wartości dwu- lub wielowymiarowe, np. Ruch lub Perspektywa.
- Edytowanie klatek kluczowych podczas korzystania z linii scen.

Oś czasu służy do wykonywania między innymi następujących zadań:

- Szybkie wyświetlanie i korygowanie klatek kluczowych dla pojedynczego efektu.
- Edytowanie klatek kluczowych w efektach posiadających pojedynczą jednowymiarową wartość, np. Krycie lub Wolumin.



W celu edytowania efektu Ruch na klipie można użyć bezpośrednio panelu Monitor, w tym samym czasie dodając klatki kluczowe na osi czasu lub w widoku Właściwości.

Więcej tematów Pomocy

„[Dodawanie klatek kluczowych](#)” na stronie 216

„[Tworzenie ustawienia predefiniowanego dla efektu](#)” na stronie 161

„[Animowanie klipu](#)” na stronie 224

Wyświetlanie klatek kluczowych w widoku Właściwości na panelu Zadania

W obszarze klatek kluczowych widoku Właściwości, na panelu Zadania, można wyświetlić dowolną klatkę kluczową. Zwinienie efektu zawierającego animowane właściwości powoduje wyświetlenie klatki kluczowej podsumowania . Klatki kluczowe podsumowań pojawiają się w obszarze klatek kluczowych i odpowiadają wszystkim pojedynczym klatkom kluczowym właściwości, jakie zawiera efekt. Klatkami kluczowymi podsumowań nie można manipulować, ponieważ mają one wyłącznie charakter informacyjny.

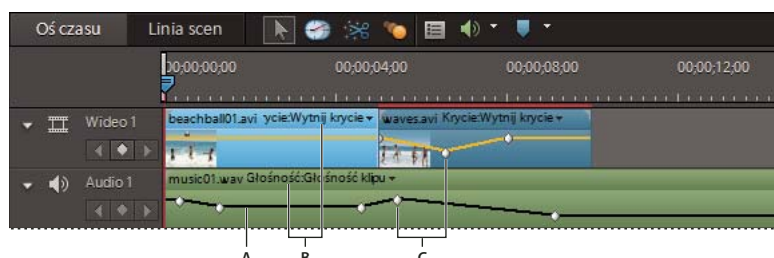
- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 W widoku Efekty, na panelu Zadania, kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby wyświetlić obszar klatek kluczowych, kliknij przycisk Pokaż klatki kluczowe w widoku Właściwości. Aby ukryć obszar klatek kluczowych, kliknij przycisk ponownie. W razie potrzeby powiększ widok Właściwości, aby wyświetlić obszar klatek kluczowych.
 - Aby dopasować linijkę osi czasu do punktów wejścia i wyjścia klipu, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, w widoku Właściwości, a następnie zaznacz w menu opcję Przypnij do klipu. (Ta opcja jest domyślnie zaznaczona). Usunięcie zaznaczenia tej opcji spowoduje, że linijka osi czasu zostanie rozciągnięta i dopasowana do wszystkich klipów na osi czasu.
 - Aby rozwinąć lub zwinąć linijkę osi czasu, przeciągnij suwak linijki osi czasu w lewo lub w prawo.

Wyświetlanie klatek kluczowych na osi czasu

W przypadku efektów wideo i audio oś czasu zawiera klatki kluczowe określone dla poszczególnych klipów; jednak w każdym klipie w danym momencie można wyświetlić klatki kluczowe tylko jednej właściwości.

- ❖ Na osi czasu wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy klip/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcje Pokaż klatki kluczowe klipu > [nazwa kategorii właściwości] > [nazwa właściwości].
 - Kliknij menu właściwości efektu (czarny trójkąt) powyżej klipu, a następnie wybierz właściwość. (W celu wyświetlenia menu konieczne może być powiększenie widoku).

Uwaga: Menu właściwości efektów zawiera wyłącznie efekty zastosowane do wybranego klipu, w tym również efekty stałe (Sterowanie obrazem, Ruch, Krycie i Wolumin).



Elementy sterujące klatkami kluczowymi dostępne na osi czasu

A. Wykres klatek kluczowych B. Menu właściwości efektów C. Klatki kluczowe

Dodawanie, kopiowanie i usuwanie klatek kluczowych

Dodawanie klatek kluczowych

Klatki kluczowe można dodawać w widoku Właściwości panelu Zadania lub na osi czasu. Na osi czasu dodawanie klatek kluczowych i określanie wartości klatek kluczowych to dwa osobne zadania. W widoku Właściwości można połączyć obydwa te zadania i wykonać je w jednym kroku.

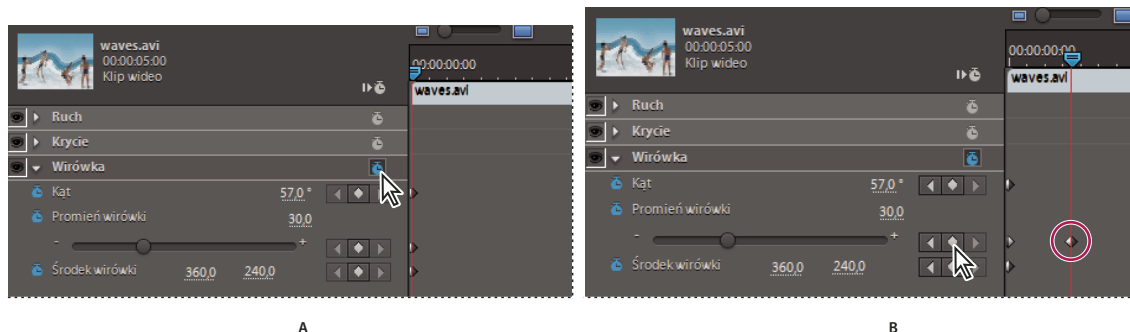
Więcej tematów Pomocy

„Stosowanie ustawienia predefiniowanego dla efektu” na stronie 161

„Określanie wartości klatek kluczowych” na stronie 220

Dodawanie klatek kluczowych w widoku Właściwości

Gdy przycisk Przełącz animację jest zaznaczony, program Adobe Premiere Elements automatycznie tworzy klatki kluczowe w widoku Właściwości po przesunięciu wskaźnika bieżącego czasu i zmianie wartości właściwości. Klatki kluczowe można również tworzyć ręcznie za pomocą przycisku Dodaj/usuń klatkę kluczową. W celu animowania efektu należy utworzyć co najmniej dwie klatki kluczowe z różnymi wartościami.



Dodawanie klatek kluczowych w widoku Właściwości

A. Kliknij przycisk Przełącz animację, aby aktywować klatki kluczowe dla wszystkich właściwości efektu. B. Kliknięcie tego przycisku spowoduje aktywację przycisku Dodaj/usuń klatkę kluczową po prawej stronie ustawień właściwości. Przycisk ten umożliwia dodawanie i usuwanie klatek kluczowych osobno dla każdej właściwości.

- 1 Na osi czasu lub w linii scen zaznacz klip zawierający efekt przeznaczony do animacji.
- 2 W widoku Efekty, na panelu Zadania, kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 3 W widoku Właściwości rozwiń efekt. Jeśli obszar klatek kluczowych jest ukryty, kliknij przycisk Pokaż klatki kluczowe. W celu wyświetlenia obszaru klatek kluczowych konieczne może być powiększenie widoku Właściwości.
- 4 Kliknij przycisk Przełącz animację , aby aktywować klatki kluczowe dla właściwości efektów. Kliknięcie spowoduje ustawienie pierwszej klatki kluczowej dla każdej właściwości wybranego efektu.
- 5 Przesuń wskaźnik bieżącego czasu do miejsca, w którym zamierzasz dodać klatkę kluczową.
- 6 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Dodaj/usuń klatkę kluczową .
 - Dostosuj wartość właściwości efektu.

Uwaga: Jeśli utworzona klatka kluczowa znajduje się przed pierwszą lub za ostatnią istniejącą klatką kluczową właściwości, wówczas nowa klatka kluczowa otrzymuje tę samą wartość, co istniejącą klatka kluczowa. Jeśli nowa klatka kluczowa znajduje się między istniejącymi klatkami kluczowymi, wówczas otrzymuje wartość wynikającą z interpolacji wartości poprzedniej i następnej klatki kluczowej.

7 W razie potrzeby powtórz kroki 4 i 5.

Dodawanie klatek kluczowych na osi czasu

Po dodaniu klatek kluczowych na osi czasu można określić ich wartości w celu animowania efektu.

- 1 Na osi czasu kliknij menu właściwości efektu (czarny trójkąt) powyżej klipu i wybierz właściwość, którą zamierzasz animować. (W celu wyświetlenia menu konieczne może być powiększenie widoku).
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij (przytrzymując klawisz Ctrl) żółty wykres właściwości w miejscu, w którym zamierzasz dodać klatkę kluczową. Po naciśnięciu klawisza Ctrl i przytrzymaniu wskaźnika myszy nad wykresem właściwości przy wskaźniku myszy pojawi się ikona Dodaj klatkę kluczową .
 - Przesuń wskaźnik bieżącego czasu do miejsca, do którego zamierzasz dodać klatkę kluczową, a następnie kliknij przycisk Dodaj/usuń klatkę kluczową .
- 3 Dodaj klatki kluczowe stosownie do potrzeb.

Uwaga: Jeśli utworzona klatka kluczowa znajduje się przed pierwszą lub za ostatnią istniejącą klatką kluczową właściwości, wówczas nowa klatka kluczowa otrzymuje tę samą wartość, co istniejącą klatka kluczowa. Jeśli nowa klatka kluczowa znajduje się między istniejącymi klatkami kluczowymi, wówczas otrzymuje wartość wynikającą z interpolacji wartości poprzedniej i następnej klatki kluczowej.

Kopiowanie klatek kluczowych

Aby szybko zastosować te same wartości klatek kluczowych do innego klipu lub punktu w czasie, można kopiować i wklejać klatki kluczowe. Po wklejeniu pierwsza klatka kluczowa pojawi się w miejscu wskaźnika bieżącego czasu, a kolejne klatki kluczowe, w odpowiedniej kolejności, za nią. Wklejone klatki kluczowe pozostają zaznaczone, więc w razie potrzeby można je natychmiast przesunąć.

Klatki kluczowe są wklejane tylko do aktualnie zaznaczonego klipu. W klipie musi być wyświetlana ta sama właściwość, co w kopiowanych klatkach kluczowych.

Uwaga: Jeśli klip docelowy jest krótszy niż źródłowy, wówczas klatki kluczowe wklejone za punktem wyjścia klipu docelowego będą widoczne, pod warunkiem że nie wyłączono opcji Przypnij do klipu w widoku Właściwości. W celu wyłączenia należy kliknąć prawym przyciskiem myszy/kliknąć, przytrzymując klawisz Ctrl, i usunąć zaznaczenie opcji Przypnij do klipu.

Kopiowanie i wklejanie klatek kluczowych w widoku Właściwości

- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 W widoku Efekty, na panelu Zadania, kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 3 W widoku Właściwości rozwiń efekt. Jeśli obszar klatek kluczowych jest ukryty, kliknij przycisk Pokaż klatki kluczowe. W celu wyświetlenia obszaru klatek kluczowych konieczne może być powiększenie widoku Właściwości.
- 4 Kliknij (przytrzymując klawisz Ctrl) poszczególne klatki kluczowe, aby je zaznaczyć, lub kliknij i przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować obwiednię wokół grupy klatek kluczowych.
- 5 Wybierz opcje Edycja > Kopiuj.

6 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przesuń wskaźnik bieżącego czasu do miejsca, w którym ma się pojawić pierwsza klatka kluczowa, a następnie wybierz opcje Edycja > Wklej.
- Zaznacz inny klip, rozwiń odpowiednią właściwość w widoku Właściwości, przesuń wskaźnik bieżącego czasu do miejsca, w którym ma się pojawić pierwsza klatka kluczowa, a następnie wybierz opcje Edycja > Wklej.

Kopiowanie i wklejanie klatek kluczowych na osi czasu

- 1 Na osi czasu wyświetl klatkę lub klatki kluczowe, które zamierzasz skopiować.
- 2 Zaznacz przynajmniej jedną klatkę kluczową. (Aby zaznaczyć wiele klatek, kliknij, przytrzymując klawisz Shift).
- 3 Wybierz opcje Edycja > Kopiuj.
- 4 Na osi czasu zaznacz klip, do którego zamierzasz wkleić klatki kluczowe.
- 5 W menu właściwości efektu powyżej klipu wybierz właściwość, do której zamierzasz wkleić klatki kluczowe. Jeśli właściwość nie jest dostępna w menu, wówczas najpierw należy zastosować efekt zawierający tę właściwość.
- 6 Przesuń wskaźnik bieżącego czasu do miejsca, w którym mają się znaleźć klatki kluczowe.
- 7 Wybierz opcje Edycja > Wklej.

Usuwanie klatek kluczowych

W programie możliwe jest usunięcie pojedynczych klatek kluczowych właściwości efektu, wszystkich klatek kluczowych wybranej właściwości efektu, a także wszystkich klatek kluczowych wszystkich właściwości efektu.

Więcej tematów Pomocy

„[Usuwanie efektów](#)” na stronie 159

„[Stosowanie i odsłuch efektów](#)” na stronie 156

Usuwanie klatki kluczowej

- ❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz klip i kliknij opcję Edytuj efekty w widoku Efekty, na panelu Zadania, aby wyświetlić klip w widoku Właściwości. (Jeśli obszar klatek kluczowych jest ukryty, kliknij przycisk Pokaż klatki kluczowe. W celu wyświetlenia obszaru klatek kluczowych konieczne może być powiększenie widoku Właściwości). Zaznacz jedną lub więcej klatek kluczowych i naciśnij klawisz Delete. Można również przesunąć wskaźnik bieżącego czasu w widoku Właściwości do klatki kluczowej, a następnie kliknąć przycisk Dodaj/usuń klatkę kluczową.
 - Kliknij menu właściwości efektu (czarny trójkąt) powyżej klipu na osi czasu, a następnie wybierz właściwość, która zawiera klatkę kluczową. Zaznacz klatkę kluczową i naciśnij klawisz Delete. Można także przesunąć wskaźnik bieżącego czasu do klatki kluczowej i kliknąć przycisk Dodaj/usuń klatkę kluczową , który znajduje się poniżej nazwy ścieżki na osi czasu.

Usuwanie wszystkich klatek kluczowych z właściwości efektu

- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 W widoku Efekty, na panelu Zadania, kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 3 Jeśli obszar klatek kluczowych jest ukryty, kliknij przycisk Pokaż klatki kluczowe.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby usunąć wszystkie klatki kluczowe dla pojedynczej właściwości efektu, rozwiń efekt i kliknij przycisk Przełącz animację  po lewej stronie nazwy właściwości.
- Aby usunąć wszystkie klatki kluczowe dla wszystkich właściwości efektu, kliknij przycisk Przełącz animację  po prawej stronie nazwy efektu.

5 Gdy pojawi się pytanie o potwierdzenie usuwania, kliknij przycisk OK.

Klatki kluczowe zostaną trwale usunięte, a wartość każdej właściwości stanie się wartością w miejscu wskaźnika bieżącego czasu.

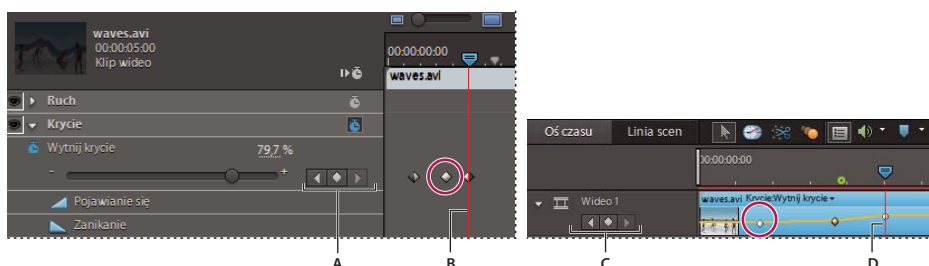
 Usuniętych klatek kluczowych nie można przywrócić poprzez reaktywację przycisku Przełącz animację. Zamiast tego należy wybrać opcje Edycja > Cofnij na panelu Historia.

Dostosowywanie klatek kluczowych

Zaznaczanie klatek kluczowych

Klatki kluczowe można zaznaczać kolejno za pomocą nawigatora klatek kluczowych, selektywnie za pomocą narzędzia Zaznaczanie lub — w widoku Właściwości, na panelu Zadania — można przyciągać wskaźnik bieżącego czasu do klatek kluczowych i zaznaczać wszystkie klatki kluczowe dla właściwości.

Na osi czasu oraz w widoku Właściwości zaznaczone klatki są oznaczone ikoną , a klatki niezaznaczone ikoną inną niż . Dodatkowo w widoku Właściwości lewa połowa klatek początkowych  i prawa połowa klatek końcowych  są zaciemnione.



Nawigator klatek kluczowych

A. Nawigator klatek kluczowych w widoku Właściwości B. Wskaźnik bieżącego czasu C. Nawigator klatek kluczowych na osi czasu D. Wskaźnik bieżącego czasu

- Aby przesunąć wskaźnik bieżącego czasu do żądanej klatki kluczowej, kliknij przycisk Przejdź do poprzedniej klatki kluczowej  lub przycisk Przejdź do następnej klatki kluczowej  w nawigatorze klatek kluczowych (znajduje on się poniżej nazwy ścieżki na osi czasu oraz po prawej stronie nazwy właściwości w widoku Właściwości).
- Aby zaznaczyć konkretną klatkę kluczową, wybierz narzędzie Zaznaczanie  i kliknij klatkę kluczową. (Gdy na osi czasu narzędzie zostanie ustawione nad klatką kluczową, wówczas wskaźnik myszy zmieni się w ikonę edycji klatek kluczowych .
- W celu zaznaczenia wielu klatek kluczowych wybierz narzędzie Zaznaczanie , przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift, a następnie zaznacz klatki kluczowe.
- Aby zaznaczyć wszystkie klatki kluczowe dla właściwości, kliknij nazwę właściwości w widoku Właściwości. (Na przykład: kliknij Położenie, aby zaznaczyć wszystkie klatki kluczowe Położenie dla klipu).

- Aby przyciągnąć wskaźnik bieżącego czasu do klatki kluczowej, przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu (przytrzymując klawisz Shift) do klatki kluczowej w widoku Właściwości.

Określanie wartości klatek kluczowych

W celu animowania efektu należy określić różne wartości właściwości w klatkach kluczowych. Wartości klatek kluczowych można zmieniać w widoku Właściwości, na panelu Zadania lub na osi czasu.

Zmiana wartości klatek kluczowych na osi czasu działa najlepiej dla prostych korekt krycia i woluminu. W przypadku bardziej szczegółowych zmian należy użyć widoku Właściwości.

Więcej tematów Pomocy

„Animowanie położenia klipu” na stronie 224

„Kontrolowanie zmian między klatkami kluczowymi” na stronie 221

Określanie wartości klatek kluczowych w widoku Właściwości

Aby zmienić wartość istniejącej klatki kluczowej w widoku Właściwości, należy ustawić wskaźnik bieżącego czasu w wybranej klatce kluczowej; zmiana wartości właściwości w miejscu, w którym nie istnieje żadna klatka kluczowa, powoduje utworzenie nowej klatki kluczowej, pod warunkiem że przycisk Przełącz animację  jest wciśnięty.

- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 W widoku Efekty, na panelu Zadania, kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 3 W widoku Właściwości rozwiń właściwość efektu zawierającego klatki kluczowe, dla których zamierzasz określić wartości.
- 4 Kliknij przycisk Przejdź do poprzedniej klatki kluczowej  lub przycisk Przejdź do następnej klatki kluczowej , aby zaznaczyć klatkę kluczową.
- 5 Przeciągnij lub wprowadź wartość klatki kluczowej.

Informacje na temat właściwości konkretnych efektów zawiera „Skorowidz efektów” na stronie 175.

Określanie wartości klatek kluczowych na osi czasu

- 1 Kliknij menu właściwości efektu (czarny trójkąt) powyżej klipu i wybierz właściwość, którą zamierzasz zmienić. (W celu wyświetlenia menu konieczne może być powiększenie widoku).
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności za pomocą narzędzia Zaznaczanie :
 - Aby zmienić jedną klatkę kluczową, przeciągnij ją. (Wskaźnik myszy zmieni się w ikonę edycji klatek kluczowych .
 - Aby zmienić wiele klatek kluczowych lub klatki, które ze sobą nie sąsiadują, kliknij je, przytrzymując klawisz Shift, a następnie przeciągnij wskaźnik. (Wskaźnik myszy zmieni się w ikonę edycji klatek kluczowych .
 - Aby zmienić wykres klatek kluczowych, przeciągnij go. (Wskaźnik myszy zmieni się w ikonę edycji wykresu .

Uwaga: Podczas przeciągania klatki kluczowej lub wykresu w odpowiedzi do narzędzia wyświetlane są informacje o położeniu i wartości klatki albo wykresu. Właściwość efektu określa jednostki i wartości, jakie pojawiają się w odpowiedzi.

Przesuwanie klatek kluczowych

Przesuwanie klatek kluczowych powoduje przesuwanie ich wartości i ustawień. Przesuwanie klatek kluczowych umożliwia łatwą zmianę szybkości animacji. Zwiększanie odstępów między klatkami kluczowymi powoduje spowolnienie animacji, a zmniejszanie tych odstępów powoduje przyspieszenie animacji.

Wybrane klatki kluczowe można przesuwać na inne klatki kluczowe oraz poza ich obszar. Ponadto można je przeciągać poza punkty wejścia i wyjścia klipu, ale wyłącznie w zakresie wyznaczonym przez źródłowy materiał.

- W celu przesunięcia klatki kluczowej należy przeciągnąć jej ikonę dożądanego punktu w czasie.
- W celu przesunięcia wielu klatek kluczowych należy zaznaczyć klatki, przytrzymując klawisz Shift, a następnie przeciągnąć zaznaczone klatki dożądanego punktu w czasie. Wszystkie zaznaczone klatki kluczowe zachowują niezmienione położenie względem siebie.

Uwaga: Pierwsza klatka kluczowa jest zawsze oznaczona ikoną klatki początkowej , a ostatnia klatka kluczowa jest zawsze oznaczona ikoną klatki końcowej . Jeśli klatka kluczowa ze środka zostanie przesunięta za pierwszą lub ostatnią klatkę kluczową, wówczas ikony zostaną odpowiednio zmienione.

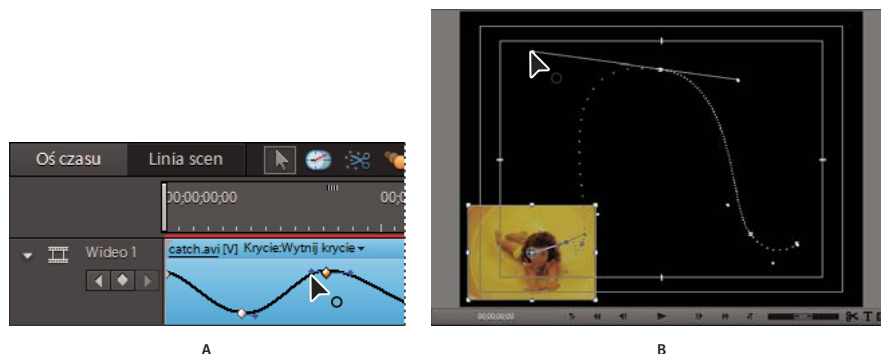
Kontrolowanie zmian między klatkami kluczowymi

Kontrolowanie zmian za pomocą interpolacji

Zmiana między jedną klatką kluczową a następną jest określana jako *interpolacja*. Interpolacja klatek kluczowych może być *czasowa* (powiązana z czasem) i/lub *przestrzenna* (powiązana z przestrzenią). Wszystkie klatki kluczowe w programie Adobe Premiere Elements korzystają z interpolacji czasowej. Podczas animowania efektu, takiego jak Poświata alfa, wykorzystywana jest interpolacja czasowa. Podczas animowania położenia obiektu wykorzystywana jest interpolacja przestrzenna, ponieważ wymagany jest jej ruch wzdłuż ścieżki ruchu.

Ponadto klatki kluczowe korzystają z interpolacji liniowej lub interpolacji Beziera. Domyślnie program Adobe Premiere Elements stosuje interpolację liniową, która zapewnia jednolitą szybkość zmian między klatkami kluczowymi, co sprawia, że animacje przypominają ruch mechanizmu lub przebiegają zgodnie ze stałym rytmem. Aby zmienić szybkość, z jaką właściwości efektów zmieniają się między jedną klatką kluczową a następną, należy zastosować interpolację Beziera.

Metody interpolacji w poszczególnych klatkach kluczowych mogą być różne, dzięki czemu szybkość zmian właściwości może wzrastać za klatką początkową i zmniejszać się przed następną klatką kluczową. Metody interpolacji są szczególnie użyteczne w przypadku zmian szybkości ruchu w animowanym klipie.



Dostosowywanie interpolacji klatki kluczowej

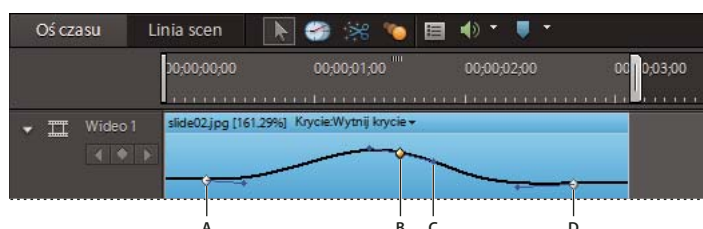
A. Dostosowywanie gładkości interpolacji czasowej na osi czasu B. Dostosowywanie gładkości interpolacji przestrzennej na panelu Monitor

Kontrolowanie szybkości zmian za pomocą interpolacji Beziera

Metoda interpolacji Beziera umożliwia przeciąganie uchwytów Beziera w obrębie klatki kluczowej. Uchwyty Beziera to dwukierunkowe elementy sterujące, które zmieniają krzywiznę segmentu liniowego między klatkami kluczowymi. Tworzona krzywizna określa szybkość zmian między klatkami kluczowymi. Na przykład: prosta linia między klatkami kluczowymi powoduje, że szybkość zmian od początku do końca jest taka sama, a krzywa w kształcie pagórka sprawia, że zmiana zaczyna się powoli, szybko przyspiesza i kończy się również powoli.

W przypadku pracy z pierwszą lub ostatnią klatką kluczową w animacji uchwyty Beziera są widoczne tylko po prawej lub po lewej stronie klatki kluczowej. W takim przypadku można modyfikować tylko krzywą wychodzącą z pierwszej klatki kluczowej oraz krzywą wchodzącą do ostatniej klatki kluczowej.

Podczas pracy z przejściową klatką kluczową (nazywaną standardową klatką kluczową) w animacji uchwyty Beziera są widoczne po obydwu stronach takiej klatki. Zatem możliwe jest modyfikowanie krzywych wychodzących jak i wchodzących do każdej standardowej klatki kluczowej.



Wygląd uchwytów Beziera w zależności od położenia klatki kluczowej

A. Początkowa klatka kluczowa B. Standardowa klatka kluczowa C. Uchwyt klatki kluczowej D. Końcowa klatka kluczowa

Dodawanie i ustawianie uchwytów Beziera

- ❖ Aby dostosować stopień interpolacji przestrzennej, należy użyć panelu Monitor, a w celu dostosowania stopnia interpolacji czasowej należy użyć osi czasu i wykonać następujące czynności:
- Aby dodać uchwyty Beziera do klatki kluczowej, kliknij prawym przyciskiem myszy klatkę i wybierz z menu metodę interpolacji Beziera.
- Aby dostosować nachylenie krzywej, przeciągnij uchwyt Beziera w górę lub w dół.
- Aby dostosować zakres oddziaływania krzywej, przeciągnij uchwyt Beziera w prawo lub w lewo.

Metody interpolacji Beziera

Program Adobe Premiere Elements udostępnia różne poziomy kontroli nad krzywymi Beziera w zależności od typu stosowanej interpolacji Beziera.

Beziera Zapewnia najbardziej precyzyjne sterowanie, ponieważ umożliwia ręczne dostosowywanie kształtu segmentów ścieżki po obydwu stronach klatki kluczowej. Dwukierunkowe uchwyty na klatce kluczowej Beziera działają niezależnie (a więc inaczej niż w innych metodach interpolacji), dzięki czemu można utworzyć ścieżkę ruchu po krzywej, która nagle zmienia się w narożnik. Ta metoda interpolacji jest idealna do rysowania ścieżki ruchu, która przebiega wzdłuż złożonego kształtu.

Jeśli interpolacja Beziera zostanie zastosowana do klatki kluczowej właściwości efektu, wówczas po obydwu stronach tej klatki zostanie utworzone gładkie przejście. Początkowe położenie uchwytów kierunkowych jest obliczane za pomocą tej samej metody, która jest używana w interpolacji o nazwie Automatyczna krzywa Beziera.

Automatyczna krzywa Beziera Zapewnia, że zmiany, jakie mają miejsce w klatce kluczowej, odbywają się z równą szybkością.

Zmiana wartości klatki kluczowej w metodzie Automatyczna krzywa Beziera powoduje automatyczną zmianę położenia uchwytów kierunkowych, co gwarantuje zachowanie równej szybkości zmian między klatkami kluczowymi.

Te modyfikacje powodują zmianę kształtu segmentów po obydwu stronach klatki kluczowej. Jeśli w poprzedniej i następnej klatce kluczowej również stosowana jest metoda Automatyczna krzywa Beziera, wówczas następuje zmiana kształtu segmentów po przeciwnej stronie poprzedniej lub następnej klatki kluczowej. Jeśli kierunek uchwytu w metodzie Automatyczna krzywa Beziera zostanie zmieniony ręcznie, wówczas uchwyt zostanie przekształcony na klatkę kluczową o nazwie Ciągła krzywa Beziera.

Ciągła krzywa Beziera Interpolacja Ciągła krzywa Beziera, podobnie jak interpolacja Automatyczna krzywa Beziera, gwarantuje równą szybkość zmian w całej klatce kluczowej. Jednak położenia uchwytów kierunkowych w metodzie Ciągła krzywa Beziera są ustawiane ręcznie. Wszelkie modyfikacje powodują zmianę kształtu segmentów po obydwu stronach klatki kluczowej. Jeśli interpolacja Ciągła krzywa Beziera zostanie zastosowana do wszystkich klatek kluczowych właściwości, wówczas wartości w każdej klatce kluczowej zostaną dostosowane w celu uzyskania równej szybkości zmian. Równa szybkość jest zachowana także w przypadku przesunięcia klatki kluczowej Ciągła krzywa Beziera.

Rozpoznawanie metody interpolacji klatki kluczowej

1 Zaznacz klip na osi czasu i wybierz opcje Okno > Właściwości.

2 W widoku Właściwości panelu Zadania zaznacz ikonę klatki kluczowej:

Liniowa  Ta metoda jest domyślna. Wartości są interpolowane gładko w czasie.

Wstrzymanie  Wartości nie są interpolowane, ale pozostają niezmienione aż do następnej klatki kluczowej.

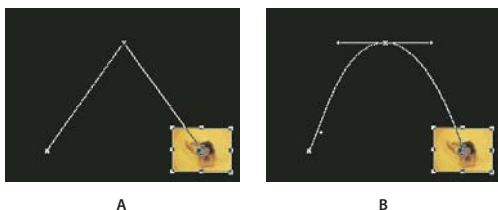
Automatyczna krzywa Beziera  Wartości są interpolowane gładko i naturalnie, gdy klatka kluczowa zbliża się i oddala.

Inne  W przypadku wszystkich innych metod stosowana jest ta ikona. W celu ręcznego określenia gładkości interpolacji należy użyć uchwytu Beziera lub polecenia Dynamika wejścia albo Dynamika wyjścia. (Te polecenia powodują wolniejszą zmianę wartości, gdy klatka kluczowa zbliża się i oddala).

Zmiana metody interpolacji klatki kluczowej

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na osi czasu lub w widoku Właściwości (Okno > Właściwości) kliknij prawym przyciskiem myszy klatkę kluczową i wybierz metodę interpolacji. Aby wybrać metodę interpolacji dla drugiej połowy klatki kluczowej, kliknij ponownie klatkę kluczową prawym przyciskiem myszy.
- Na osi czasu kliknij klatkę kluczową, przytrzymując klawisz Ctrl, aby cyklicznie przeglądać różne metody interpolacji. Następnie wybierz metodę.



Zmiana interpolacji klatki kluczowej

A. Klatka kluczowa liniowa, przestrzenna B. Interpolacja Beziera

 Aby szybko dostosować interpolację klatki kluczowej, należy użyć poleceń Dynamika wejścia i Dynamika wyjścia.

Animowanie położenia klipu

Animowanie klipu

W celu tworzenia animacji i marginesów oraz w celu dzielenia ekranów można manipulować klipem bezpośrednio na panelu Monitor i ustawiać klatki kluczowe na osi czasu lub w widoku Właściwości. Zmiana położenia i skali klipu na panelu Monitor powoduje odsłonięcie klipów ze ścieżek, które znajdują się pod danym klipem, i umożliwia tworzenie interesujących układów.

Podczas animowania położenia klipu ruch klipu jest reprezentowany przez ścieżkę ruchu na panelu Monitor. Małe białe znaki X reprezentują położenia należące do klatek kluczowych, linie przerywane reprezentują położenia w klatkach interpolowanych, a okrągły symbol punktu zakotwiczenia reprezentuje środek klipu w bieżącej klatce. Odstępy między punktami określają szybkość między klatkami kluczowymi: szerokie odstępy oznaczają szybki ruch, a wąskie odstępy oznaczają wolniejszy ruch.



Ścieżka ruchu na panelu Monitor
A. Szybki ruch B. Powolny ruch

- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 Kliknij klip na panelu Monitor. Na obwodzie klipu pojawią się uchwyty.

Uwaga: Jeśli uchwyty klipu nie są widoczne, wówczas należy zmniejszyć poziom powiększenia panelu Monitor, aby uwidocznili szary obszar roboczy.

- 3 Na osi czasu przesun wskaznik bieżącego czasu do wybranego miejsca początku animacji — może to być dowolna klatka kluczowa między bieżącymi punktami wejścia i wyjścia klipu.
- 4 W widoku Właściwości (Okno > Właściwości) rozwiń efekt Ruch i kliknij przycisk Przełącz animację . We wskazniku bieżącego czasu dla każdej właściwości pojawi się ikona klatki kluczowej. (Jeśli obszar klatek kluczowych jest ukryty, kliknij przycisk Pokaż klatki kluczowe. W celu wyświetlenia obszaru klatek kluczowych konieczne może być powiększenie widoku Właściwości).
- 5 Na panelu Monitor zmień wartość klatki kluczowej, ustawiając wskaznik myszy w pobliżu jednego z ośmiu kwadratowych uchwytów klipu, co umożliwi użycie jednego z następujących wskaźników:

Wskaźnik Zaznaczanie  Ustawia wartość położenia.

Wskaźnik obracania  Ustawia wartość obrotu.

Wskaźnik Skala  Ustawia wartość skali.

Uwaga: Jeśli uchwyty klipu znikną, zaznacz ponownie efekt Ruch w widoku Właściwości.

- 6 Na osi czasu lub w widoku Właściwości przesun wskaznik bieżącego czasu do miejsca, w którym zamierzasz utworzyć nową klatkę kluczową z nowymi wartościami.
- 7 Na panelu Monitor ustaw nowe wartości, manipulując klipem tak samo, jak w kroku 5. W położeniu wskaźnika bieżącego czasu pojawi się nowa klatka kluczowa.
- 8 W razie potrzeby powtórz kroki 6 i 7.

 Jeśli wymagane jest ustawienie klipu poza ekranem, należy zadbać o to, aby obszar roboczy był widoczny, ponieważ obszar roboczy znajduje się poza widocznym obszarem ekranu.

Więcej tematów Pomocy

„Efekty standardowe i efekty stałe” na stronie 154

Animowanie stałych efektów Krycie i Wolumin

- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 W widoku Efekty, na panelu Zadania, kliknij przycisk Edytuj efekty.
- 3 W widoku Właściwości ustaw wskaźnik bieżącego widoku w miejscu, w którym zamierzasz rozpocząć animację.
- 4 Kliknij przycisk Pojawianie się .
- 5 Przesuń wskaźnik bieżącego czasu do miejsca, w którym zamierzasz zakończyć animację.
- 6 Kliknij przycisk Zanikanie .

Dostosowywanie ścieżki ruchu animacji

Aby dostosować ścieżkę ruchu, należy przeciągnąć klatkę kluczową Położenie (oznaczona białym znakiem X) na panelu Monitor.

- 1 Na osi czasu zaznacz klip, który zawiera klatki kluczowe efektu Ruch.
- 2 Kliknij klip na panelu Monitor. Pojawi się ścieżka ruchu tego klipu.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby przesunąć istniejącą klatkę kluczową, przeciągnij uchwyt klatki kluczowej na panelu Monitor.
 - Aby utworzyć nową klatkę kluczową położenia, ustaw wskaźnik bieżącego czasu między istniejącymi klatkami kluczowymi, a następnie przeciągnij obraz na panelu Monitor. Pojawi się nowa klatka kluczowa.

 Aby zmienić parametry czasowe klatek kluczowych, przesuń je w widoku Właściwości.

Więcej tematów Pomocy

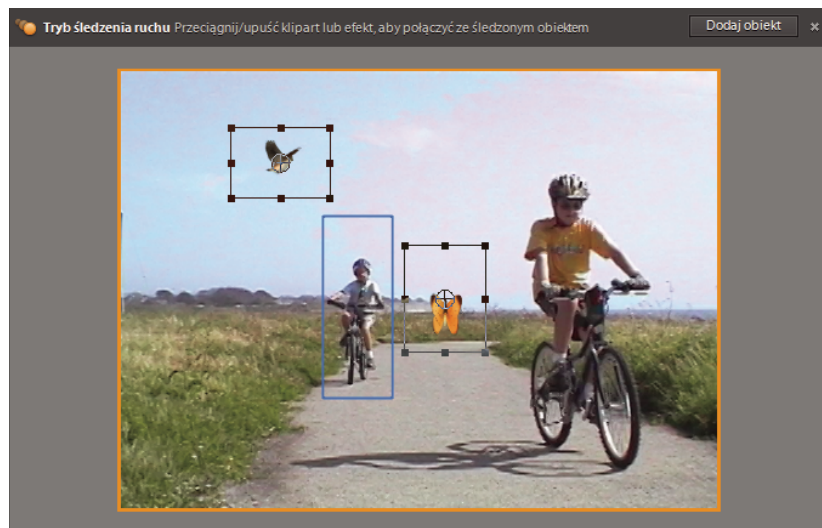
„Efekty standardowe i efekty stałe” na stronie 154

„Przesuwanie klatek kluczowych” na stronie 221

Efekt Śledzenie ruchu

Obrazy, takie jak kliparty i odnośniki (na przykład pojawiające się w dymkach), można dołączać do wybranych części klipu. Przykład: klip przedstawia osobę A na spacerze w parku. Użytkownik zamierza dodać motyla obok osoby A. Motyl ma się poruszać w taki sam sposób, jak osoba A. Program Adobe® Premiere® Elements 9 umożliwia uzyskanie takiego efektu. Program Adobe Premiere Elements śledzi ruch osoby i tworzy ścieżkę danych ruchu. Ścieżki danych ruchu są tworzone podczas analizowania klipów za pomocą funkcji Analiza automatyczna. Umieszczenie klipu, który nie był jeszcze analizowany, na osi czasu lub na linii scen, powoduje jego automatyczną analizę. Dodanie klipartu do poruszającego się obiektu nie powoduje przeskalowania klipartu zgodnie z tym obiektem. Na przykład: jeśli klip przedstawia osobę, która podchodzi do kamery, a do klipu zostanie dołączony klipart, wówczas skala klipartu nie zostanie dostosowana do wielkości osoby.

💡 Śledzenie ruchu działa najlepiej w przypadku klipów, które zawierają minimalną liczbę ruchów kamery i przedstawiają wyraźne ruchy obiektu.



Śledzenie ruchu

Ręczne śledzenie ruchu

Program Adobe Premiere Elements umożliwia korzystanie z trybu ręcznego śledzenia ruchu.

- 1 Przeciągnij klip na oś czasu lub na linię scen.
- 2 Kliknij klip na osi czasu lub na linii scen, a następnie kliknij ikonę Śledzenie ruchu.

Pojawi się okno dialogowe Śledzenie ruchu.

- 3 Kliknij przycisk Nie, aby włączyć tryb ręcznego śledzenia ruchu. Ten tryb umożliwia oznaczenie obiektu do ręcznego śledzenia. Więcej informacji na temat oznaczania obiektów w celu ręcznego śledzenia zawiera sekcja „Śledzenie ruchu na nieanalizowanych klipach, z osi czasu/linii scen” na stronie 227

Uwaga: Aby uniknąć niepoprawnego śledzenia podczas pracy w trybie ręcznego śledzenia, należy się upewnić, że obiekt przeznaczony do śledzenia został nim objęty. Na przykład: w celu śledzenia głowy osoby obwódca pola powinna obejmować krawędzie głowy. Obwódca nie powinna zawierać dużej ilości pustego miejsca.

Śledzenie ruchu na nieanalizowanych klipach, z przestrzeni roboczej Organizuj

W przypadku klipów nieanalizowanych śledzenie ruchu można rozpocząć od przeprowadzenia analizy klipów, z przestrzeni roboczej Organizuj.

- 1 W przestrzeni roboczej Organizuj kliknij klip prawym przyciskiem myszy/kliknij klip, przytrzymując klawisz Ctrl i wybierz opcję Uruchom analizę automatyczną.

Uwaga: Funkcja Analiza automatyczna przeprowadzi analizę klipu. Preferencje funkcji Analiza automatyczna są ustawione w module Elements Organizer. W programie można zaznaczyć lub usunąć zaznaczenia filtrów, które moduł Elements Organizer ma analizować. W celu śledzenia ruchu należy się upewnić, że w preferencjach funkcji Analiza automatyczna został wybrany filtr Ruch obiektu.

- 2 Umieść analizowany klip na osi czasu lub na linii scen.

3 Aby włączyć tryb śledzenia ruchu, kliknij ikonę Śledzenie ruchu  po lewej stronie elementów sterujących powiększeniem.

4 W trybie śledzenia ruchu okno Monitor przedstawia tylko zawartość wybranego klipu, a nie złożony widok wszystkich klipów. W oknie Monitor obiekty śledzone automatycznie są otoczone żółtymi ramkami.

Uwaga: Możliwe jest również ręczne zaznaczenie obiektów przeznaczonych do śledzenia. Aby zaznaczyć nowe obiekty do śledzenia, należy kliknąć przycisk Dodaj obiekt.

5 Przeciągnij obraz klipartu do okna Monitor. Obraz klipartu można dołączyć do śledzonego obiektu (ramki), gdy kolor ramki śledzonego obiektu zmieni się z żółtego na niebieski. Do śledzonego obiektu można również dodawać efekty. Więcej informacji zawiera sekcja „Maska efektów” na stronie 229.

Uwaga: Przeciągnięcie klipartu spowoduje automatyczne podświetlenie jednego ze śledzonych obiektów. Aby wybrać inny śledzony obiekt, należy kontynuować przeciąganie klipartu nad inny obiekt, aż niebieskie podświetlenie przejdzie dożądanego śledzonego obiektu.

6 Ustaw klipart w żądanym śledzonym obiekcie, a następnie zwolnij przycisk myszy, aby dołączyć klipart do ścieżki ruchu.

Ważne: Klipartu, który jest dołączony do jednego obiektu, nie można odłączyć w celu dołączenia do innego obiektu. Jeśli jednak klipart został dołączony do niewłaściwego obiektu i klip został upuszczony na monitor, wówczas należy kliknąć prawym przyciskiem myszy/kliknąć, przytrzymując klawisz Ctrl, i usunąć klipart. Następnie należy ponownie przeciągnąć klipart, aby dołączyć go do żądanego obiektu.

7 Aby zastosować klipart do ścieżki ruchu i wygenerować niezbędne klatki kluczowe, ponownie kliknij oś czasu lub linię scen, aby zakończyć tryb śledzenia ruchu.

Ważne: W celu wygenerowania klatek kluczowych można kliknąć przycisk przejścia do następnej klatki w obszarze sterowania odtwarzaniem w oknie Monitor.

Śledzenie ruchu na nieanalizowanych klipach, z osi czasu/linii scen

Aby rozpocząć śledzenie ruchu dla klipów nieanalizowanych, należy wykonać poniższe kroki:

1 Przeciągnij klip na oś czasu lub na linię scen.

2 Kliknij klip na osi czasu lub na linii scen, a następnie kliknij ikonę Śledzenie ruchu .

Pojawi się okno dialogowe Śledzenie ruchu.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Tak, aby przeprowadzić analizę klipu. Ta analiza jest przeprowadzana wyłącznie dla filtra Śledzenie ruchu, gdy włączony jest tryb śledzenia ruchu. W trybie śledzenia ruchu okno Monitor przedstawia tylko zawartość wybranego klipu, a nie złożony widok wszystkich klipów. W oknie Monitor obiekty śledzone automatycznie są otoczone żółtymi ramkami.
- Kliknij przycisk Nie, aby włączyć tryb ręcznego śledzenia ruchu. Ten tryb umożliwia oznaczenie obiektu do ręcznego śledzenia.

Uwaga: W przypadku kliknięcia przycisku Tak należy przejść do kroku 5. W przypadku kliknięcia przycisku Nie należy przejść do kroku 4.

4 Przeciągnij wyświetloną ramkę, aby oznaczyć obiekt, a następnie kliknij opcję Śledź obiekty, aby śledzić ścieżkę ruchu śledzonego obiektu. Śledzony obiekt będzie widoczny jako żółta ramka. W celu śledzenia większej liczby obiektów kliknij ponownie przycisk Dodaj obiekt i dodaj nowy obiekt do śledzenia.

- 5 Przeciągnij obraz klipartu do okna Monitor. Obraz klipartu można dołączyć do śledzonego obiektu (ramki), gdy kolor ramki śledzonego obiektu zmieni się z żółtego na niebieski. Do śledzonego obiektu można również dodawać efekty. Więcej informacji zawiera sekcja „Maska efektów” na stronie 229.

Uwaga: Przeciągnięcie klipartu spowoduje automatyczne podświetlenie jednego ze śledzonych obiektów. Aby wybrać inny śledzony obiekt, należy kontynuować przeciąganie klipartu nad inny obiekt, aż niebieskie podświetlenie przejdzie dożądanego śledzonego obiektu.

- 6 Ustaw klipart w żądanym śledzonym obiekcie, a następnie zwolnij przycisk myszy, aby dołączyć klipart do ścieżki ruchu.

Ważne: Klipartu, który jest dołączony do jednego obiektu, nie można odłączyć w celu dołączenia do innego obiektu. Jeśli jednak klipart został dołączony do niewłaściwego obiektu i klip został upuszczony na monitor, wówczas należy kliknąć prawym przyciskiem myszy/kliknąć, przytrzymując klawisz Ctrl, i usunąć klipart. Następnie należy ponownie przeciągnąć klipart, aby dołączyć go dożądanego obiektu.

- 7 Aby zastosować klipart do ścieżki ruchu i wygenerować niezbędne klatki kluczowe, ponownie kliknij oś czasu lub linię scen, aby zakończyć tryb śledzenia ruchu.

Ważne: W celu wygenerowania klatek kluczowych można kliknąć przycisk przejścia do następnej klatki w obszarze sterowania odtwarzaniem w oknie Monitor.

Śledzenie ruchu w analizowanych klipach

- 1 Umieść analizowany klip na osi czasu lub na linii scen.
- 2 Aby włączyć tryb śledzenia ruchu, kliknij ikonę Śledzenie ruchu  po lewej stronie elementów sterujących powiększeniem.
- 3 W trybie śledzenia ruchu okno Monitor przedstawia tylko zawartość wybranego klipu, a nie złożony widok wszystkich klipów. W oknie Monitor obiekty śledzone automatycznie są otoczone żółtymi ramkami.

Uwaga: Możliwe jest również ręczne zaznaczenie obiektów przeznaczonych do śledzenia. Aby zaznaczyć nowe obiekty do śledzenia, należy kliknąć przycisk Dodaj obiekt.

- 4 Przeciągnij obraz klipartu do okna Monitor. Obraz klipartu można dołączyć do śledzonego obiektu (ramki), gdy kolor ramki śledzonego obiektu zmieni się z żółtego na niebieski. Do śledzonego obiektu można również dodawać efekty. Więcej informacji zawiera sekcja „Maska efektów” na stronie 229.

Uwaga: Przeciągnięcie klipartu spowoduje automatyczne podświetlenie jednego ze śledzonych obiektów. Aby wybrać inny śledzony obiekt, należy kontynuować przeciąganie klipartu nad inny obiekt, aż niebieskie podświetlenie przejdzie dożądanego śledzonego obiektu.

- 5 Ustaw klipart w żądanym śledzonym obiekcie, a następnie zwolnij przycisk myszy, aby dołączyć klipart do ścieżki ruchu.

Ważne: Klipartu dołączonego do obiektu nie można odłączyć w celu dołączenia go do innego obiektu. Jeśli jednak klipart został dołączony do niewłaściwego obiektu i klip został upuszczony na monitor, wówczas należy kliknąć prawym przyciskiem myszy/kliknąć, przytrzymując klawisz Ctrl, i usunąć klipart. Następnie należy ponownie przeciągnąć klipart, aby dołączyć go dożądanego obiektu.

- 6 Aby zastosować obraz do ścieżki ruchu i wygenerować niezbędne klatki kluczowe, ponownie kliknij oś czasu lub linię scen, aby zakończyć tryb śledzenia ruchu.

Ważne: W celu wygenerowania klatek kluczowych można kliknąć przycisk przejścia do następnej klatki w obszarze sterowania odtwarzaniem w oknie Monitor.

Maska efektów

Maska efektów umożliwia stosowanie efektów do wybranego obszaru klipu.

- 1 Zaznacz klip na osi czasu.
- 2 Kliknij klip prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcje Maska efektów > Zastosuj. Na panelu Monitor pojawi się prostokąt wskazujący obszar, do którego zostanie zastosowana maska efektów. Przeciągnij prostokąt do miejsca, w którym zamierzasz zastosować maskę efektów. Wielkość prostokąta można zmienić za pomocą uchwytów, które znajdują się na każdym narożniku.

Uwaga: Można również wybrać opcje Klip > Maska efektów > Zastosuj.

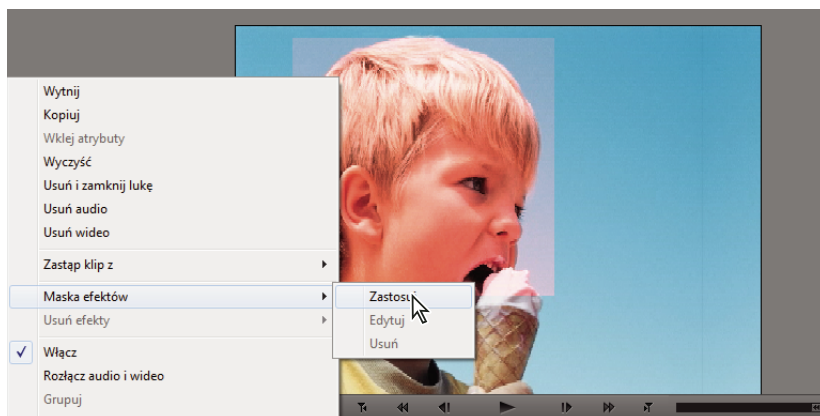
- 3 W panelu Zadania wybierz opcje Edycja > Efekty.
- 4 Wybierz efekt, który zamierzasz dodać do klipu, a następnie kliknij opcję Zastosuj.

Efekt zostanie dodany do regionu wybranego w klipie. Efekty poprzednio dodane do klipu zostaną również przesunięte na maskę.

Maskę efektów można również zastosować w trybie śledzenia ruchu.

- 1 Zaznacz klip na osi czasu lub na linii scen.
- 2 Zaznacz klip i kliknij ikonę , aby włączyć tryb śledzenia ruchu.
- 3 Zaznacz dowolny ze śledzonych obiektów (są otoczone żółtymi ramkami).
- 4 Wybierz opcje Edycja > Efekty.
- 5 Przeciągnij wybrany efekt na śledzony obiekt na panelu Monitor.

Maska efektów jest stosowana automatycznie i przesuwa się wraz z przesuwanym się obiektem. Jeśli klip zawiera wiele efektów, wszystkie te efekty będą korzystały z tej samej maski.



Maskowanie efektów

Edytowanie i usuwanie maski efektów

Aby edytować maskę efektów, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Kliknij klip prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcje Maska efektów > Edytuj
- Wybierz opcje Klip > Maska efektów > Edytuj.

Zastosowana maska zostanie zaznaczona i możliwa będzie zmiana jej wielkości, przesunięcie, a także dodawanie i usuwanie efektów.

Aby usunąć maskę efektów, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Kliknij klip prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcje Maska efektów > Usuń.
- Wybierz opcje Klip > Maska efektów > Usuń.

Maska została usunięta, a efekty dodane do maski zostały zastosowane do całego klipu.

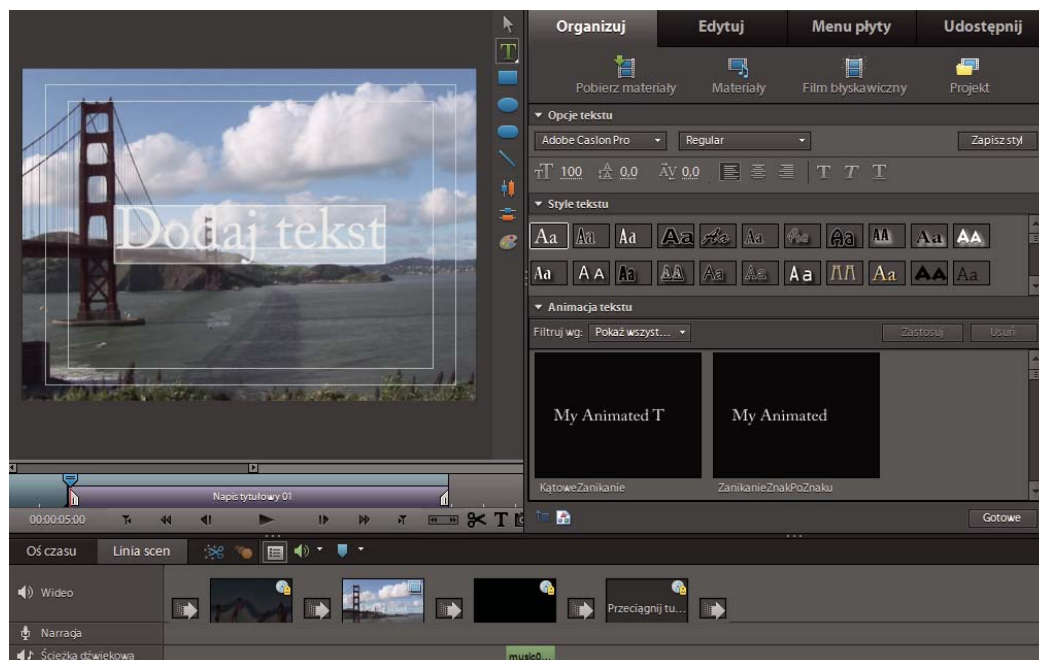
Rozdział 12: Tworzenie napisów tytułowych

W programie Adobe Premiere Elements można projektować niestandardowe napisy tytułowe i grafiki. Napisy tytułowe pełnią różne role — począwszy od identyfikowania osób i miejsc na ekranie, aż po prezentowanie napisów końcowych w stylu filmowym. W programie można tworzyć własny tekst, który zostanie nałożony na istniejący klip wideo, a także korzystać z wielu zawartych w programie szablonów napisów tytułowych. Ponadto napisy tytułowe mogą być przewijane pionowo, przewijane poziomo, mogą zanikać, a także powiększać się w widoku; w napisach można wykorzystywać dowolne z dostępnych w programie stylów, formatów i kolorów.

Tworzenie i przycinanie napisów tytułowych

Nakładanie napisów tytułowych

Przed utworzeniem napisu tytułowego należy wybrać miejsce, w którym znajdzie się ten napis. Po utworzeniu nowego napisu tytułowego za pomocą menu Tytuł napis domyślnie pojawia się jako nałożony na pierwszy klip wideo w projekcie. Można go jednak umieścić w pustym obszarze osi czasu, który nie zawiera żadnego wideo podstawowego. W takim przypadku można go nałożyć później, korzystając z procedury przeciągania i upuszczania.



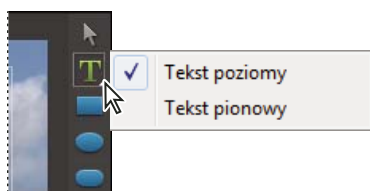
Nakładanie napisu tytułowego

Po utworzeniu napisu w pustym obszarze program Adobe Premiere Elements umieści napis w ścieżce Wideo 1 na osi czasu oraz w pustym obszarze docelowym na linii scen.

Uwaga: W przypadku przeciągnięcia klipu na napis tytułowy, który znajduje się na linii scen, lub umieszczenia klipu na ścieżce, która znajduje się powyżej napisu tytułowego na osi czasu, klip zasłoni napis tytułowy i spowoduje, że napis zniknie z panelu Monitor. Aby ponownie uwidocznic napis tytułowy, kliknij przycisk Oś czasu i przeciągnij napis tytułowy do ścieżki wideo znajdującej się wyżej niż ścieżka zawierająca klip.

Tworzenie statycznego napisu tytułowego

Narzędzia do tworzenia napisów tytułowych w programie Adobe Premiere Elements są wydajne, a przy tym łatwe w użyciu. W programie można wykorzystać dowolne czcionki, jakie są zainstalowane w komputerze, a także tworzyć obiekty graficzne, korzystając z narzędzi do tworzenia kształtów. Podczas tworzenia napisów tytułowych można również wykorzystać dostępne szablony, wstępnie zdefiniowane style tekstu albo obrazy. Tekst napisów tytułowych może być wyświetlany w poziomie lub w pionie. Napisy tytułowe można rozciągać i ścisnąć. Ponadto można definiować dla nich kolory i cienie.



Wybór napisów tytułowych ustawionych poziomo lub pionowo

- 1 Na linii scen lub na osi czasu wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby nałożyć nowy napis tytułowy na klip wideo, zaznacz klip.
 - Aby dodać napis tytułowy w przypadku braku podstawowego wideo, zaznacz pierwszy klip na linii scen lub osi czasu. W widoku Organizuj, w panelu Zadania, kliknij opcję Projekt, a następnie kliknij przycisk Nowy element , a następnie wybierz opcję Czarne wideo. Na linii scen lub osi czasu przeciągnij nowy klip czarnego wideo na początek filmu.
 - Aby dodać tytuł bez żadnych filmów bazowych, kliknij ikonę T na panelu Monitor. Zostanie automatycznie utworzony domyślny tytuł z czarnym tłem.
- 2 Po zaznaczeniu nałożonego klipu lub klipu czarnego wideo wybierz opcje Organizuj > Projekt, a następnie kliknij przycisk Nowy element. Wybierz napis tytułowy z menu kontekstowego.

Program Adobe Premiere Elements umieści domyślny tekst w panelu Monitor, w trybie edycji napisów tytułowych.

- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby dodać tekst w poziomie, kliknij dwukrotnie domyślny tekst i czcionkę, aby ją zastąpić.
 - Aby dodać tekst w pionie, kliknij i przytrzymaj przycisk Narzędzie Tekst . Następnie wybierz narzędzie Tekst pionowy. Kliknij w panelu Monitor, a następnie wpisz tekst napisu tytułowego.
- 4 W panelu Monitor kliknij narzędzie Zaznaczanie , a następnie ustaw tekst zgodnie z potrzebą.

Napis tytułowy zostanie zapisany i dodany do widoku Projekt w panelu Zadania, a także do linii scen lub osi czasu.

Więcej tematów Pomocy

„[Tworzenie napisu tytułowego z szablonu](#)” na stronie 236

„[Eksportowanie pliku napisu tytułowego](#)” na stronie 252

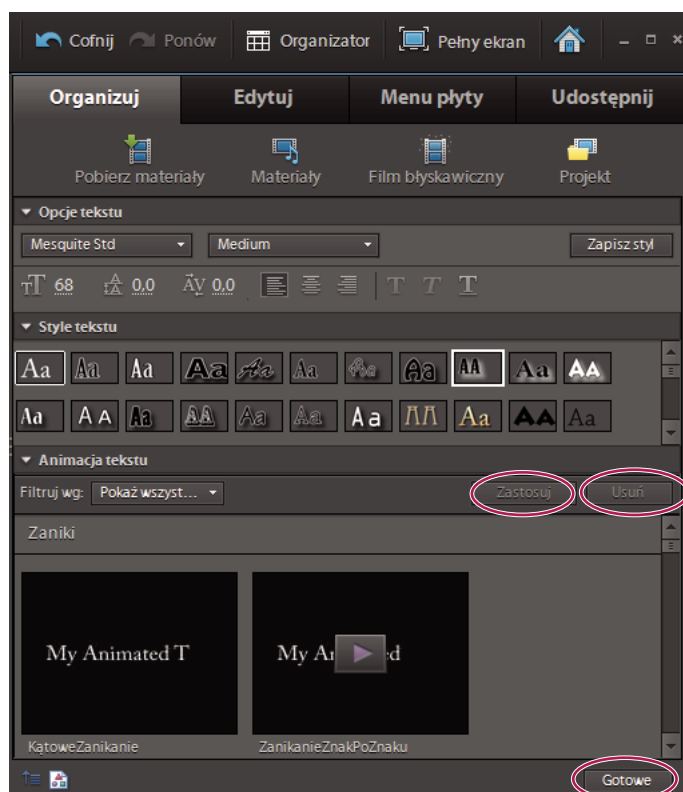
„[Edytowanie i formatowanie tekstu](#)” na stronie 238

„[Stosowanie stylu do tekstu i grafiki](#)” na stronie 241

Tworzenie napisu tytułowego zawierającego animowany tekst

Do każdego statycznego napisu tytułowego można łatwo zastosować predefiniowaną animację. *Ustawienia wstępne animacji tekstu* są przeznaczone do szybkiego i łatwego animowania znaków w napisie tytułowym — animowane znaki mogą zanikać lub nagle pojawiać się na widoku, mogą także nadlatywać z góry albo z dołu ekranu. Na przykład, ustawienie predefiniowane Pojawianie się (litera po literze) powoduje, że każdy znak napisu tytułowego pojawia się w widoku, aż do pojawienia się całego napisu tytułowego.

Aby wyświetlić podgląd animacji, należy ustawić wskaźnik myszy na miniaturce animacji w sekcji Animacja tekstu w panelu Zadania. (Aby wyświetlić sekcję Animacja tekstu, należy wybrać napis tytułowy — dzięki temu w panelu Zadania pojawi się widok edycji napisów tytułowych).



Elementy przeznaczone do sterowania animacją tekstu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na linii scen wybierz nałożony klip. W panelu Monitor kliknij klip, a następnie kliknij dwukrotnie tekst napisu tytułowego.
- Na osi czasu kliknij dwukrotnie klip napisu tytułowego.

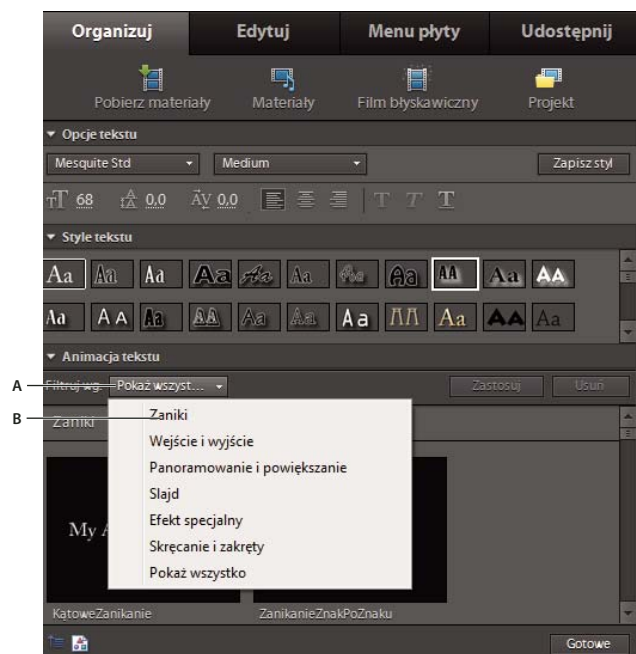
W panelu Zadania pojawią się opcje dotyczące tekstu.

2 W panelu Zadania, w obszarze Animacja tekstu, wybierz ustawienie predefiniowane animacji.

3 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby zastosować ustawienie predefiniowane do napisu tytułowego:

- Kliknij przycisk Zastosuj.
- Przeciągnij ustawienie predefiniowane do okna Monitor i upuść je na tekst napisu tytułowego.

4 Kliknij przycisk Gotowe u dołu panelu Zadania, aby zamknąć widok edycji napisów tytułowych.

Tworzenie napisów tytułowych

A. Ustawienia predefiniowane animacji tekstu B. Menu kategorii ustawień predefiniowanych

Uwaga: Aby usunąć animację z napisu tytułowego, zaznacz tekst napisu tytułowego i kliknij przycisk *Usuń* w prawym górnym rogu sekcji *Animacja tekstu* w panelu *Zdania*.

Tworzenie tekstu przewijanego w pionie lub w poziomie

W niektórych projektach zastosowanie statycznych napisów tytułowych, obiektów graficznych i obrazów może być wystarczające, ale w innych konieczne może być zastosowanie napisów tytułowych, które będą się poruszać. Za pomocą opcji *Przewijanie* i *Przewijanie poziome* można bardzo szybko tworzyć profesjonalnie wyglądające i poruszające się napisy tytułowe. Długość napisu tytułowego na osi czasu określa szybkość ruchu. Im większa będzie długość klipu napisu tytułowego, tym wolniejszy będzie ruch.

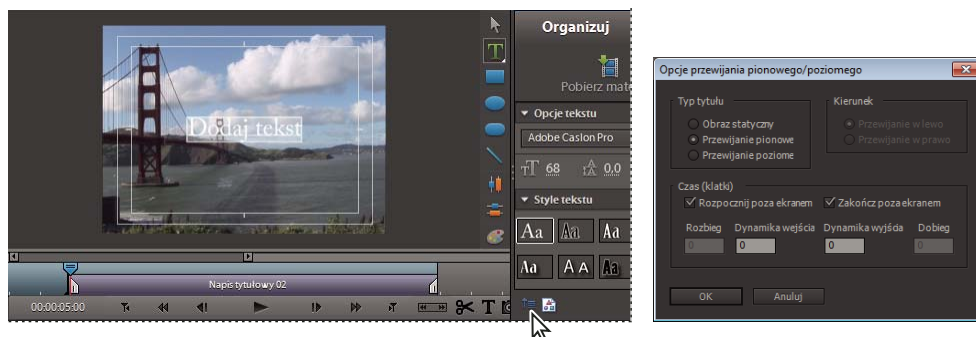
W napisach tytułowych przewijanych pionowo znaki przesuwają się w pionie po ekranie.

W napisach tytułowych przewijanych poziomo znaki przesuwają się poziomo po ekranie.

Klatki kluczowe umożliwiają przesuwanie znaków po niestandardowej ścieżce, którą tworzy się poprzez ustawianie klatek kluczowych z różnymi pozycjami w kilku punktach w czasie.

Uwaga: Efektu przewijania pionowego, przewijania poziomego ani klatek kluczowych nie można zastosować względem napisu tytułowego, w którym zastosowano ustawienie predefiniowane. Zastosowanie ustawienia predefiniowanego animacji spowoduje zastąpienie wszystkich ustawień przewijania pionowego, przewijania poziomego i klatek kluczowych.

Opcje przewijania pionowego/poziomego umożliwiają zmianę napisu tytułowego przewijanego pionowo w napis przewijany poziomo i na odwrót. Za pomocą tych opcji można również określić kierunek przewijania poziomego oraz ustawić czas ruchu.



Napisy tytułowe przewijane pionowo są często stosowane w przypadku napisów końcowych zawierających informacje o autorach materiału.

Więcej tematów Pomocy

„Animowanie położenia klipu” na stronie 224

Tworzenie tekstu przewijanego w pionie lub w poziomie

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć napis tytułowy przewijany pionowo, wybierz opcje Tytuł > Nowy tytuł > Domyślne przewijanie.
 - Aby utworzyć napis tytułowy przewijany poziomo, wybierz opcje Tytuł > Nowy tytuł > Domyślne przewijanie poziome.
- Utwórz tekst i obiekty graficzne dla napisu tytułowego. Aby wyświetlić obszary napisu tytułowego, które nie są aktualnie widoczne na ekranie, użyj paska przewijania w panelu Monitor. Dodanie napisu tytułowego do linii scen lub osi czasu spowoduje, że obszary niewidoczne na ekranie będą przewijane pionowo lub poziomo do widocznego obszaru.
- Kliknij przycisk Opcje przewijania pionowego/poziomego  u dołu panelu Zadania.
- Określ odpowiednie ustawienia opcji i kliknij przycisk OK.

Uwaga: Kierunek można określić tylko dla napisów tytułowych przewijanych poziomo. Napisy tytułowe przewijane pionowo zawsze poruszają się od dołu do góry ekranu.

Ustawianie opcji przewijania pionowego i poziomego

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na linii scen wybierz nałożony klip. W panelu Monitor kliknij klip, a następnie kliknij dwukrotnie tekst napisu tytułowego.
 - Na osi czasu kliknij dwukrotnie klip napisu tytułowego. (W razie potrzeby przewiń ścieżki wideo do ścieżki Wideo 2).
 W panelu Zadania pojawią się opcje dotyczące tekstu.
- Kliknij przycisk Opcje przewijania pionowego/poziomego  u dołu panelu Zadania, a następnie ustaw następujące opcje zgodnie z potrzebami. Aby zapisać przekształcony napis tytułowy, kliknij panel Monitor poza polem.

Typ tytułu Określa rodzaj napisu tytułowego. Po przekształceniu napisu tytułowego przewijanego pionowo lub poziomo w statyczny napis tytułowy pola utworzone w celu przewijania pionowego i poziomego zostaną rozciągnięte do obszarów niewidocznych na ekranie.

Rozpocznij poza ekranem Określa, że przewijanie pionowe lub poziome rozpoczyna się poza widokiem i przesuwają się do widoku.

Zakończ poza ekranem Określa, że przewijanie pionowe lub poziome jest kontynuowane do czasu, aż obiekty znajdą się poza widokiem.

Rozbieg Określa liczbę klatek odtwarzanych przed rozpoczęciem przewijania pionowego lub poziomego.

Dynamika wejścia Określa liczbę klatek, jaką obejmuje przewijanie pionowe lub poziome napisu tytułowego z powoli narastającą szybkością, aż napis tytułowy osiągnie normalną szybkość odtwarzania.

Dynamika wyjścia Określa liczbę klatek, jaką obejmuje przewijanie pionowe lub poziome napisu tytułowego z powoli zmniejszającą się szybkością, aż do zakończenia przewijania pionowego lub poziomego.

Dobieg Określa liczbę klatek odtwarzanych po zakończeniu przewijania pionowego lub poziomego.

Przewijanie w lewo i Przewijanie w prawo Określa kierunek przewijania poziomego.

Tworzenie napisu tytułowego z szablonu

Szablony napisów tytułowych dostępne w programie Adobe Premiere Elements oferują szereg motywów i predefiniowanych układów, dzięki którym projektowanie napisów tytułowych przebiega szybko i łatwo. Niektóre szablony zawierają obiekty graficzne, które mogą być istotne dla tematu przewodniego filmu, np. noworodek lub wakacje. Inne szablony zawierają tekst zastępczy, który można zastąpić w celu utworzenia napisów końcowych dla filmu. Niektóre szablony mają przezroczyste tła, przez które widoczne jest wideo pod napisem tytułowym (wówczas tło takiego szablonu jest czarne); inne szablony są całkowicie nieprzezroczyste.

Każdy tekst lub obiekt graficzny w szablonie można zmienić — w tym celu należy zaznaczyć obiekt, a następnie usunąć go lub nadpisać. Możliwe jest również dodawanie obiektów do napisu tytułowego. Po wprowadzeniu modyfikacji unikalna wersja napisu jest zapisywana w projekcie i nie wpływa na oryginalny szablon źródłowy.

***Uwaga:** Po zapisaniu nowego szablonu jego zawartość zostanie nałożona na zawartość istniejącego szablonu.*

1 W panelu Zadania kliknij przycisk Edytuj, a następnie kliknij ikonę Napisy tytułowe .

2 Wybierz szablon, wybierając kategorie szablonów z dwóch menu napisów tytułowych.

Podczas dodawania szablonów napisów tytułowych można pracować na linii scen lub na osi czasu.

3 W przypadku korzystania z linii scen wykonaj następujące czynności:

- Przeciągnij szablon tytułu z panelu Zadania do jednego z obszarów docelowych na linii scen. Jeśli obszar docelowy zawiera klip, zostanie on przesunięty w prawo, aby zwolnić miejsce na nowy napis tytułowy.
- Wybierz klip na linii scen, a następnie przeciągnij szablon z panelu Zadania do panelu Monitor. Nowy napis tytułowy zostanie nałożony na wybrany klip.
- Wybierz klip na linii scen, wybierz szablon do zastosowania, a następnie kliknij przycisk Zastosuj.

4 W przypadku korzystania z osi czasu wykonaj następujące czynności:

- Przeciągnij szablon napisu tytułowego z panelu Zadania do dowolnego miejsca ścieżki wideo na osi czasu.
- Przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu do miejsca, w którym zamierzasz umieścić napis tytułowy, a następnie przeciągnij szablon do panelu Monitor.
- Wybierz klip na osi czasu, wybierz szablon do zastosowania, a następnie kliknij przycisk Zastosuj.

5 Zmodyfikuj napis tytułowy stosownie do potrzeb.

Więcej tematów Pomocy

„Dodawanie obrazów do napisów tytułowych” na stronie 243

Przycinanie napisów tytułowych

W celu przycięcia wszystkich instancji napisu tytułowego w całym filmie należy użyć widoku Projekt w panelu Zadania. Aby przyciąć jedną instancję napisu tytułowego, zaznacz ją na linii scen lub osi czasu. Przycięcie instancji wpływa na długość tej instancji napisu tytułowego na osi czasu, a nie na długość oryginalnego klipu w panelu Zadania.

Przycinanie wszystkich instancji napisu tytułowego

- 1 W panelu Zadania kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij opcję Projekt.
- 2 Kliknij dwukrotnie napis tytułowy w panelu Zadania. Napis tytułowy zostanie otwarty w oknie Podgląd.
- 3 W oknie Podgląd wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W celu przycięcia napisu tytułowego przeciągnij uchwyt Ustaw wejście  lub uchwyt Ustaw wyjście .
 - Przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu dożądanego miejsca, a następnie kliknij przycisk Ustaw wejście  lub Ustaw wyjście , aby określić nowy punkt wejścia i wyjścia.
- 4 W oknie Podgląd kliknij przycisk Zamknij .

Program Adobe Premiere Elements zapisze przycięty napis tytułowy w panelu Zadania.

Przycinanie pojedynczej instancji napisu tytułowego w panelu Monitor

- 1 Na linii scen wybierz klip napisu tytułowego lub klip, w którym napis tytułowy został nałożony.
- 2 W panelu Monitor kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, wybierz opcję Wybierz, a następnie wybierz nazwę napisu tytułowego przeznaczonego do przycięcia. Reprezentacja napisu tytułowego pojawi się w miniaturowej osi czasu na panelu Monitor jako lawendowy pasek zawierający nazwę pliku napisu tytułowego.



Napis tytułowy na miniaturowej osi czasu w panelu Monitor

- 3 Aby przyciąć napis tytułowy, w panelu Monitor przeciągnij uchwyt Ustaw wejście  lub uchwyt Ustaw wyjście  reprezentacji napisu tytułowego.

Przycinanie pojedynczej instancji napisu tytułowego na osi czasu

- 1 Na osi czasu znajdź napis tytułowy przeznaczony do przycięcia w jednej ze ścieżek wideo. W celu wyświetlenia napisu tytułowego konieczne może być przeciągnięcie paska przewijania ścieżki wideo.
- 2 Ustaw wskaźnik myszy nad dowolnym końcem napisu tytułowego, aż przyjmie on kształt kursora przycinania z dosunięciem . Następnie przeciągnij koniec napisu tytułowego, aby go przyciąć. Luki zostaną automatycznie zamknięte. Jeśli dla napisu tytułowego utworzono klip z czarnym wideo, wówczas ten klip również należy przyciąć.

Aby przyciąć bez zamykania luki, przeciągnij koniec klipu, przytrzymując klawisz Ctrl/Cmd.

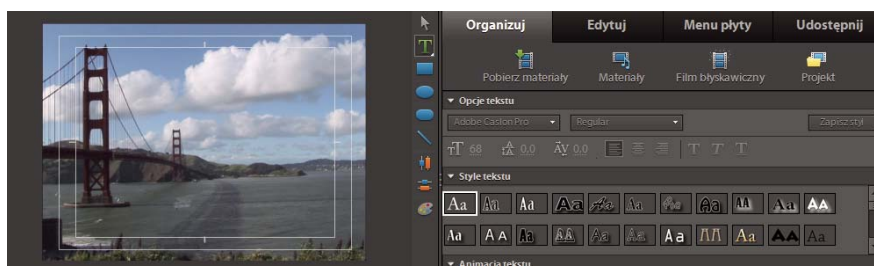
Edytowanie i formatowanie tekstu

Zaznaczanie napisu tytułowego przeznaczonego do edycji

Zanim możliwe będzie edytowanie napisu tytułowego konieczne będzie zaznaczenie go w panelu Monitor.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na linii scen wybierz klip napisu tytułowego lub klip, w którym napis tytułowy został nałożony. W panelu Monitor kliknij klip, aby go zaznaczyć, a następnie kliknij dwukrotnie tekst przeznaczony do edycji.
- W celu wyświetlenia napisu tytułowego na ścieżce Wideo, do której napis został zastosowany, na osi czasu konieczne może być użycie pasków przewijania, które znajdują się wzdłuż prawej strony osi czasu.



Opcje tekstu w panelu Zadania

Pojawią się narzędzia do edycji napisów tytułowych, a narzędzie zostanie zmienione na Narzędzie Tekst. W panelu Zadania pojawią się opcje tekstu, spośród których można wybrać opcje edycji tekstu w napisie tytułowym.

2 W panelu Monitor wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przesunąć punkt wstawiania, kliknij między znakami lub użyj klawiszów strzałek w lewo i w prawo.
- W celu zaznaczenia pojedynczego znaku lub grupy sąsiadujących ze sobą znaków przeciągnij wskaźnik myszy od migającego kursora punktu wstawiania, aby podświetlić znaki.
- W celu sformatowania całego tekstu lub obiektu graficznego kliknij obiekt, aby go zaznaczyć, a następnie zmodyfikuj jego atrybuty.

Automatyczne zawijanie tekstu

1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

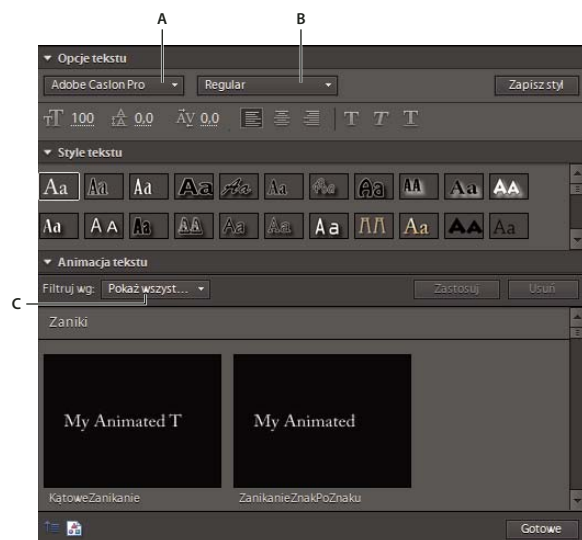
- Wybierz opcje Tytuł > Zawijanie tekstu.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, panel Monitor i wybierz opcję Zawijanie tekstu.

3 Kliknij w panelu Monitor, a następnie wpisz tekst napisu tytułowego.

Słowa będą automatycznie zawijane i nowy wiersz tekstu rozpocznie się, gdy kursor osiągnie margines bezpieczeństwa.

Ustawianie czcionek, stylu i rozmiaru

Niektóre właściwości obiektów — takie jak kolor wypełnienia, cień itp. — są wspólne dla wszystkich tworzonych obiektów, natomiast inne właściwości są unikalne dla obiektów tekstowych. Elementy sterowania tekstem, takie jak czcionka, styl czcionki i wyrównanie tekstu, są dostępne w panelu Zadania, w menu Tytuł oraz w menu podręcznym, które pojawia się po kliknięciu prawym przyciskiem myszy/kliknięciu z przytrzymaniem klawisza Ctrl pola w panelu Monitor. Inne opcje są dostępne w oknie dialogowym Właściwości kolorów oraz w menu Tytuł.



Opcje czcionki w panelu Zadania

A. Opcje czcionki B. Opcje stylu czcionki C. Opcje animacji

Uwaga: Za pomocą sekcji Style, która jest dostępna w panelu Zadania, można szybko zastosować ulubiony zestaw atrybutów (kolor, cień, itp.) do dowolnego obiektu.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o stylach](#)” na stronie 241

Określanie czcionki

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor wybierz tekst i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W sekcji Opcje tekstu, w panelu Zadania, wybierz czcionkę z menu Czcionka.

Określanie stylu czcionki

W przypadku wielu czcionek dostępne są odmiany, takie jak pogrubienie, kursywa i czcionka wąska. Dostępność odmian jest uzależniona od konkretnej czcionki.

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor zaznacz tekst.
- 3 W sekcji Opcje tekstu, w panelu Zadania, wykonaj dowolną z poniższych czynności:
 - Wybierz styl w menu Styl czcionki.
 - Kliknij jedną lub więcej ikon stylów czcionki: Pogrubienie **T**, Kursywa *T*, Podkreślenie T.

Uwaga: Jeśli krój czcionki nie zawiera wersji z pogrubieniem ani kursywą, wówczas odpowiednie ikony dla tych stylów będą wyszarzone. Podkreślenie można wybrać dla każdej czcionki.

Zmiana rozmiaru czcionki

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor wybierz tekst i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W sekcji Opcje tekstu w panelu Zadania, zmień wartość Rozmiar .
 - Wybierz opcje Tytuł > Rozmiar, a następnie wybierz rozmiar.

Ustawianie odstępów, wyrównania i orientacji

Odstępy między parami znaków są określane jako *kerning*. W niektórych przypadkach może pojawić się konieczność dostosowania kerningu w celu zwiększenia czytelności tekstu lub w celu zwiększenia albo zmniejszenia ilości miejsca zajmowanego przez wiersz tekstu.

Odstęp między wierszami tekstu jest określany nazwą *interlinia*. W niektórych przypadkach może pojawić się konieczność dostosowania interlinii w celu zwiększenia czytelności tekstu lub w celu zwiększenia albo zmniejszenia ilości miejsca zajmowanego przez blok tekstu.

Ustawianie odstępów między znakami w tekście

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby dostosować ilość miejsca między znakami w zakresie, zaznacz zakres tekstu lub cały obiekt tekstowy.
 - Aby dostosować ilość miejsca między parą znaków, ustaw punkt wstawiania (migający kursor) między znakami.
- 3 Zmień wartość obok ikony Kerning  w panelu Zadania.

Ustawianie odstępów między wierszami tekstu

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby dostosować odstęp między wszystkimi wierszami w tekście, zaznacz obiekt tekstowy.
 - Aby dostosować odstęp między dwoma wierszami, ustaw punkt wstawiania w dowolnym miejscu w drugim wierszu.
- 3 Zmień wartość obok ikony Interlinia  w panelu Zadania.

Zmiana wyrównania akapitu tekstu

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor zaznacz obiekt akapitu tekstu.
- 3 W sekcji Opcje tekstu, w panelu Zadania, wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Aby wyrównać tekst do lewej strony pola, kliknij opcję Wyrównaj tekst do lewej .
 - Aby wyśrodkować tekst w polu, kliknij opcję Wyśrodkuj tekst .
 - Aby wyrównać tekst do prawej strony pola, kliknij opcję Wyrównaj tekst do prawej .

Zmiana orientacji tekstu

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor zaznacz obiekt tekstu.
- 3 Wybierz opcje Tytuł > Orientacja, a następnie wybierz opcję W poziomie lub W pionie.

Odświeżanie tekstu w akapicie

- 1 W panelu Monitor zaznacz obiekt akapitu tekstu.
- 2 Przeciągnij dowolny uchwyt obwiedni tekstu, aby zmienić wielkość pola.

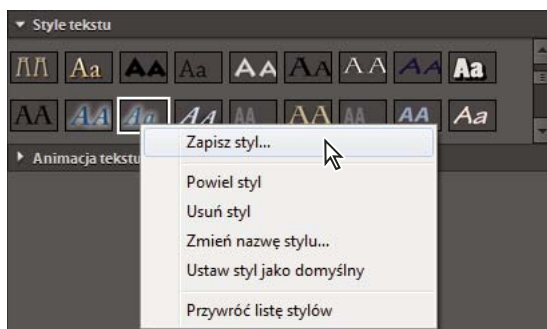
Stosowanie stylów do tekstu i grafiki

Informacje o stylach

Program Adobe Premiere Elements zawiera pewną liczbę stylów, które mogą być używane w napisach tytułowych, tekstach i/lub obiektach graficznych. Każdy z tych stylów zawiera predefiniowane wartości dla takich atrybutów, jak czcionka, obrys, kolor i cień.

Względem każdego tworzonego obiektu graficznego i bloku tekstu stosowany jest styl domyślny. Ten styl można zmienić, wybierając jeden z dostępnych stylów lub modyfikując styl domyślny.

Kombinację właściwości koloru i charakterystyk czcionek można zapisać jako *styl*, który następnie można zastosować do dowolnego elementu tekstu lub kształtu w napisie tytułowym. W programie można zapisać dowolną liczbę stylów. Miniatury stylów są widoczne w sekcji Style tekstu, w panelu Zadania, gdy panel Monitor działa w trybie edycji napisów tytułowych. Niestandardowy styl pojawi się wśród stylów udostępnionych, dzięki czemu możliwe będzie szybkie zastosowanie niestandardowych stylów w projektach. W preferencjach próbek stylu (Edycja > Preferencje > Generator napisów tytułowych / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Generator napisów tytułowych) można zmienić miniaturkę stylu Aa na dowolne dwa znaki.



Kliknij styl prawym przyciskiem myszy/kliknij styl, przytrzymując klawisz Ctrl, aby szybko uzyskać dostęp do opcji z menu kontekstowego.

Tworzenie stylu

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 Wybierz obiekt o właściwościach przeznaczonych do zapisania jako styl.
- 3 W sekcji Opcje tekstu, w panelu Zadania, kliknij przycisk Zapisz styl.
- 4 Wpisz nazwę dla stylu i kliknij przycisk OK. W obszarze Style tekstu pojawi się próbka, w której będzie widoczny nowy styl.

Uwaga: Style są zawsze reprezentowane przez krótkie czcionki, nawet jeśli obiekt, na którym oparto styl, jest obiektem kształtu.

Stosowanie stylu do obiektu

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor wybierz obiekt, względem którego zostanie zastosowany styl.
- 3 W sekcji Style tekstu, w panelu Zadania, kliknij próbki stylów, które zamierzasz zastosować.

Usuwanie, powielanie, zmiana nazwy i ustawianie stylów

Style pojawiają się w sekcji Style tekstu, w panelu Zadania. W programie można korzystać z dowolnych dostępnych stylów albo tworzyć własne style.

- 1 Wybierz napis tytułowy.
- 2 W sekcji Style tekstu, w panelu Zadania, wykonaj dowolną z poniższych czynności:
 - Aby usunąć styl, kliknij styl prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcję Usuń styl.

Uwaga: Aby przywrócić bibliotekę ustawień predefiniowanych, kliknij przycisk Resetuj w sekcji właściwości stylów, w widoku Właściwości.

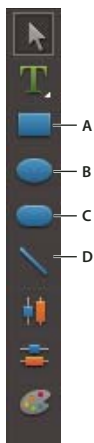
- Aby powielić styl, kliknij styl prawym przyciskiem myszy/kliknij styl, przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcję Powiel styl. Duplikat wybranego stylu pojawi się w obszarze Style tekstu.
- Aby zmienić nazwę stylu, kliknij styl prawym przyciskiem myszy/kliknij styl, przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcję Zmień nazwę stylu. Wpisz nową nazwę do okna dialogowego Zmień nazwę stylu, a następnie kliknij przycisk OK. W językach romańskich nazwy zawierające więcej niż 32 znaki są przycinane.
- Aby ustawić domyślny styl, kliknij styl prawym przyciskiem myszy/kliknij styl, przytrzymując klawisz Ctrl, a następnie wybierz opcję Ustaw styl jako domyślny. Miniaturka domyślnego stylu zostanie otoczona białą ramką, a ten styl będzie automatycznie stosowany podczas tworzenia nowego napisu tytułowego.

Uwaga: Styl wybrany jako ostatni pozostanie wybrany do czasu wybrania nowego stylu lub utworzenia nowego napisu tytułowego. Podczas tworzenia nowego napisu tytułowego zostanie wybrany styl domyślny.

Dodawanie kształtów i obrazów do napisów tytułowych

Tworzenie obiektów o określonych kształtach dla napisów tytułowych

Za pomocą narzędzi do rysowania, które są dostępne w panelu Monitor, można tworzyć różnorodne kształty, takie jak prostokąty, elipsy i linie. Po narysowaniu kształtu można zastosować do niego styl, a następnie zmienić atrybuty wypełnienia i obrisu.



Narzędzia do tworzenia kształtów

A. Prostokąt B. Elipsa C. Zaokrąglony prostokąt D. Linia

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor wybierz narzędzie kształtu.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij wskaźnik myszy, przytrzymując klawisz Shift, aby ograniczyć proporcje kształtu.
 - Przeciągnij wskaźnik myszy, przytrzymując klawisz Alt, aby rysować ze środka kształtu.
 - Przeciągnij wskaźnik myszy, przytrzymując klawisze Shift+Alt, aby ograniczyć proporcje i rysować ze środka.
 - Przeciągnij wskaźnik myszy po przekątnej, przez punkty narożnikowe, aby podczas rysowania odwrócić kształt po przekątnej.
 - Przeciągnij wskaźnik myszy w poprzek, do góry lub na dół, aby odwrócić kształt w poziomie lub w pionie.
- 4 Aby zastosować styl względem kształtu, kliknij obiekt stylu w sekcji Style tekstu, w panelu Zadania.

Więcej tematów Pomocy

„Przekształcanie obiektów” na stronie 246

„Stosowanie kolorów do obiektów napisów tytułowych” na stronie 248

„Informacje o stylach” na stronie 241

Dodawanie obrazów do napisów tytułowych

Obraz dodawany do napisu tytułowego można dodać jako element graficzny lub umieścić w polu, aby ustawić jako część tekstu. Program Adobe Premiere Elements akceptuje obrazy bitmapowe i grafiki wektorowe. Grafika wektorowa jest rasteryzowana do wersji bitmapowej w panelu Monitor. Domyślnie wstawiony obraz pojawia się w oryginalnej wielkości. Po wstawieniu obrazu do napisu tytułowego właściwości obrazu (np. skalę) można modyfikować w taki sam sposób, jak w innych obiektach.

Uwaga: Obrazy dodawane do napisów tytułowych — w odróżnieniu od tekstu i obiektów graficznych — nie są osadzone jako część tytułu. Zamiast tego obraz odwołuje się do pliku obrazu źródłowego w taki sam sposób, w jaki elementy z widoku Projekt (w panelu Zadania) odwołują się do źródłowych plików audio i wideo.

Więcej tematów Pomocy

„[Ustawianie czcionek, stylu i rozmiaru](#)” na stronie 239

Umieszczanie obrazu w napisie tytułowym

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Dodaj obraz  u dołu panelu Zadania.
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, w panelu Monitor, a następnie wybierz opcje Obraz > Dodaj obraz.
 - Wybierz opcje Tytuł > Obraz > Dodaj obraz.

Program Adobe Premiere Elements zaimportuje obraz w rozmiarze, w jakim został on utworzony.

- 3 Przeciągnij obraz dożądanego miejsca w panelu Monitor. W razie potrzeby można dostosować rozmiar, krycie, obrót i skalę obrazu.

Uwaga: Obrazy zarejestrowane za pomocą cyfrowego aparatu fotograficznego zwykle są dużo większe niż rozmiar ekranu projektu wideo. W celu zmiany wielkości obrazu bez jego zniekształcenia należy przeciągnąć narożny uchwyt obrazu, przytrzymując klawisz Shift, lub użyć opcji Tytuł > Przekształcenie > Skala.

Umieszczanie obrazu w polu tekstowym

Obraz umieszczony w polu tekstowym przesuwa się wraz z tekstem, tak jakby był znakiem tekstu. Taki obraz może mieć takie same atrybuty jak inne znaki, np. obrys.

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor kliknij i przytrzymaj przycisk Narzędzie Tekst , a następnie wybierz narzędzie Tekst poziomy lub Tekst pionowy.
- 3 Kliknij w panelu Monitor, aby utworzyć pole tekstowe, do którego zostanie wstawiony obraz.
- 4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, panel Monitor, a następnie wybierz opcje Obraz > Wstaw obraz do tekstu.
 - Wybierz opcje Tytuł > Obraz > Wstaw obraz do tekstu.
- 5 Wybierz obraz i kliknij przycisk Otwórz.

Przywracanie początkowego rozmiaru lub początkowych proporcji obrazu

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 Wybierz obraz i wykonaj dowolną z poniższych czynności:
 - Wybierz opcje Tytuł > Obraz > Przywróć rozmiar obrazu.
 - Wybierz opcje Tytuł > Obraz > Przywróć proporcje obrazu.

Uwaga: Jeśli obraz lub wideo ma posłużyć tylko jako tło, wówczas napis tytułowy należy nałożyć na klip obrazu lub wideo.

Układanie obiektów w napisach tytułowych

Zmiana kolejności w stosie

W przypadku tworzenia obiektów, które nachodzą na siebie, można kontrolować ich kolejność w stosie za pomocą polecenia Ułóż.

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 Zaznacz obiekt przeznaczony do przesunięcia.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, obiekt i wybierz opcję Ułóż.
 - Wybierz opcje Tytuł > Ułóż.
- 4 Wybierz jedno z następujących poleceń:

Przesuń na wierzch Powoduje przesunięcie obiektu na wierzch stosu.

Przesuń do przodu Zamienia miejscami obiekt z obiektem, który znajduje się bezpośrednio przed nim.

Przesuń na spód Powoduje przesunięcie obiektu na dół stosu.

Przesuń do tyłu Zamienia miejscami obiekt z obiektem, który znajduje się bezpośrednio za nim.

***Uwaga:** Jeśli elementy tekstu lub kształty są gęsto ułożone w stosie, wówczas wybranie elementu w stosie może być bardzo utrudnione. Nawigowanie wśród elementów w stosie oraz dotarcie do docelowego elementu ułatwiają opcje Tytuł > Wybierz oraz kliknięcie prawym przyciskiem/kliknięcie z przytrzymaniem klawisza Ctrl i wybranie opcji > Wybierz.*

Wyśrodkowanie obiektów

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 Zaznacz jeden lub więcej obiektów i wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Aby wyśrodkować obiekt w pionie, kliknij przycisk Pionowo pośrodku .
 - Aby wyśrodkować obiekt w poziomie, kliknij przycisk Poziomo pośrodku .

Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów

Polecenia Wyrównaj i Rozmieść są przeznaczone do wyrównywania i równomiernego rozkładania wybranych obiektów w napisie tytułowym, w panelu Monitor. Obiekty (pola tekstowe i/lub kształty) można wyrównywać lub rozmieszczać wzdłuż osi pionowej albo poziomej. W przypadku wyrównania w poziomie zaznaczone obiekty są wyrównywane wzdłuż krawędzi poziomej osi obiektu najbliższego wybranej krawędzi. W przypadku wyrównania w pionie zaznaczone obiekty są wyrównywane wzdłuż krawędzi pionowej osi obiektu najbliższego wybranej krawędzi.

Następujące informacje są istotne w przypadku wyrównywania i rozmieszczania obiektów:

- Opcja wyrównania powoduje wyrównanie zaznaczonych obiektów z obiektem, który najbliższej reprezentuje nowe wyrównanie. Na przykład: w przypadku wyrównania do prawej strony wszystkie obiekty są wyrównywane z zaznaczonym obiektem, który jest położony maksymalnie po prawej stronie.
- Opcja rozmieszczenia powoduje równomierne rozmieszczenie zaznaczonych obiektów między dwoma obiektami o skrajnych położeniach. Na przykład, w przypadku rozmieszczenia w pionie zaznaczone obiekty są rozmieszczane pomiędzy wybranymi obiektami położonymi najwyżej i najniżej.

- W przypadku rozmieszczania obiektów różnych rozmiarów odległości między nimi mogą być niejednolite. Na przykład, rozmieszczanie obiektów z uwzględnieniem ich środków powoduje, że między ich środkami są równe odległości, ale obiekty o różnych rozmiarach zajmują różne ilości miejsca między obiektami. Aby uzyskać równomierne odstępy między zaznaczonymi obiektami, należy użyć opcji Równe odstępy w poziomie lub Równe odstępy w pionie.

Wyrównywanie obiektów

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor kliknij, przytrzymując klawisz Shift, co najmniej dwa obiekty, albo przeciągnij ramkę zaznaczenia nad obiektami.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, dowolny z zaznaczonych obiektów, a następnie wybierz opcję Wyrównaj obiekty.
 - Wybierz opcje Tytuł > Wyrównaj obiekty.
- 4 Wybierz żądany typ wyrównania.

Rozmieszczanie obiektów

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor kliknij, przytrzymując klawisz Shift, co najmniej trzy obiekty, albo przeciągnij ramkę zaznaczenia nad obiektami.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, dowolny z zaznaczonych obiektów, a następnie wybierz opcję Rozmieść obiekty.
 - Wybierz opcje Tytuł > Rozmieść obiekty.
- 4 Wybierz żądany typ rozmieszczenia.

Przekształcanie obiektów

Użytkownik programu może dowolnie dostosowywać położenie obiektu, jego rotację, skalę i krycie — są to atrybuty zbiorczo określane jako *właściwości przekształcenia*. W celu przekształcenia obiektu można przeciągnąć wskaźnik myszy w panelu Monitor lub wybrać polecenie z menu Tytuł.

Więcej tematów Pomocy

„Korekta krycia” na stronie 168

Korekta krycia obiektu

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor zaznacz obiekt.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, i wybierz opcje Przekształcenie > Krycie.
 - Wybierz opcje Tytuł > Przekształcenie > Krycie.
- 4 Wpisz nową wartość krycia i kliknij przycisk OK.

Uwaga: Zmiana wartości właściwości Krycie spowoduje zmianę krycia obiektów w napisie tytułowym. Ogólne krycie całego napisu tytułowego można również ustawić na osi czasu — podobnie jak w przypadku dowolnego klipu wideo — korzystając z efektów.

Przenoszenie obiektów

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor zaznacz co najmniej jeden obiekt.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij zaznaczony obiekt lub obiekty do nowego położenia.
 - Wybierz opcje Tytuł > Przekształcenie > Położenie. Wpisz nowe wartości położenia x i y, a następnie kliknij przycisk OK.
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, zaznaczony obiekt lub obiekty, a następnie wybierz opcje Przekształcenie > Położenie. Wpisz nowe wartości położenia x i y, a następnie kliknij przycisk OK.

Uwaga: Wartości położenia x i y odpowiadają układowi współrzędnych, w którym lewy górny narożnik napisu tytułowego zajmuje położenie 0, 0. Wprowadzenie wartości dla współrzędnych x i y powoduje, że program Adobe Premiere Elements umieści środek obwiedni zaznaczonego obiektu w tym punkcie.

Skalowanie obiektów

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor zaznacz co najmniej jeden obiekt.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby przeskalować szerokość, przeciągnij prawy lub lewy uchwyt obwiedni obiektu.
 - Aby przeskalować wysokość, przeciągnij górny lub dolny uchwyt obwiedni obiektu.
 - Aby zapobiec zmianom proporcji obiektu, naciśnij klawisz Shift podczas przeciągania narożnika lub uchwytów obwiedni.
 - Aby zapobiec zmianom proporcji podczas zmiany skali, naciśnij klawisz Shift podczas przeciągania narożników obiektu.
 - Aby przeprowadzić zmianę skali od środka, przeciągnij narożnik obiektu, naciskając klawisz Alt.
 - Aby ustawić wartości skali w procentach, wybierz opcje Tytuł > Przekształcenie > Skala, lub kliknij prawym przyciskiem myszy obiekt/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, i wybierz opcje Przekształcenie > Skala Określ wartości, a następnie kliknij przycisk OK.

Uwaga: Przeciągnięcie uchwytów obwiedni obiektu tekstowego utworzonego za pomocą narzędzia Tekst lub Tekst pionowy powoduje zmianę rozmiaru czcionki tekstu.

Obracanie obiektów

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 W panelu Monitor zaznacz co najmniej jeden obiekt.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Umieść wskaźnik tuż poza narożnikami obiektu. Gdy wskaźnik myszy zmieni się w ikonę obrotu , wówczas przeciągnij wskaźnik w kierunku, w którym zamierzasz zmienić kąt. Przytrzymanie naciśniętego klawisza Shift podczas przeciągania powoduje ograniczenie obrotu do wielokrotności 45°.

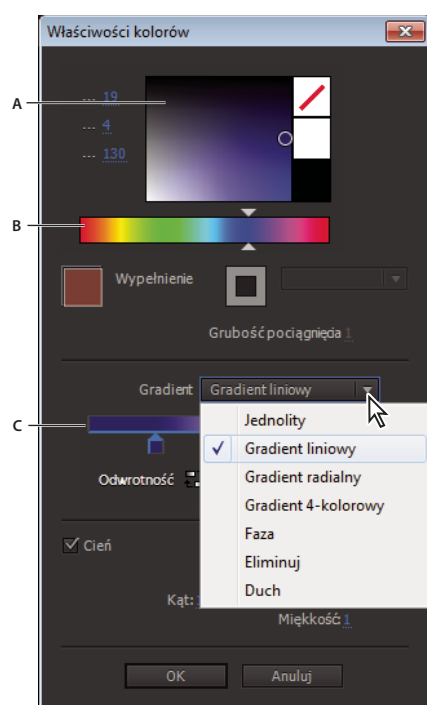
Tworzenie napisów tytułowych

- Wybierz opcję Tytuł > Przekształcenie > Obrót lub kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, dowolny z zaznaczonych obiektów, a następnie wybierz opcję Przekształcenie > Obrót. Wpisz nową wartość obrotu i kliknij przycisk OK.

Dodawanie kolorów i cieni do napisów tytułowych

Stosowanie kolorów do obiektów napisów tytułowych

W oknie dialogowym Właściwości kolorów można określić kolor każdego obiektu lub grupy obiektów tworzonych w panelu Monitor. Okno dialogowe Właściwości kolorów zawiera elementy sterujące przeznaczone do określania koloru i typu pociągnięcia, wypełnienia oraz cienia obiektu. Menu Gradient zawiera opcje umożliwiające określanie sposobu stosowania koloru wypełnienia lub pociągnięcia. W zależności od wybranego typu gradientu mogą pojawiać się dodatkowe zatrzymania koloru, dzięki czemu można wybrać różne kolory dla różnych części gradientu.



Okno dialogowe Właściwości kolorów

A. Próbny kolor B. Spektrum kolorów C. Elementy sterujące zatrzymaniem gradientu

Różne kombinacje właściwości kolorów można zapisać w postaci stylu. Style są dostępne jako ikony w widoku Właściwości, gdzie można je klikać w celu zastosowania do obiektów. Za pomocą stylów można zachować spójność wielu napisów tytułowych w projekcie.

Więcej tematów Pomocy

„Informacje o stylach” na stronie 241

„Zaznaczanie napisu tytułowego przeznaczonego do edycji” na stronie 238

„Tworzenie obiektów o określonych kształtach dla napisów tytułowych” na stronie 242

Ustawianie wypełnienia

Za pomocą okna dialogowego Właściwości kolorów można ustawić wypełnienie obiektu. Właściwość *Wypełnienie* obiektu określa obszar w konturach obiektu: obszar wewnątrz obiektu graficznego lub wewnątrz obrysu każdego znaku obiektu tekstowego.

Uwaga: Pole *Wypełnienie* w oknie dialogowym Właściwości kolorów jest aktywne tylko wówczas, gdy względem obiektu zastosowano predefiniowany styl tekstu z panelu Zadania. Te style zawierają wypełnienia i pociągnięcia, które można edytować.

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 Zaznacz obiekt, który zawiera wypełnienie. (W razie potrzeby kliknij styl w sekcji Style tekstu, w panelu Zadania, aby zastosować styl do obiektu).

Uwaga: Wszystkie predefiniowane style w obszarze Style tekstu zawierają wypełnienie — z wyjątkiem tego stylu, który znajduje się w lewym górnym narożniku panelu.

- 3 W panelu Monitor kliknij przycisk Właściwości kolorów .
- 4 W oknie dialogowym Właściwości kolorów zaznacz pole Wypełnienie .
- 5 Z menu Gradient wybierz typ gradientu dla wypełnienia.

Uwaga: W przypadku wybrania gradientu liniowego, radialnego lub 4-kolorowego pojawią się elementy do sterowania zatrzymaniami kolorów. Można kliknąć każde zatrzymanie i wybrać osobny kolor dla każdego z nich.

- 6 Aby ustawić kolor, wykonaj dowolną z poniższych czynności:
 - Aby ustawić wypełnienie przezroczyste, kliknij pole Brak koloru .
 - Aby ustawić kolor jako 100% białego, kliknij białe pole.
 - Aby ustawić kolor jako 100% czarnego, kliknij czarne pole.
 - Aby ustawić barwę, kliknij żądany kolor w prostokątnym spektrum kolorów, a następnie dokładnie określ kolor, klikając próbnik kolorów nad spektrum.
 - Aby określić kolor za pomocą liczb, ustaw wartości R, G i B, przeciągając wartość lub klikając i wprowadzając wartość.

Ustawienie pociągnięcia

W oknie dialogowym Właściwości kolorów można ustawić pociągnięcie obiektu lub obrys, jeśli zastosowano styl zawierający pociągnięcie.

Uwaga: Pole *Pociągnięcie* w oknie dialogowym Właściwości kolorów jest aktywne tylko wówczas, gdy względem obiektu zastosowano predefiniowany styl tekstu z panelu Zadania.

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 Zaznacz obiekt, który zawiera pociągnięcie. (W razie potrzeby kliknij styl w sekcji Style tekstu, w panelu Zadania).

Uwaga: Wszystkie predefiniowane style w obszarze Style zawierają pociągnięcie — z wyjątkiem tego stylu, który znajduje się w lewym górnym narożniku panelu.

- 3 W panelu Monitor kliknij przycisk Właściwości kolorów  lub kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, obiekt, a następnie wybierz opcję Właściwości kolorów.
- 4 Zaznacz pole Pociągnięcie .
- 5 W menu Pociągnięcie wybierz pociągnięcie, którego zamierzasz użyć. (Nie wszystkie pociągnięcia zawierają wiele opcji).

6 W sekcji Grubość pociągnięcia określ grubość pociągnięcia w pikselach.

7 Z menu Gradient wybierz typ gradientu dla wypełnienia.

***Uwaga:** W przypadku wybrania gradientu liniowego, radialnego lub 4-kolorowego pojawią się elementy do sterowania zatrzymaniami kolorów. Można kliknąć każde zatrzymanie i wybrać osobny kolor dla każdego z nich.*

8 Aby ustawić kolor, wykonaj dowolną z poniższych czynności:

- Aby ustawić pociągnięcie przezroczyste, kliknij pole Brak koloru .
- Aby ustawić kolor jako 100% białego, kliknij białe pole.
- Aby ustawić kolor jako 100% czarnego, kliknij czarne pole.
- Aby ustawić barwę, kliknij żądany kolor w prostokątnym spektrum kolorów, a następnie dokładnie określ kolor, klikając próbnik kolorów nad spektrum.
- Aby określić kolor za pomocą liczb, ustaw wartości R, G i B, przeciągając wartość lub klikając i wprowadzając wartość.

Typy gradientów

Aby uzyskać dostęp do typów gradientów, zaznacz napis tytułowy w oknie monitor, a następnie kliknij przycisk Właściwości kolorów .

Bryła Powoduje utworzenie wypełnienia o jednolitym kolorze.

Gradient liniowy, Gradient radialny Opcja Gradient liniowy powoduje utworzenie liniowego wypełnienia gradientowego z dwoma kolorami. Opcja Gradient radialny powoduje utworzenie kołowego wypełnienia gradientowego z dwoma kolorami.

Początkowe i końcowe kolory gradientu są widoczne w lewych i prawych polach lub w obszarach *zatrzymania kolorów*. Przed wybraniem koloru dla zatrzymania koloru najpierw należy wybrać odpowiednie zatrzymanie. Przeciągnij zatrzymanie koloru, aby dostosować gładkość przejścia między kolorami.

Opcja Kąt (dostępna tylko w przypadku gradientu liniowego) określa kąt gradientu. Opcja Odwrotność powoduje odwrócenie plam koloru. Opcja Powtarzanie (dostępna tylko dla gradientu radialnego) określa wielokrotność powtórzeń wzorca gradientu.

Gradient 4-kolorowy Ta opcja powoduje utworzenie wypełnienia gradientowego złożonego z czterech kolorów — każdy kolor rozchodzi się z jednego narożnika obiektu.

Cztery zatrzymania kolorów określają kolor, który rozchodzi się z każdego narożnika obiektu. Przed wybraniem koloru dla zatrzymania koloru najpierw należy wybrać odpowiednie zatrzymanie.

Faza Ta opcja powoduje dodanie sfazowanej krawędzi do tła. Kolory obiektu i fazowania są wyświetlane odpowiednio w lewych i prawych polach kolorów. Przed ustawieniem koloru pola należy najpierw zaznaczyć pole. Opcja Balans określa procent fazowania, które zajmuje kolor cienia.

Eliminuj Ta opcja powoduje utworzenie wypełnienia przezroczystego, które nie rzuca cienia. Jeśli obiekt zawiera pociągnięcia, wówczas mogą one być widoczne.

Duch Ta opcja powoduje utworzenie wypełnienia przezroczystego, które rzuca cień. Opcje cienia należy określić w oknie dialogowym Właściwości kolorów.



Opcje Eliminuj i Duch działają najlepiej w przypadku obiektów, które zawierają cienie i pociągnięcia.

Tworzenie cieni

Cień można dodać do dowolnego obiektu tworzonego w panelu Monitor. Cień może sprawić, że obiekt będzie wyglądał jak obiekt trójwymiarowy i będzie się wyróżniał z tła obrazu. Na przykład, dodanie cienia do tekstu może spowodować, że tekst nałożony na złożony obraz w tle będzie bardziej czytelny.

- 1 W razie potrzeby kliknij dwukrotnie napis tytułowy na osi czasu, aby go otworzyć w panelu Monitor.
- 2 Zaznacz obiekt, a następnie kliknij przycisk Właściwości kolorów .
- 3 W oknie dialogowym Właściwości kolorów wybierz cień.
- 4 Ustaw dowolne z następujących opcji:

Kąt Określa kąt cienia względem obiektu.

Odległość Określa liczbę pikseli, o jaką cień jest przesunięty od obiektu.

Miękkość Określa stopień rozmycia lub ostrości cienia.

Projektowanie napisów tytułowych do wyświetlania na telewizorach

Wyświetlanie podglądu napisów tytułowych na telewizorze

Jeśli odbiorcy będą oglądać program na telewizorach, wówczas należy wyświetlić podgląd programu na monitorze TV. Elementy wyświetlane poprawnie na ekranie komputera mogą nie być wyświetlane prawidłowo na telewizorze, ponieważ monitory komputerowe i odbiorniki telewizyjne wyświetlają obrazy w różny sposób. Zewnętrzne krawędzie obrazu mogą być obcięte, kolory mogą być rozciągnięte, a szczegóły w poziomie mogą migać. Jeśli jednak ten problem jest znany, wówczas można podjąć odpowiednie kroki zaradcze.

Korzystanie z marginesów bezpieczeństwa napisów i marginesów bezpieczeństwa akcji

Marginesy bezpieczeństwa napisów i marginesy bezpieczeństwa akcji na panelu Monitor określają strefy, w których napisy tytułowe będą bezpiecznie wyświetlane. Te marginesy są wyświetlane domyślnie, gdy panel Monitor działa w trybie edycji napisów tytułowych.

Bezpieczne strefy są przydatne podczas edycji materiałów przeznaczonych do emisji lub nagrania na taśmę wideo. Większość odbiorników telewizyjnych powszechnego użytku stosuje *overscanning*, czyli proces polegający na odcinaniu części zewnętrznych krawędzi obrazu, co pozwala na powiększenie jego środka. Stopień *overscanningu* może być różny w różnych telewizorach, dlatego aby upewnić się, że akcja i istotne napisy tytułowe będą mieścić się w obszarze wyświetlanym na większości telewizorów, należy zachować tekst w marginesach bezpieczeństwa napisów, a wszystkie istotne elementy w marginesach bezpieczeństwa akcji.

Uwaga: Jeśli tworzy się zawartość do publikacji w Internecie albo na płycie CD, to marginesy bezpieczeństwa napisów i bezpieczeństwa akcji nie mają znaczenia — w tych nośnikach wyświetlany jest cały dostępny obraz.



*Marginesy bezpieczeństwa napisów i marginesy bezpieczeństwa akcji
A. Margines bezpieczeństwa napisów B. Margines bezpieczeństwa akcji*

Więcej tematów Pomocy

„Wyświetlanie marginesów bezpieczeństwa w panelu Monitor” na stronie 112

Wyświetlanie i ukrywanie marginesów bezpieczeństwa

- ❖ Podczas dodawania tekstu lub edytowania napisu tytułowego wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W panelu Monitor kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, opcje Widok > Margines bezpieczeństwa napisów, Margines bezpieczeństwa akcji lub Linie bazowe tekstu.
 - Wybierz opcje Tytuł > Widok > Margines bezpieczeństwa napisów, Margines bezpieczeństwa akcji lub Linie bazowe tekstu.

Margines jest widoczny wówczas, gdy znacznik wyboru jest widoczny obok jego elementu menu.

Zmiana rozmiarów marginesów bezpieczeństwa

Rozmiary obrazu bezpiecznego dla napisów i/lub dla akcji można modyfikować (np. w celu dostosowania ich do wyświetlania przy niższym overscanningu).

- 1 Wybierz opcje Edycja > Ustawienia projektu > Ogólne.
Spowoduje to otwarcie okna dialogowego Ustawienia projektu.
- 2 W panelu Wideo wpisz nowe wartości procentowe ustawienia w pionie i w poziomie obszaru bezpieczeństwa napisów i/lub obszaru bezpieczeństwa akcji. Kliknij przycisk OK.

Eksportowanie i importowanie napisów tytułowych

Eksportowanie pliku napisu tytułowego

Napis tytułowy można wyeksportować za pomocą programu Adobe Premiere Elements do pliku, który zostanie wykorzystany w innym projekcie programu Adobe Premiere Elements.

- 1 W widoku Organizuj, w panelu Zadania, kliknij opcję Projekt.
- 2 W widoku Projekt wybierz napis tytułowy, który zamierzasz wyeksportować jako osobny plik.
- 3 Wybierz opcje Plik > Eksportuj > Tytuł.

- 4 Określ nazwę i położenie pliku z napisem tytułowym, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

Importowanie pliku napisu tytułowego

Napis tytułowy można zaimportować do projektu, który został wyeksportowany z innego projektu programu Adobe Premiere Elements.

- 1 Kliknij przycisk Organizuj, a następnie kliknij przycisk Pobierz materiały.
- 2 Wybierz opcję Pliki i foldery na komputerze
- 3 Odszukaj i zaznacz napis tytułowy, a następnie kliknij przycisk Otwórz.

Uwaga: Aby w oknie dialogowym *Dodaj materiały* wyświetlać tylko pliki z napisami tytułowymi, wybierz opcję *Adobe Title Designer (.prtl)* w menu typów plików.

Więcej tematów Pomocy

„[Typy plików obsługiwane podczas importu](#)” na stronie 58

„[Typy plików obsługiwane na potrzeby zapisywania i eksportowania](#)” na stronie 300

Rozdział 13: Dodawanie i miksowanie dźwięków

Źródłem co najmniej połowy wszystkich wrażeń, jakie wywiera film na odbiorcach, jest ścieżka dźwiękowa. Program Adobe Premiere Elements udostępnia narzędzia, takie jak Mikser audio oraz wskaźniki audio, przeznaczone do tworzenia wysokiej jakości zmiksowanych kompozycji dźwiękowych. W programie możliwe jest nagrywanie narracji do klipów oraz ustawianie markerów uderzeń podczas podglądania ścieżki w czasie rzeczywistym. Program umożliwia dodanie ścieżki dźwiękowej do filmu, a następnie przycięcie jej do odpowiedniej długości; użytkownik ma również do dyspozycji ścieżki dźwiękowe SmartSound®, które można dostosowywać do wymagań projektu. Ponadto możliwe jest ustawianie ogólnej głośności klipów i względnych poziomów głośności w obrębie wybranych klipów i między nimi. Istnieje także możliwość usuwania zbędnych dźwięków i dodawania efektów do ścieżki dźwiękowej filmu.

Korzystanie ze ścieżek dźwiękowych

Dodawanie ścieżki dźwiękowej

W programie możliwe jest dodawanie klipów audio do ścieżki dźwiękowej widocznej na osi czasu lub linii scen, co umożliwia uzupełnienie gamy dźwięków osadzonych w klipach wideo oraz nagranej narracji. W niektórych przypadkach w celu wyświetlenia ścieżki dźwiękowej konieczne może być przewinięcie w dół tej części osi czasu, która zawiera dźwięki. Te klipy zwykle zawierają muzykę w tle oraz nagrania dźwięków z otoczenia.

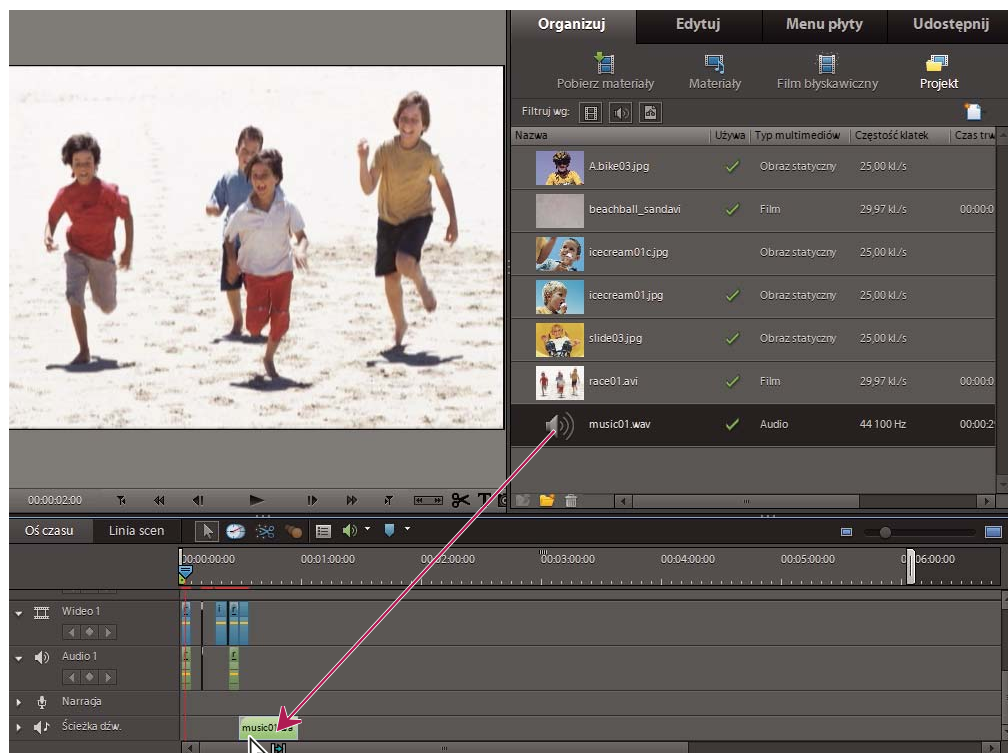
- 1 W razie potrzeby można dodać wymagane pliki audio do projektu.

Ważne: W projekcie można korzystać tylko z plików nagranych samodzielnie lub takich, na których użycie zezwolił właściciel praw autorskich.

- 2 W panelu Zadania kliknij kartę Organizuj i kliknij opcję Projekt.
- 3 Przeciągnij klip audio z panelu Zadania na ścieżkę dźwiękową, która znajduje się na osi czasu lub na linii scen, do miejsca wybranego jako początek klipu audio.



Klipy audio można również importować do osi czasu za pośrednictwem widoku Organizator.

Dodawanie i miksowanie dźwięków

Dodawanie klipu audio do ścieżki dźwiękowej na osi czasu

Odsłuchiwanie ścieżki dźwiękowej

W programie można odsłuchać ścieżkę dźwiękową, aby upewnić się, że ścieżka odpowiada materiałowi wideo.

- 1 Na osi czasu lub w linii scen zaznacz klip audio ze ścieżki dźwiękowej. (W celu wyświetlenia ścieżki dźwiękowej konieczne może być przewinięcie w dół ścieżek audio).
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Odtwórz ► na panelu Monitor.
 - Naciśnij klawisz spacji.

Program Adobe Premiere Elements odtworzy klip audio ścieżki dźwiękowej wraz z innymi klipami audio i wideo, które znajdują się nad nią na osi czasu lub linii scen.

- 3 Aby zatrzymać podgląd, wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Kliknij przycisk Wstrzymaj || w panelu Monitor.
 - Naciśnij klawisz spacji.

Więcej tematów Pomocy

„Przycinanie klipu z linii scen” na stronie 122

„Przycinanie na osi czasu” na stronie 124

„Tymczasowe wyłączenie efektu w klipie” na stronie 160

„Ścieżki na osi czasu” na stronie 91

Tworzenie markerów uderzeń dla ścieżki dźwiękowej

Przycisk Wykrywaj uderzenia — dostępny na osi czasu lub w linii scen — umożliwia tworzenie przyciągających markerów w miejscach, w których uderzenia (lokalne wzrosty natężenia dźwięku) są najsilniejsze. Klipy można przycinać do markerów i dodawać w miejscach wyznaczonych przez markery. Podczas przeciągania lub przycinania klipu na osi czasu punkty wejścia i wyjścia są przyciągane do najbliższego markera uderzenia.

Markery uderzeń są wyświetlane jako niebieskie linie w osobnym obszarze, na tzw. ścieżce uderzeń. Ścieżka uderzeń jest widoczna tylko wówczas, gdy film zawiera co najmniej jeden marker uderzenia. Nie można dodawać materiałów do ścieżki uderzeń.

- 1 Dodaj klip audio lub klip wideo zawierający dźwięk do ścieżki dźwiękowej na osi czasu lub linii scen.
- 2 Wybierz opcję Wykrywaj uderzenia z menu Narzędzia audio.
- 3 W oknie dialogowym Ustawienia wykrywania uderzeń określ żądane ustawienia i kliknij przycisk OK. Opisy opcji w oknie Ustawienia wykrywania uderzeń są wyświetlane obok ikony żarówki .

Na osi czasu pojawią się markery uderzeń odpowiadające uderzeniom w ścieżce dźwiękowej.

- 4 Aby ręcznie dodać markery uderzeń, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, linijkę osi czasu w miejscu, w którym chcesz dodać marker, i wybierz polecenie Ustaw marker uderzeń.
- 5 Aby usunąć marker uderzenia, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, marker na linijce osi czasu i wybierz polecenie Wyczyść marker uderzenia. Aby usunąć wszystkie markery uderzeń, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, linijkę osi czasu i wybierz polecenie Usuń wszystkie markery uderzeń.
- 6 Aby przechodzić do poszczególnych markerów uderzeń, klikaj prawym przyciskiem myszy/klikaj, przytrzymując klawisz Ctrl, linijkę osi czasu i wybieraj polecenie Przejdź do markera uderzenia > Następny lub Poprzedni.

Więcej tematów Pomocy

„Praca z klipami i markerami na osi czasu” na stronie 106

Tworzenie ścieżek SmartSound (tylko w systemie Windows)

Razem z programem Adobe Premiere Elements dostarczana jest wtyczka SmartSound® Quicktracks®. Wtyczka SmartSound Quicktracks umożliwia użytkownikowi korzystanie z bogatej kolekcji ścieżek dźwiękowych przeznaczonych do projektów wideo. Po wybraniu ścieżki z kolekcji można użyć narzędzi SmartSound w celu dostosowania długości ścieżki, tak aby dokładnie odpowiadała ona długości filmu.

Aby użyć ścieżek dźwiękowych SmartSound Quicktracks w projekcie wideo, należy wybrać polecenie SmartSound z menu Narzędzia audio na osi czasu i postępować zgodnie z wyświetlanymi instrukcjami.

Kompletna dokumentacja z instrukcją korzystania ze ścieżek SmartSound Quicktracks jest dostępna na stronie internetowej firmy SmartSound pod adresem www.smartsound.com.

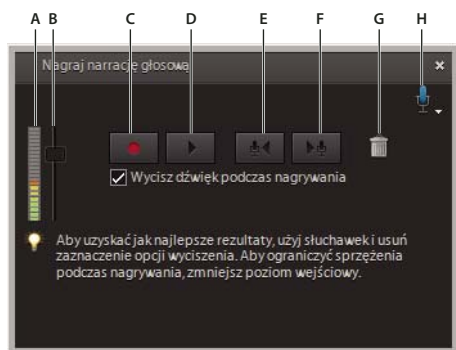
Tworzenie narracji

Tworzenie narracji

Aby uzyskać jak najlepsze rezultaty, upewnij się, że mikrofon prawidłowo współpracuje z komputerem i programem Adobe Premiere Elements jeszcze przed rozpoczęciem nagrywania narracji do klipu.

Dodawanie i miksowanie dźwięków

Korzystając z mikrofonu komputera, można nagrywać narrację do klipów, jednocześnie oglądając je w panelu Monitor. Narracja zostanie dodana do ścieżki dźwiękowej Narracja widocznej na osi czasu albo na linii scen.

**Nagrywanie narracji**

A. Wskaźnik głośności B. Suwak Wejściowy poziom głośności C. Przycisk Nagraj D. Przycisk Odtwarzaj E. Przejdź do poprzedniego klipu narracji F. Przejdź do następnego klipu narracji G. Usuń obecną narrację H. Mikrofon źródłowy

Więcej tematów Pomocy

„Przegląd linii scen” na stronie 84

„Usuwanie szumu (tylko w systemie Windows)” na stronie 207

Przygotowanie do nagrywania narracji

- 1 Podłącz mikrofon do gniazda mikrofonu w komputerze.
- 2 (Windows) Przetestuj mikrofon, korzystając z Kreatora testowania sprzętu dźwiękowego w systemie Windows. Odpowiednie instrukcje zawiera dokumentacja systemu Windows.
- 3 W programie Adobe Premiere Elements wybierz opcje Edycja > Preferencje > Sprzęt audio / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Sprzęt audio.
- 4 Z menu Domyślne urządzenie wybierz urządzenie dźwiękowe komputera; kliknij przycisk OK.

Nagrywanie narracji klipu

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na osi czasu przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  do miejsca, od którego ma się rozpocząć narracja.
 - Na linii scen zaznacz klip, do którego chcesz nagrać narrację. Następnie w panelu Monitor przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  do miejsca, od którego ma się rozpocząć narracja.
- 2 Na osi czasu lub linii scen wybierz polecenie Dodaj narrację z menu Narzędzia audio.
- 3 W oknie Nagryj narrację głosową kliknij przycisk Źródło — mikrofon i wybierz urządzenie dźwiękowe z menu.
- 4 Aby uzyskać optymalny rezultat, wyłącz głośniki komputera, co pozwoli uniknąć sprzężenia. Aby odsłuchiwać dźwięk w trakcie nagrywania narracji, podłącz do komputera słuchawki i usuń zaznaczenie opcji Wycisz dźwięk podczas nagrywania.

Uwaga: Jeśli głośniki są włączone, maksymalnie przybliż się do mikrofonu i trzymaj mikrofon jak najdalej od głośników, aby zapobiec sprzężeniom.

- 5 Mów do mikrofonu tak głośno, jak przy zwykłej rozmowie, i reguluj głośność suwakiem Wejściowy poziom głośności, dopóki najgłośniejszym słowom towarzyszyć będzie aktywacja pomarańczowych segmentów wskaźników.
- 6 Kliknij przycisk Nagryj narrację .

7 W górnej części okna Nagraj narrację głosową, obok pola Zaczynij nagrywanie w, pojawi się licznik czasu. Gdy etykieta „Zaczynij nagrywanie za” zmieni się w etykieta „Nagrywanie”, zacznij wypowiadać tekst narracji równolegle do odtwarzania klipu.

8 Po zakończeniu narracji kliknij przycisk Zatrzymaj .

Klip audio zawierający nagraną narrację zostanie dodany do panelu Materiały i do ścieżki Narracja na osi czasu lub linii scen (pod zaznaczonym klipem).

Uwaga: Jeśli nie klikniesz przycisku Zatrzymaj, nagrywanie zostanie automatycznie zakończone po dojściu do początku następnego pliku na ścieżce Narracja lub po 30 sekundach od końca ostatniego klipu na osi czasu lub linii scen.

9 Aby odsłuchać nagranie, kliknij przycisk Przejdź do poprzedniej narracji . Następnie kliknij przycisk Odtwórz obecną narrację .

10 Aby kontynuować nagrywanie od miejsca, w którym zostało zatrzymane, ponownie kliknij przycisk Nagraj . Ponowne kliknięcie przycisku Nagraj spowoduje nadpisanie narracji, które znajdują się już na ścieżce Narracja.

11 W dowolnej chwili można nacisnąć przycisk Wstrzymaj , aby zatrzymać odsłuch.

 Na linii scen, w prawym górnym rogu klipu, do którego nagrana została narracja, pojawia się ikona mikrofonu .

Zastępowanie lub usuwanie narracji

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na osi czasu przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  do miejsca, w którym rozpoczyna się stara narracja.
- Na linii scen zaznacz klip zawierający narrację, która ma być zmieniona. Następnie w panelu Monitor przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  do miejsca, w którym rozpoczyna się stara narracja.

2 Wybierz opcję Dodaj narrację z menu Narzędzia audio.

3 W oknie Nagraj narrację głosową wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zastąpić narrację, kliknij przycisk Nagraj . Ponowne kliknięcie przycisku Nagraj powoduje nadpisanie istniejącego nagrania nowym.
- Aby usunąć narrację, kliknij przycisk Usuń obecną narrację . Stara narracja zostanie usunięta z osi czasu lub linii scen, ale pozostanie w widoku Projekt na panelu Zadania.

Miksowanie dźwięków i regulowanie głośności

Informacje o miksowaniu dźwięków

W celu prawidłowego zmiksowania dźwięków konieczne jest wyregulowanie poziomów głośności, tak aby uzyskać odpowiedni zakres głośności w każdym z klipów, a następnie wyregulowanie wzajemnej głośności wszystkich klipów użytych w filmie. Można na przykład w pierwszej kolejności wyregulować głośność klipu narracji, tak aby zminimalizować różnice między jego najcichszymi i najgłośniejszymi fragmentami; następnie można zwiększyć ogólną głośność narracji, aby była wyraźnie słyszalna na tle dźwięków z otoczenia lub muzyki z innych klipów.

W programie Adobe Premiere Elements zmiany głośności wyrażone są w decybelach. Poziom 0,0 dB oznacza głośność pierwotną (a nie ciszę). Zmiana poziomu na wartość ujemną powoduje zmniejszenie głośności, a zmiana na wartość dodatnią — zwiększenie.

Dodawanie i miksowanie dźwięków

Do sterowania głośnością klipu można użyć wykresu głośności — tj. żółtej linii biegnącej poziomo przez ścieżkę audio każdego klipu (czasami nazywanej także elastyczną linią głośności) — lub Miksera audio. W oknie Wskaźniki audio wyświetlane są wskaźniki ogólnej głośności projektu.

Regulując głośność, należy brać pod uwagę następujące wskazówki:

- W wypadku zmiksowania bardzo głośnych klipów audio rozmieszczonych na wielu ścieżkach może dojść do *obcinania* (zniekształcenia dającego efekt staccato). Aby uniknąć obcinania, należy zmniejszyć głośność.
- Jeśli konieczna jest zmiana głośności w poszczególnych fragmentach tego samego klipu (np. głos jednej osoby jest za cichy, a drugiej za głośny), można wykorzystać klatki kluczowe.
- Jeśli pierwotna głośność klipu jest zdecydowanie za duża lub za mała, można zmienić poziom wejściowy. Jednak regulacja poziomu wejściowego nie wyeliminuje zniekształceń będących skutkiem nagrania klipu ze zbyt dużą głośnością. W takich przypadkach lepszym rozwiązaniem jest ponowne nagranie klipu.

Więcej tematów Pomocy

„[Stosowanie i odsłuch efektów](#)” na stronie 156

Regulowanie głośności i miksowanie audio w Mikserze audio

Mikser audio umożliwia regulowanie balansu i głośności audio poszczególnych ścieżek w projekcie. Możliwe jest regulowanie balansu i poziomu nagrań audio zawartych w klipach wideo, a także ścieżek dźwiękowych i narracji. Na przykład niekiedy zachodzi konieczność zwiększenia głośności narracji i zmniejszenia głośności ścieżki dźwiękowej w różnych punktach klipu — w celu podkreślenia wybranych wypowiedzi lub wzmocnienia cichego głosu na tle muzyki.

Ustawienia można zmieniać, słuchając ścieżek audio i oglądając ścieżki audio. Każda ścieżka w Mikserze audio odpowiada jednej ścieżce audio na osi czasu lub linii scen i ma taką samą jak ona nazwę. Zmiany ustawień powodują dodawanie klatek kluczowych do ścieżki. W preferencjach audio można określić domyślny minimalny odstęp między klatkami kluczowymi.



Mikser audio

 W miarę możliwości należy zmiksować głośność całej jednej ścieżki, od początku do końca, a dopiero potem przechodzić do następnej. Ta sama reguła obowiązuje przy miksowaniu balansu.

- 1 (Opcjonalnie) Wybierz kolejno opcje Edycja > Preferencje > Audio / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Audio i w polu Skracanie minimalnego odstępu czasu ustaw wartość z przedziału od 1 do 2000 milisekund. Odstępy między klatkami kluczowymi będą zawsze większe od tej wartości. Aby wyłączyć odtwarzanie dźwięku podczas przeszukiwania ścieżki audio, usuń zaznaczenie opcji Odtwarzaj dźwięk podczas przeszukiwania.
- 2 Na osi czasu lub linii scen kliknij menu Narzędzia audio i wybierz opcję Miksowanie audio lub wybierz polecenie Okno > Mikser audio.

Uwaga: Aby ukryć lub wyświetlić ścieżki, wybierz polecenie Pokaż/ukryj ścieżki z menu panelu Mikser audio, a następnie określ, które ścieżki mają być widoczne.

- 3 W oknie Monitor przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu do miejsca, od którego chcesz rozpocząć miksowanie audio.
- 4 Kliknij przycisk Odtwarzaj w oknie Monitor i za pomocą elementów sterujących Miksera audio zmieniaj ustawienia, co będzie powodowało automatyczne dodawanie klatek kluczowych do ścieżki:
 - Aby zmienić balans ścieżki, obróć (przeciągnij) element sterujący Balans w lewo lub w prawo.
 - Aby zwiększyć głośność ścieżki, przeciągnij element sterujący Poziom w górę lub w dół.

Uwaga: Odstępy między klatkami kluczowymi można określić w preferencjach audio.

Aby w trakcie miksowania wyciszyć ścieżkę, kliknij opcję Wycisz. Ta opcja nie powoduje jednak wyciszenia ścieżki na stałe, a jedynie na czas miksowania.

Miksowanie inteligentne

Niekiedy, z powodu głośnej muzyki w tle, dialogi w klipie nie są słyszalne. Aby zapewnić dobrą słyszalność dialogów, należy zmniejszyć głośność muzyki w tle. Funkcja Miksowanie inteligentne umożliwia automatyczną regulację głośności muzyki odtwarzanej w tle. Aby uzyskać jak najlepszy rezultat, należy umieścić klipy dialogów na ścieżce Audio 1 lub na ścieżce Narracje (ścieżki pierwszego planu), a muzykę na ścieżce Ścieżka dźwiękowa (ścieżki tła). Program Adobe Premiere Elements analizuje klipy na wszystkich ścieżkach pierwszego planu, poszukując dialogów. Następnie program inteligentnie/automatycznie tworzy klatki kluczowe w miejscach, w których konieczne jest zmniejszenie głośności w celu zapewnienia słyszalności dialogów na ścieżce pierwszego planu. Zmiany wprowadzone przez funkcję Miksowanie inteligentne mają zastosowanie do wszystkich klipów na osi czasu, a nie tylko do zaznaczonego klipu. Użycie Miksowania inteligentnego względem dowolnej ścieżki audio powoduje usunięcie klatek kluczowych umieszczonych wcześniej na ścieżce dźwiękowej.

Zmianianie typów ścieżek

Domyślnie nowe ścieżki tworzone przez użytkownika są ścieżkami pierwszego planu. Można jednak zmienić typ ścieżki. Ścieżkę można również wyłączyć, aby była ignorowana podczas Miksowania inteligentnego.

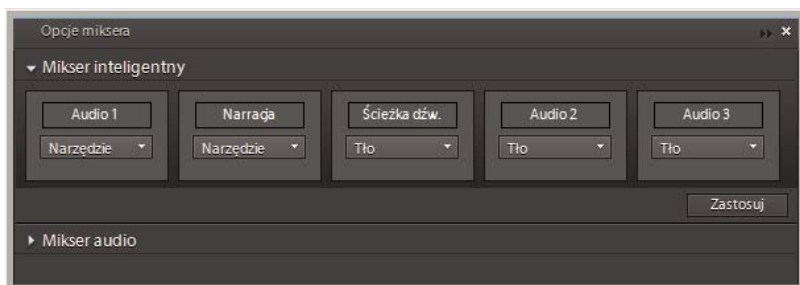
- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Okno > Mikser audio.
 - Po prawej stronie osi czasu i linii scen wybierz polecenie Narzędzia audio > Miksowanie inteligentne > Opcje.

Widoczny będzie teraz panel Mikser inteligentny i panel Mikser audio.

- 2 Rozwiń panel Mikser inteligentny i z menu pod nazwą ścieżki wybierz jedną z następujących opcji.
 - Pierwszy plan
 - Tło

- Wyłączone

Uwaga: Opcja Wyłączone powoduje, że dana ścieżka będzie ignorowana podczas Miksowania inteligentnego.



Okno Miksowanie inteligentne

Zmianianie preferencji Miksowania inteligentnego

Aby zmienić opcje mikśowania inteligentnego, wybierz opcje Edycja > Preferencje > Audio / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje > Audio. Dostępne są następujące opcje:

Ustawienie domyślne nowej ścieżki Określ typ ścieżki. Dostępne są opcje: Pierwszy plan, Tło i Wyłącz. Domyślnie tworzone ścieżki są ścieżkami tła.

Pomiń przerwy Określ próg w sekundach.

Zmniejsz głośność tła Określ, o ile procent ma być zmniejszana głośność

Normalizuj klipy pierwszego planu Normalizuj dialogi tak, aby ich głośność utrzymywała się w całym klipie na takim samym poziomie.

Miksowanie inteligentne klipów audio

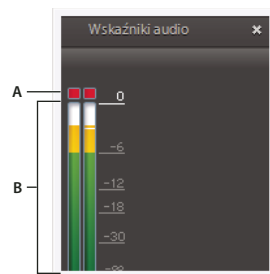
Przed rozpoczęciem Mikśowania inteligentnego należy upewnić się, że jeden plik audio umieszczony jest na ścieżce pierwszego planu (ścieżce Audio 1 lub Narracja), a drugi — na ścieżce tła (ścieżce dźwiękowej).

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Po prawej stronie osi czasu i linii scen wybierz polecenie Narzędzia audio > Mikśowanie inteligentne > Zastosuj.
- Wybierz polecenie Narzędzia audio > Mikśowanie inteligentne > Opcje, a następnie kliknij przycisk Zastosuj.

Przegląd panelu Wskaźniki audio

W panelu Wskaźniki audio (Okno > Wskaźniki audio) wyświetlany jest ogólny poziom głośności klipów odtwarzanych w danej chwili na osi czasu lub linii scen. Jeśli uaktywniają się czerwone wskaźniki obcinania, należy zmniejszyć głośność jednego lub kilku klipów. Wskaźniki poziomu szczytowego wskazują maksymalny poziom głośności osiągnięty podczas odtwarzania filmu. Z reguły pożądanym jest poziom szczytowy z przedziału od 0 do -6 dB.

Dodawanie i miksowanie dźwięków

Panel Wskaźniki audio

A. Wskaźniki obcinania B. Wskaźniki poziomu szczytowego

Regulowanie głośności na osi czasu

Możliwe jest regulowanie głośności klipu bezpośrednio na ścieżce audio na osi czasu. Przeciągając wykres głośności w górę lub w dół, można na przykład dopasować głośność klipu do głośności klipów sąsiednich lub całkowicie wyciszyć klip.

Uwaga: Do zwiększania i zmniejszania głośności można też wykorzystać klatki kluczowe.

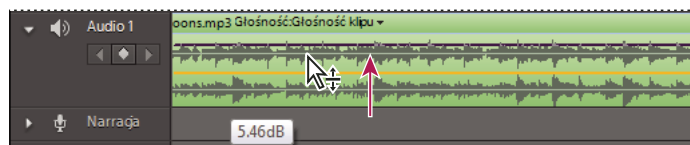
- 1 Aby zmienić rozmiar ścieżki audio na osi czasu w celu zwiększenia jej czytelności, umieść wskaźnik między dwiema ścieżkami w obszarze nagłówków ścieżek, tak aby pojawiła się ikona regulacji , a następnie przeciągnij w górę lub w dół.
- 2 Na osi czasu wybierz opcję Głośność w lewym górnym rogu klipu. Następnie wybierz polecenie Głośność > Głośność klipu.



Menu Głośność

- 3 Umieść wskaźnik nad wykresem głośności, tj. żółtą linią przebiegającą poziomo przez ścieżkę audio klipu. Wskaźnik przyjmie postać podwójnej białej strzałki .
- 4 Przeciągaj w górę lub w dół, aby równomiernie zmieniać poziom. Przeciągaj istniejące ścieżki kluczowe, aby je przesunąć.

Podczas przesuwania wyświetlany jest poziom w decybelach. Liczba dodatnia oznacza zwiększenie głośności; liczba ujemna oznacza zmniejszenie głośności.



Przeciąganie wykresu głośności powoduje zmianę głośności klipu.

Więcej tematów Pomocy

- „Zmianianie rozmiaru ścieżek” na stronie 102
- „Wyświetlanie i edytowanie klatek kluczowych” na stronie 214
- „Tymczasowe wyłączenie efektu w klipie” na stronie 160
- „Dodawanie klatek kluczowych” na stronie 216

Regulowanie poziomu wejściowego klipów

Jeśli oryginalny poziom głośności klipu jest za wysoki lub za niski, należy przed wyregulowaniem poziomów wyjściowych zmienić poziom wejściowy (nazywany też *wzmocnieniem*). Jeśli jednak podczas nagrywania dźwięku w urządzeniu wejściowym ustawiony był zbyt niski poziom, zwiększenie wzmocnienia spowoduje uwypuklenie szumów. Aby uzyskać optymalny rezultat, należy nagrywać audio na poziomie wysokim, ale nie zbyt wysokim, by nie dopuścić do zniekształceń. Nieskorygowany szczytowy poziom prawidłowo nagranego materiału audio powinien na panelu Wskaźniki audio mieścić się w przedziale od 0 dB do -6 dB. Nagranie z poziomem większym od 0 dB spowoduje obcinanie.

- 1 Zaznacz klip na osi czasu. Aby operować na więcej niż jednym klipie naraz, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zaznaczyć klipy niesąsiadujące ze sobą, klikaj je, przytrzymując naciśnięty klawisz Ctrl/klawisz Cmd.
 - Aby zaznaczyć sąsiednie klipy, kliknij w panelu Moje projekty i przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół odpowiednich klipów.
 - Aby zaznaczyć wszystkie klipy, naciśnij kombinację klawiszy Ctrl-A/Cmd-A.
- 2 Wybierz polecenie Klip > Opcje audio > Wzmocnienie audio.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności i kliknij przycisk OK:
 - Wpisz wartość wzmocnienia (0 dB odpowiada pierwotnemu wzmocnieniu klipu).
 - Kliknij opcję Normalizuj, aby automatycznie zwiększać wzmocnienie w miejscach zbyt cichych lub zmniejszać w miejscach zbyt głośnych. Program Adobe Premiere Elements wyświetla wartość konieczną do osiągnięcia maksymalnego wzmocnienia bez obcinania.

Wyciszanie klipu

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności na osi czasu:
 - Jeśli klip jest powiązany z materiałem wideo, kliknij ścieżkę audio klipu na osi czasu, trzymając naciśnięty klawisz Alt, aby zaznaczyć tylko materiał audio.
 - Jeśli klip nie jest powiązany z materiałem wideo, kliknij klip, aby go zaznaczyć.
- 2 Wybierz polecenie Klip > Włącz. (Wyłączenie klipu spowoduje usunięcie symbolu zaznaczenia obok opcji w menu klipu i wyszarzenie nazwy klipu na ścieżce).

Stopniowe zwiększanie lub zmniejszanie głośności

- 1 Zaznacz klip audio na osi czasu lub na linii scen.
- 2 W widoku Właściwości (Okno > Właściwości) rozwiń obszar właściwości głośności. Kliknij przycisk Pojawianie się  lub Zanikanie .

Wybranie opcji Pojawianie się spowoduje dodanie jednej klatki kluczowej na samym początku klipu w celu ustawienia głośności na -∞ dB (cisza) oraz drugiej klatki kluczowej przywracającej głośność obowiązującą w danym miejscu klipu. Wybranie opcji Zanikanie spowoduje dodanie jednej klatki kluczowej na końcu klipu w celu ustawienia głośności na -∞ dB oraz — wcześniej w klipie — drugiej klatki kluczowej powielającej głośność obowiązującą w danym miejscu klipu.

 Jeśli klip audio jest powiązany z materiałem wideo, można kliknąć dowolną część klipu prawym przyciskiem myszy i wybrać polecenie Zanik < Pojawianie się dźwięku i obrazu lub Zanikanie dźwięku i obrazu. Można także stopniowo wyciszyć jeden klip, jednocześnie zwiększając głośność drugiego klipu. W tym celu należy przeciągnąć jedno z przejęć audio z rodziny Płynne przechodzenie na linię podziału między klipami.

Więcej tematów Pomocy

„[Usuwanie klipu z osi czasu lub linii scen](#)” na stronie 99

„[Dodawanie klatek kluczowych](#)” na stronie 216

„[Usuwanie klatek kluczowych](#)” na stronie 218

Rozdział 14: Tworzenie menu płyt

Płyty DVD, Web DVD i Blu-ray doskonale nadają się do udostępniania nagrań wideo rodzinie. Niewielkie i lekkie płyty można łatwo pakować i przysyłać pocztą, co sprawia, że są optymalnym nośnikiem rozpowszechniania własnych filmów użytkownika. Za pomocą szablonów menu i zautomatyzowanych funkcji menu, które są dostępne w programie Adobe Premiere Elements, można szybko i łatwo tworzyć profesjonalnie wyglądające płyty DVD, Web DVD i Blu-ray.

Typy płyt i opcji menu

Informacje o autoodtwarzaniu i płytach z menu

Za pomocą programu Adobe Premiere Elements i nagrywarki płyt można tworzyć dwa główne typy płyt DVD, Web DVD i Blu-ray: płyty odtwarzane automatycznie bez menu i płyty oparte na menu. Pierwszym krokiem tworzenia płyty jest wybór typu, jaki ma zostać utworzony.

W celu utworzenia płyty odtwarzanej automatycznie wystarczy utworzyć film, wyeksportować go do formatu płyty, a następnie nagrać płytę. Jednak w celu utworzenia płyty opartej na menu, należy dodać menu do filmu, korzystając z szablonów menu programu Adobe Premiere Elements.

Szablony menu programu Adobe Premiere Elements to wstępnie zaprojektowane menu, dostępne w różnych motywach i stylach. Przyciski dostępne w szablonach są automatycznie połączone z markerami menu umieszczanymi w filmach. Menu są tworzone w sposób dynamiczny odpowiednio do umieszczonych markerów menu, a w razie potrzeby dodawane są dodatkowe menu. Po wybraniu szablonu można dodawać, przenosić i usuwać markery menu. Możliwe jest także dodawanie markerów menu do osi czasu przed wybraniem szablonu menu. Program Adobe Premiere Elements automatycznie dostosowuje menu w taki sposób, aby były zgodne z markerami.

***Uwaga:** Dostępne menu są ustawiane zgodnie z proporcjami projektu. Na przykład, jeśli proporcje projektu są ustawione dla odtwarzania na szerokim ekranie, wówczas menu również są odtwarzane na szerokim ekranie.*

Więcej tematów Pomocy

„[Tworzenie menu płyt](#)” na stronie 265

„[Automatyczne dodawanie markerów scen](#)” na stronie 268

„[Ręczne dodawanie markerów menu, scen lub zatrzymania](#)” na stronie 269

„[Nagrywanie na płyty DVD i Blu-ray](#)” na stronie 282

Płyty odtwarzane automatycznie

Płyty odtwarzane automatycznie nie zawierają żadnych menu, a włożenie takiej płyty do odtwarzacza płyt DVD lub Blu-ray powoduje jej automatyczne odtwarzanie. Takie płyty są idealne do prezentowania pojedynczych filmów, które mają być wyświetlane od początku do końca. Tworzenie takich płyt jest najłatwiejsze — wystarczy wyeksportować film na płytę.

Jeśli płyta ma zawierać punkty określone w ramach filmu, do których można będzie przeskakiwać za pomocą przycisków Dalej i Wstecz na pilocie zdalnego sterowania odtwarzaczem, wówczas należy ustawić markery menu lub scen w celu określenia rozdziałów, albo punkty przeskoku. Na płycie odtwarzanej automatycznie nie są rozróżniane markery głównego menu ani markery scen, dlatego do punktów rozdziałów można dodawać dowolne z tych typów markerów.

Przed nagraniem płyty należy wyświetlić podgląd filmu i sprawdzić, czy markery są poprawnie rozmieszczone.

Uwaga: Płyty odtwarzane automatycznie ignorują markery zatrzymania.

Płyty oparte na menu

Płyty oparte na menu są najlepsze w przypadku prezentowania długich filmów albo zestawów filmów, które powinny być wyświetlane od początku do końca, albo filmów zawierających sceny, do których wymagany jest dostęp z podmenu. Z menu głównego można odtworzyć film lub przejść do podmenu wyboru scen. Istnieją dwa typy płyt opartych na menu:

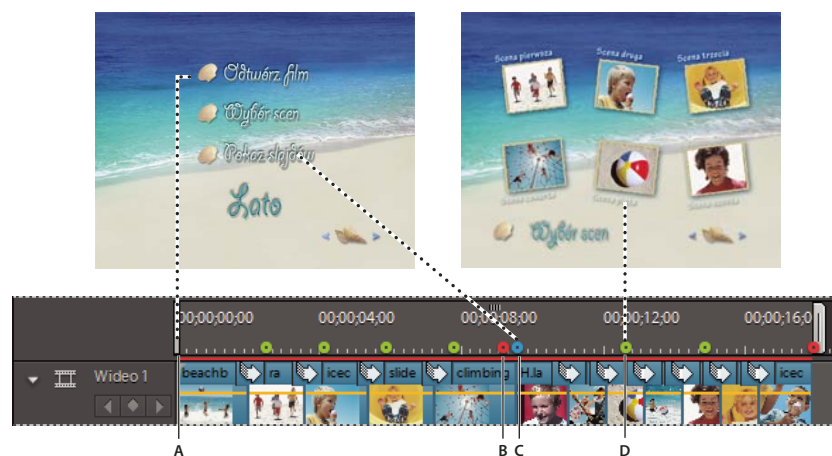
Płyty oparte na menu z menu Sceny Idealne do prezentowania pojedynczych długich filmów, które powinny być odtwarzane od początku do końca, ale także do płyt zawierających sceny, do których można zyskać z podmenu. Z menu głównego można wybrać odtwarzanie całego filmu albo oraz przejść do menu scen. Menu scen umożliwia nawigowanie do scen w obrębie filmu. Zwykle projekty są konfigurowane w taki sposób, aby każda scena reprezentowała interesujący punkt filmu; jednak scenę można rozpocząć w dowolnym miejscu po upływie określonego czasu odtwarzania albo w każdym innym miejscu.

Płyty oparte na menu zawierające opcje wyboru kilku filmów Takie płyty są idealne do prezentowania zestawów pojedynczych filmów, które nie zostały połączone w jeden film. Na przykład, na płycie z wesela można przedstawić przygotowania, ceremonię ślubu oraz przyjęcie jako osobne filmy. Do każdego z tych filmów przypisany zostanie osobny przycisk w menu głównym.

Praca z markerami menu

Informacje o markerach menu

Markery menu można łatwo dodawać do materiałów wideo. Markery scen można dodawać automatycznie lub ręcznie. Program Adobe Premiere Elements tworzy menu w oparciu o te markery. Typ markerów menu dodawanych do osi czasu jest uzależniony od tego, w jaki sposób widzowie będą uzyskiwać dostęp do wideo.



Relacje między markerami menu i szablonami menu

A. Początek elementu multimedialnego B. Marker zatrzymania C. Marker menu głównego D. Marker sceny

W filmie można wykorzystywać markery wszystkich typów. Gdy jednak odtwarzacz napotka marker zatrzymania, wówczas powróci do menu głównego, a nie do menu, z którego został wywołany. Jeśli następnie kolejność klipów zostanie zmieniona na osi czasu lub linii scen, wówczas markery pozostaną w pierwotnych miejscach, dlatego może pojawić się konieczność aktualizacji ich miejsc oraz zmiany ich nazw w celu zapewnienia ich powiązania z filmem.

Uwaga: Markerów menu (scen, menu głównego i markerów zatrzymania) nie należy mylić z markerami klipów i markerami na osi czasu. Wszystkie te markery służą do oznaczania miejsc w klipie lub filmie, ale program Adobe Premiere Elements korzysta z markerów scen i markerów menu w celu łączenia klatki wideo z osi czasu i linii scen z przyciskami w menu płyty. Markery klipów i markery na osi czasu ułatwiają ustawianie i przycinanie klipów.

Więcej tematów Pomocy

„Stosowanie szablonu menu płyty” na stronie 273

„Dostosowywanie tła menu” na stronie 274

Markery menu głównego

Markery głównego menu dzielą wideo na osobne filmy. Przyciski z głównego menu są połączone z markerami głównego menu. Markery głównego menu rozmieszcza się ręcznie w celu wskazania miejsca rozpoczęcia każdego filmu, który ma się znaleźć na liście głównego menu płyty. Jeśli wybrany szablon menu głównego zawiera dodatkowe przyciski (inne niż Odtwarzaj film i Sceny), wówczas te przyciski są połączone z markerami głównego menu i powodują odtwarzanie od każdego markera do czasu osiągnięcia markera zatrzymania albo końca materiału na osi czasu. Jeśli menu główne nie zawiera wystarczającej ilości przycisków markerów menu głównego, wówczas program Adobe Premiere Elements duplikuje menu główne i dodaje przycisk Dalej na podstawowym menu głównym. Jeśli film nie zawiera markerów menu głównego, wówczas program Adobe Premiere Elements nie wstawia dodatkowych przycisków do menu głównego.

Jeśli używane są markery menu głównego, wówczas należy wybrać szablon zawierający co najmniej trzy przyciski menu głównego. (Pierwszy przycisk — Odtwarzaj film — powoduje odtwarzanie filmu od początku do końca. Drugi — Sceny — stanowi połączenie z menu Sceny 1).

Ważne: Przycisk Odtwarzaj na głównym menu automatycznie łączy z punktem początkowym linijki osi czasu, dlatego nie ma potrzeby umieszczania w tym miejscu markera menu głównego.

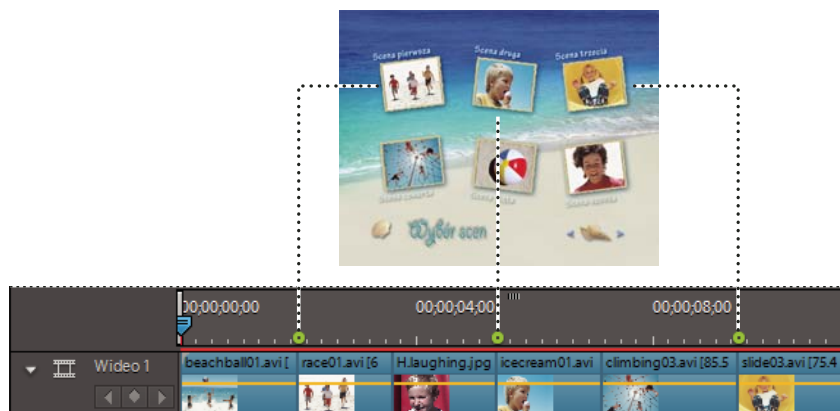


Zduplikowane menu utworzone, gdy film zawiera więcej markerów menu głównego niż przycisków w szablonie
A. Przycisk Dalej prowadzi do zduplikowanego menu B. Przycisk Wstecz powoduje powrót do Menu głównego 1

Markery scen

Markery scen dzielą film na osobne sceny. Przyciski scen w menu głównym stanowią połączenia z różnymi scenami w filmie i pojawiają się w menu scen jeden po drugim (nie są pogrupowane wg filmów). Markery scen (bez markerów zatrzymania) powinny być używane, gdy wymagane jest odtwarzanie filmu od początku do końca, a także gdy odbiorca powinien mieć możliwość przeskakiwania do wybranych scen.

Markery scen można dodawać automatycznie lub ręcznie. Program Adobe Premiere Elements korzysta z markerów scen w celu tworzenia menu scen, do którego można uzyskać dostęp za pomocą przycisku Sceny w głównym menu płyty. Jeśli oś czasu nie zawiera żadnych markerów scen, wówczas program Adobe Premiere Elements pomija przycisk Sceny i menu scen.

Tworzenie menu płyt

Markery scen są odwzorowane bezpośrednio na przyciski w menu scen.

Markery zatrzymania

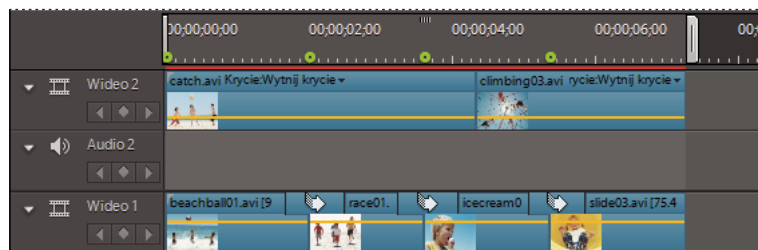
Markery zatrzymania wyznaczają koniec filmu. Po osiągnięciu markera zatrzymania odtwarzacz wraca do menu głównego. Jeśli do osi czasu zostanie dodany marker zatrzymania, wówczas odtwarzacz nie będzie odtwarzał filmu od początku do końca. Dlatego markery zatrzymania należy dodawać tylko wówczas, gdy wideo zostało podzielone na wiele filmów i nie odtwarzanie klipów z osi czasu od początku do końca nie jest wymagane.

Markery zatrzymania dodaje się ręcznie. Markery zatrzymania oznaczają koniec każdego filmu, jaki ma się znaleźć w menu głównym płyty. Każdorazowo po osiągnięciu markera zatrzymania odtwarzanie filmu jest przerywane i następuje powrót do menu głównego.

Automatyczne dodawanie markerów scen

Polecenie Generuj markery menu powoduje rozmieszczanie markerów scen. W niektórych sytuacjach w celu przyspieszenia pracy można powierzyć programowi Adobe Premiere Elements samodzielne rozmieszczanie markerów scen, które następnie można usunąć. Najlepsze wyniki osiąga się wtedy, gdy każda scena w filmie jest osobnym klipem, a wszystkie klipy przeznaczone do oznaczenia markerami znajdują się na ścieżce Wideo 1. Jeśli film zawiera wiele klipów, które są na siebie nałożone, wówczas lepszym rozwiązaniem może być ręczne rozmieszczanie markerów scen albo rozmieszczanie ich w ustalonych odstępach.

Automatycznie rozmieszczane markery scen nie mają nazw, dlatego przyciski w menu scen zachowują nazwy z szablonu. W celu dostosowania przycisków można nazwać markery po ich rozmieszczeniu albo zmienić nazwy przycisków po wybraniu szablonu.



Przykładowy film z markerem sceny, który został umieszczony automatycznie

- 1 Kliknij oś czasu, aby ją aktywować.
- 2 Wybierz opcje Płyta > Generuj markery menu.

- 3 W oknie dialogowym Automatycznie ustaw marker menu określ sposób rozmieszczania markerów, wprowadzając w razie potrzeby wartość:

W każdej scenie Umieszcza marker sceny w każdym punkcie edycji (cięcia) między klipami na ścieżce Wideo 1, a nie na końcach przejęć. Na początku serii obrazów statycznych w osi czasu umieszczany jest tylko jeden marker sceny.

Co _min. Umieszcza markery scen w określonych odstępach czasu. (Ta opcja jest dostępna tylko wówczas, gdy film zawiera kilka minut materiału).

Łącznie markerów Rozmieszcza określoną przez użytkownika liczbę markerów równomiernie w całym zakresie klipów na osi czasu.

- 4 Jeśli oś czasu zawiera istniejące markery, które nie są już potrzebne, wówczas należy wybrać opcję Wyczyść istniejące markery menu. (Wyczyszczenie markerów powoduje również wyczyszczenie nazw markerów i przesunięcie miniatur powiązanych z każdym markerem).
- 5 Kliknij przycisk OK. Markery scen zostaną dodane do osi czasu, pod linijką osi czasu.
- 6 Jeśli umiejscowienie jakiegoś markera nie jest odpowiednie, wówczas należy go przeciągnąć na linijce osi czasu w inne miejsce.

Uwaga: Markery scen nie są na stałe powiązane z wideo. W przypadku późniejszej edycji konieczne może być przesunięcie markerów albo ich ponowne wygenerowanie w taki sposób, aby zapewnić ich zgodność z punktami nowej edycji.

Więcej tematów Pomocy

„Edycja tekstu i przycisków w menu” na stronie 276

Ręczne dodawanie markerów menu, scen lub zatrzymania

W przypadku ręcznego dodawania markerów można je nazywać podczas rozmieszczania. Wybrana nazwa pojawi się jako etykieta dla przycisku w menu głównym lub menu scen.

W niektórych szablonach przyciski menu zawierają miniaturki wideo, z którymi są połączone. Jeśli klatka domyślna nie reprezentuje najlepszej klatki dla przycisku, wówczas można zmienić ją w oknie dialogowym Marker menu.

Więcej tematów Pomocy

„Edycja atrybutów markera menu lub markera sceny” na stronie 272

Dodawanie markera menu głównego lub markera scen

- 1 Na osi czasu przesun wskaznik bieżącego czasu  do miejsca, w którym zamierzasz ustawić marker.

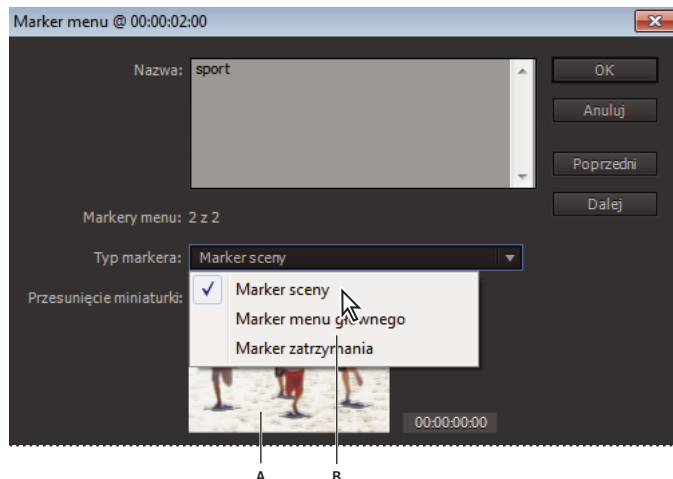
Uwaga: Przycisk Odtwarzaj w każdym szablonie menu głównego stanowi automatyczne połączenie z punktem początkowym linijki osi czasu. Nie ma potrzeby umieszczać tam markera, chyba że ma się on znaleźć w menu scen.

- 2 Na osi czasu lub linii scen wybierz opcje Markery > Marker menu > Ustaw marker menu.



Aby szybko umieścić marker, można również przeciągnąć marker z przycisku Dodaj markery menu dożądanego miejsca na linijce osi czasu.

- 3 Do pola w oknie dialogowym Marker menu wpisz nazwę markera. Tekst w tym polu nie jest zawijany, dlatego w celu umieszczenia tekstu w wielu wierszach należy nacisnąć kombinację klawiszy Ctrl+Enter dla każdego nowego wiersza. Nazwa markera powinna być krótka, ponieważ tylko wówczas zmieści się w menu i nie będzie nachodzić na inny przycisk. (Nazwę można również dostosować później, po wybraniu szablonu).
- 4 W menu Typ markera wybierz typ markera, którego zamierzasz ustawić.

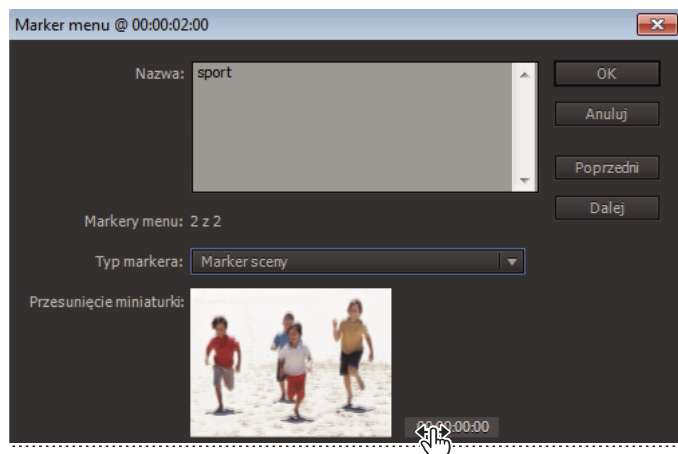
Tworzenie menu płyt

Okno dialogowe Marker menu

A. Miniaturka klatki, która znajduje się przy markerze B. Typ markera

5 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby ustawić wygląd miniaturki przycisku:

- Aby wybrać obraz statyczny dla miniaturki przycisku w menu, przeciągnij kod czasowy Przesunięcie miniaturki do klatki, która zawiera żądany obraz. Nie zaznaczaj opcji Przycisk menu Ruch. Po utworzeniu płyty DVD, Web DVD lub Blu-ray obraz pojawi się w menu. (Ta miniaturka jest przeznaczona wyłącznie do wyświetlania w menu. Kliknięcie przycisku na płycie spowoduje rozpoczęcie odtwarzania wideo od miejsca, w którym znajduje się marker).



Przeciąganie kodu czasowego Przesunięcie miniaturki

- W celu odtwarzania wideo w przycisku menu płyty należy wybrać opcję Przycisk menu Ruch. Po wybraniu tej opcji dla markera menu głównego lub markera scen odpowiedni przycisk w menu stanie się przyciskiem animowanym.

6 Kliknij przycisk OK.

Marker zostanie dodany do osi czasu, poniżej linii osi czasu. Marker menu głównego jest niebieski, marker sceny jest zielony, a marker zatrzymania jest czerwony.

Dodawanie markera zatrzymania

1 Na osi czasu przesunij wskaźnik bieżącego czasu  do końca wideo lub sceny.

- 2 Na osi czasu lub linii scen wybierz opcje Markery > Marker menu > Ustaw marker menu.
- 3 W oknie dialogowym Marker menu wybierz opcję Marker zatrzymania w menu Typ markera.
- 4 Kliknij przycisk OK.

Marker zostanie dodany do osi czasu, poniżej linijki osi czasu.

Znajdowanie markera menu lub markera sceny

- ❖ Na osi czasu wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby znaleźć pierwszy marker sceny po prawej lub po lewej stronie wskaźnika bieżącego czasu, wybierz opcje Płyta > Przejdź do markera menu > Dalej lub Poprzedni.
 - W celu znalezienia markera na osi czasu klikaj opcje Markery > Marker menu > Przejdź do markera menu > Dalej lub Poprzedni, aż do znalezieniażądanego markera.
 - Aby znaleźć marker połączony z konkretnym przyciskiem, kliknij miniaturę menu na dole panelu Układ płyty, kliknij prawym przyciskiem myszy/kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl, przycisk, a następnie wybierz opcję Pokaż marker na osi czasu.

Uwaga: Po znalezieniu markera w oknie dialogowym Marker menu można przeprowadzić edycję szczegółów markera albo usunąć marker, klikając przycisk Usun.

Przenoszenie albo usuwanie markera menu lub markera sceny

Markery umieszczone automatycznie i ręcznie można łatwo przenosić oraz usuwać.

W programie możliwe jest usuwanie pojedynczych markerów, a także jednoczesne usunięcie wszystkich markerów z osi czasu. Jeśli film był edytowany po wybraniu szablonów menu, wówczas usunięcie wszystkich markerów może być łatwiejsze niż przeciąganie ich do nowych położeń.

Uwaga: Jeśli szablon został już wybrany, wówczas usunięcie markera spowoduje również usunięcie z menu głównego lub menu scen przycisku powiązanego z markerem.

Przenoszenie markera

- ❖ Na osi czasu przenieś wybrany marker dożądanej sceny lubżądanego filmu.

Usuwanie markera

- ❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na osi czasu ustaw wskaźnik bieżącego czasu  nad markerem przeznaczonym do usunięcia. (W celu znalezienia markera konieczne może być powiększenie linijki osi czasu). Wybierz opcje Płyta > Wyczyść marker menu > Marker przy wskaźniku bieżącego czasu.
 - W celu znalezienia i usunięcia markera kliknij dwukrotnie dowolny marker. W oknie dialogowym Marker klikaj przyciski Poprzedni i Dalej, aby znaleźćżądany marker, a następnie kliknij przycisk Usun.
 - Aby usunąć wszystkie markery jednocześnie, wybierz opcje, Płyta > Wyczyść marker menu > Wszystkie markery.



W przypadku błędu albo zmiany decyzji możliwe jest wycofanie ostatnich operacji usuwania. Wybierz opcje Edycja > Cofnij. Marker ponownie pojawi się na osi czasu.

Edycja atrybutów markera menu lub markera sceny

Po znalezieniu markera można zmienić jego nazwę, typ (marker sceny, marker głównego menu albo marker zatrzymania), a także obraz miniaturki widoczny w przycisku w menu. Nazwy markerów stają się nazwami przycisków w menu głównym lub menu scen.

Niektóre przyciski menu zawierają miniaturki wideo, z którymi są połączone. Domyślnie miniaturka przedstawia klatkę widoczną przy markerze. Marker można zmienić w taki sposób, aby lepiej dopasować go do zawartości. Na przykład, w przypadku przycisku reprezentującego scenę z dnia na plaży obrazek przycisku można zmienić na zbliżenie dzieci chlapiących się w wodzie (to zbliżenie zastąpi klatkę, przy której znajduje się marker). Zmiana miniaturki przycisku nie zmienia punktu początkowego wideo, z którym połączony jest przycisk.

- 1 Na osi czasu kliknij dwukrotnie marker przeznaczony do edycji lub znajdź marker, korzystając z przycisków **Poprzedni** i **Dalej**.
- 2 W oknie dialogowym **Marker menu** wykonaj jedną z poniższych czynności, a następnie kliknij przycisk **OK**:
 - Aby zmienić nazwę markera, wpisz nazwę markera do pola tekstowego. Tekst w tym polu nie jest zawijany, dlatego w celu umieszczenia nazwy w wielu wierszach należy nacisnąć kombinację klawiszy **Ctrl+Enter** dla każdego nowego wiersza. Nazwa powinna być krótka, ponieważ tylko wówczas zmieści się w menu i nie będzie nachodzić na inny przycisk. (Nazwę można również dostosować później, po wybraniu szablonu).
 - Aby zmienić typ markera, wybierz żądany typ markera w menu **Typ markera**.
 - W celu zmiany miniaturki dla przycisku przeciągnij kod czasowy **Przesunięcie miniaturki**, aby wybrać obraz, który będzie widoczny w miniaturce przycisku w menu. Jeśli wybrano menu z miniaturkami, wówczas wybrany obraz zostanie wyświetlony w menu po utworzeniu płyty. (Ta miniaturka służy tylko do wyświetlania menu; wideo połączone z przyciskiem rozpoczyna się od miejsca, w którym znajduje się marker).

Tworzenie menu płyt

Informacje o szablonach menu

W celu utworzenia płyty DVD, Web DVD lub Blu-ray opartej na menu należy skorzystać z jednego ze wstępnie zaprojektowanych szablonów menu, jakie udostępnia program Adobe Premiere Elements. Wszystkie szablony zawierają przycisk **Menu główne** i przycisk **Menu Sceny**. Przyciski menu są automatycznie połączone z markerami menu i markerami sceny, które znajdują się na osi czasu. Menu główne zawiera co najmniej dwa przyciski: jeden przeznaczony do odtwarzania filmu, a drugi do wyświetlania menu scen. Niektóre szablony zawierają dodatkowe przyciski w menu głównym, które ułatwiają przeskakiwanie do innych filmów oznaczonych markerami na osi czasu. Menu scen zwykle zawierają przyciski z etykietą i miniaturą ze sceny.

Menu może zawierać dźwięk i ruch. Niektóre szablony zawierają strefy upuszczania, na które można przeciągać i upuszczać obrazy statyczne lub wideo w celu spersonalizowania tła menu. Upuszczenie wideo lub obrazu na szablon, który nie zawiera strefy upuszczania powoduje, że upuszczone wideo lub upuszczony obraz statyczny zastępuje całe tło menu. Wideo może służyć jako poruszające się tło dla menu, a ponadto może zawierać wszystkie wizualne elementy menu, z wyjątkiem podświetlenia przycisków. Wideo może zawierać np. ruchome tło, przewijane napisy końcowe, a nawet obrazy przycisków. Czas odtwarzania wideo w tle oraz dźwięku jest zależny od czasu wyświetlania menu. Czas trwania pojedynczej pętli dźwięku lub wideo w tle musi wynosić maksymalnie 30 sekund.

Szablon można spersonalizować dla projektu poprzez zmianę czcionek, kolorów, tła oraz układu. Zmiany szablonu dotyczą wyłącznie bieżącego projektu; w programie Adobe Premiere Elements nie można zapisywać zmian szablonów.

Więcej tematów Pomocy

„Przełączenie na inny szablon menu” na stronie 277

Stosowanie szablonu menu płyty

Po wybraniu szablonu menu płyty nie należy się przejmować, jeśli szablon nie zawiera liczby przycisków równej liczbie markerów w filmie. Program Adobe Premiere Elements tworzy w razie potrzeby dodatkowe menu i przyciski.

Po wybraniu szablonu teksty przycisków w menu zostaną zmienione na nazwy nadane markerom menu i markerom scen. Po wybraniu szablonu można zmienić nazwy markerów i zmienić tytuł menu. Jeśli nazwy markerów nie zostały określone, wówczas nazwy przycisków pozostają takie same, jak w szablonie.

Markery menu i markery scen można dodawać przed wybraniem szablonu; po wybraniu szablonu można dodawać, przesuwając i usuwać markery. Menu płyty są dynamicznie dostosowywane w celu zapewnienia zgody z markerami — przyciski są zgodnie z potrzebami dodawane albo usuwane.

Uwaga: Jeśli w projekcie wykorzystywane są ustawienia HDV, wówczas należy się upewnić, że wybrano szablon HD, który zapewni wysoką jakość końcowych wyników pracy. Szablony HD można rozpoznawać po literach „HD”, które znajdują się w prawym górnym narożniku szablonu w panelu Zadania.

- 1 Kliknij opcję Menu płyty w panelu Zadania.
- 2 Wybierz szablon z motywem zgodnym z projektem. Jeśli użyto markerów menu głównego, wówczas należy wybrać szablon zawierający co najmniej trzy przyciski w menu głównym. (Pierwszy przycisk ma etykietę Odtwarzaj film, a drugi ma etykietę Sceny. Dodatkowe przyciski są połączone z markerami menu na osi czasu).
- 3 Kliknij przycisk Zastosuj.

Przyciski zostaną połączone z markerami na osi czasu, a nazwy markerów zostaną wstawione jako tekst przycisku.

- 4 W niektórych przypadkach pojawia się pytanie o to, czy markery scen mają być dodawane automatycznie. Jeśli klikniesz przycisk Tak, wówczas wybierz jedną z poniższych opcji i kliknij przycisk OK:

W każdej scenie Ta opcja umieszcza marker sceny przy każdym punkcie edycji (cięcia) między klipami na ścieżce Video 1.

Co _ min. Umieszcza markery scen w określonych odstępach czasu. (Ta opcja jest dostępna tylko wówczas, gdy film zawiera kilka minut materiału).

Łącznie markerów Ta opcja powoduje równomierne rozmieszczenie markerów na całym zakresie klipów w osi czasu.

Uwaga: Jeśli w odpowiedzi na pytanie o to, czy markery mają być dodawane automatycznie, wybrano odpowiedź Nie, wówczas możliwe będzie późniejsze dodawanie markerów. Gdy użytkownik doda samodzielnie markery, wówczas program Adobe Premiere Elements zaktualizuje dynamicznie menu, dodając przyciski markerów menu głównego albo menu scen i przyciski.

- 5 Kliknij miniaturkę menu u dołu panelu Układ płyty, aby wyświetlić menu. W razie potrzeby przewiń do żądanej miniaturki albo zmień wielkość panelu, aby wyświetlać miniaturki jedna obok drugiej.

Po wybraniu szablonu można dostosować menu, wyświetlić podgląd płyty albo nagrać płytę.

Więcej tematów Pomocy

„Panel Podgląd płyty — informacje ogólne” na stronie 278

„Wskazówki dotyczące nagrywania płyt i zgodności” na stronie 283

„Ręczne dodawanie markerów menu, scen lub zatrzymania” na stronie 269

Dostosowywanie szablonu menu

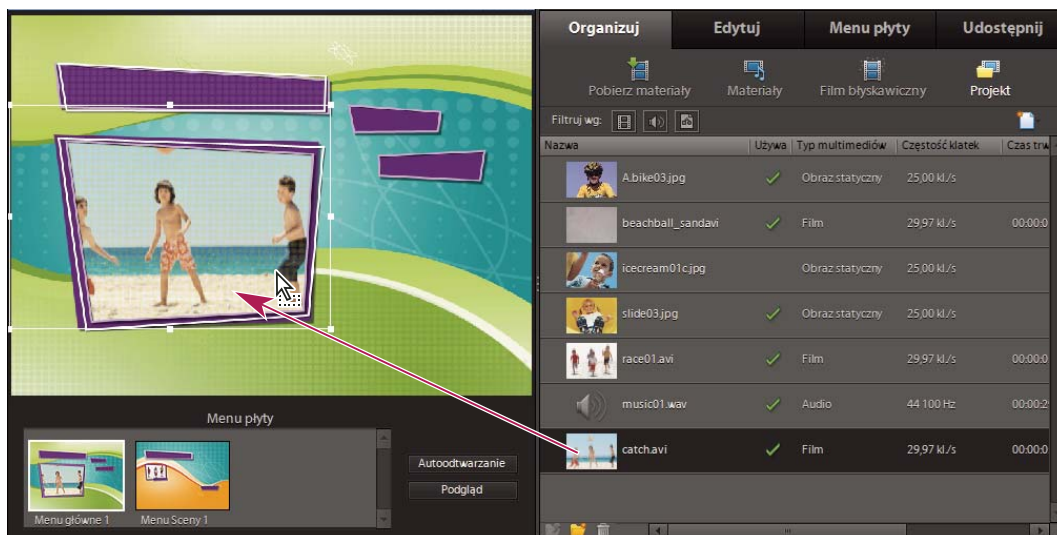
W każdym szablonie menu można dostosować obraz tła, przyciski, nazwy menu i topografię.

Dostosowywanie tła menu

Tło menu można spersonalizować za pomocą klipów wideo, klipów wideo z dźwiękiem, klipu audio, obrazów statycznych albo obrazów statycznych z dźwiękiem.

Niektóre menu zawierają specjalne strefy upuszczania, w których można umieszczać wideo i obrazy statyczne. Szablony ze strefami upuszczania zawierają czarny obszar upuszczania z komunikatem „Dodaj materiały tutaj” . Upuszczanie wideo i obrazów statycznych jest możliwe nawet wówczas, gdy menu nie zawiera strefy upuszczania. W takim przypadku materiały zajmują całe tło. Niektóre menu, które nie zawierają stref upuszczania, zawierają dodatkowe elementy graficzne, które są widoczne na tle wideo.

- 1 W panelu Menu płyty kliknij miniaturę menu przeznaczonego do zmiany.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij klip z widoku Projekt do menu, aby zastąpić istniejące tło.
 - W widoku Właściwości (panel Tło menu), w panelu Zadania, kliknij przycisk Przeglądaj, a następnie znajdź i zaznacz klip na dysku twardym.



Przeciąganie klipu audio z widoku Projekt do strefy upuszczania menu, w panelu Układ płyty.

Uwaga: Jeśli po ustawieniu audio i wideo użytkownik zastąpi jeden z klipów, wówczas drugi klip pozostanie ustawiony, chyba że wybrano tło wideo, które zawiera również audio. W takim przypadku audio z tła zastąpi istniejące audio.

- 3 Określ ustawienia w widoku Właściwości (panel Tło menu), w panelu Zadania:

Resetuj Przywraca oryginalne tło szablonu.

Punkt wejścia Ustawia punkt wejścia klipu wideo i audio. Przeciągnij kod czasowy do żądanej klatki.

Odtwarzaj Powoduje odtwarzanie materiałów w miniaturce. Ikona zmienia się z przycisku Odtwarzaj  w przycisk Wstrzymaj . Kliknij przycisk Wstrzymaj, aby zatrzymać odtwarzanie i ustawić punkt wejścia tła.

Użyj klatki statycznej Ta opcja powoduje ustawienie bieżącej klatki w klipie wideo jako statycznego obrazu tła. Przeciągnij kod czasowy, aby ustawić klatkę.

Zastosuj domyślne przejście przed pętlą Ta opcja powoduje dodanie przejścia ustawionego jako domyślne za każdym razem, gdy wideo rozpoczyna się od początku.

Czas trwania Ta opcja ustawia czas trwania wideo lub audio w tle od punktów wejścia.

Zastosuj do wszystkich menu Ta opcja powoduje zastosowanie tła do wszystkich menu płyty.

Więcej tematów Pomocy

„Określanie przejścia domyślnego” na stronie 142

Zmiana rozmieszczenia i wielkości elementów menu

1 Kliknij miniaturkę menu przeznaczonego do zmiany, u dołu panelu Układ płyty.

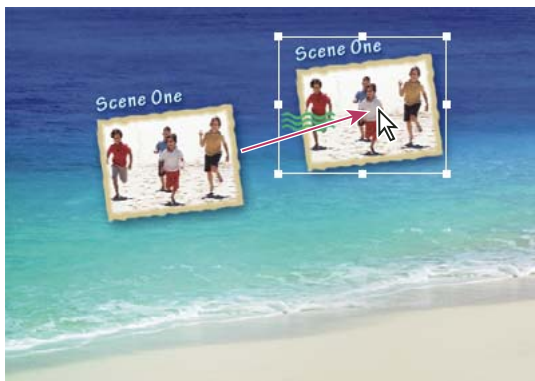
2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zmienić wielkość elementu menu, zaznacz go w panelu Układ płyty. Wokół elementu pojawi się prostokąt (nazywany *obwiednią*) z ośmioma punktami zaznaczenia. W celu zmiany wielkości elementu przeciągnij dowolny punkt zaznaczenia. Alternatywnie — w wersjach w językach romańskich — wielkości elementów można zmieniać proporcjonalnie we wszystkich kierunkach, korzystając z klawiszy – (minus) lub = (znak równości). Klawisz znaku równości powoduje powiększenie elementu.



Aby zmienić wielkość elementu menu, przeciągnij dowolny punkt zaznaczenia na obwiedni.

- Aby przesunąć element, zaznacz go i przeciągnij. Element można również przesunąć w dowolnym kierunku, korzystając z klawiszy strzałek.



Położenie początkowe (po lewej) i element przesunięty (po prawej)

Edycja tekstu i przycisków w menu

Po wybraniu szablonu można zmienić tekst menu lub wygląd dowolnego przycisku menu głównego lub menu scen. Można również usunąć dowolny przycisk. Przyciski są połączone z markerami, dlatego usunięcie przycisku powoduje usunięcie markera, który go wygenerował.

- 1 Kliknij miniaturkę menu przeznaczonego do zmiany, u dołu panelu Układ płyty.
- 2 Aby edytować tekst lub przyciski, które nie są połączone z markerami, kliknij dwukrotnie tytuł menu lub przycisk menu, a następnie przeprowadź edycję tekstu w oknie dialogowym Zmień tekst. Aby wprowadzić tekst wielowierszowy, naciśnij kombinację klawiszy Ctrl+Enter dla każdego nowego wiersza. Kliknij przycisk OK.
- 3 Aby edytować przyciski połączone z markerami, kliknij dwukrotnie tekst lub przycisk, wykonaj dowolne z poniższych czynności w oknie dialogowym Marker menu, a następnie kliknij przycisk OK:
 - Aby zmienić nazwę markera (oraz przycisk w menu), wpisz nową nazwę i kliknij przycisk OK. Aby wprowadzić tekst wielowierszowy, naciśnij kombinację klawiszy Ctrl+Enter dla każdego nowego wiersza. Nazwa powinna być krótka, ponieważ tylko wówczas zmieści się w menu i nie będzie nachodzić na inny przycisk.
 - Aby wybrać obraz przeznaczony do wyświetlenia w miniaturce przycisku w menu, przeciągnij kod czasowy Przesunięcie miniaturki i kliknij przycisk OK. (Ta miniaturka jest przeznaczona wyłącznie do wyświetlania w menu. Jeśli wybrano opcję Przycisk menu Ruch, wówczas wideo połączone z przyciskiem będzie się rozpoczynać od miejsca, przy którym ustawiony jest marker).
 - Aby usunąć przycisk, kliknij opcję Usuń. Marker zostanie usunięty z osi czasu, a przycisk z menu. Alternatywnie można kliknąć prawym przyciskiem myszy/kliknąć, przytrzymując klawisz Ctrl, marker przycisku na osi czasu, a następnie wybrać opcję Wyczyść marker menu.

Więcej tematów Pomocy

„[Ręczne dodawanie markerów menu, scen lub zatrzymania](#)” na stronie 269

Określanie ustawień tekstu

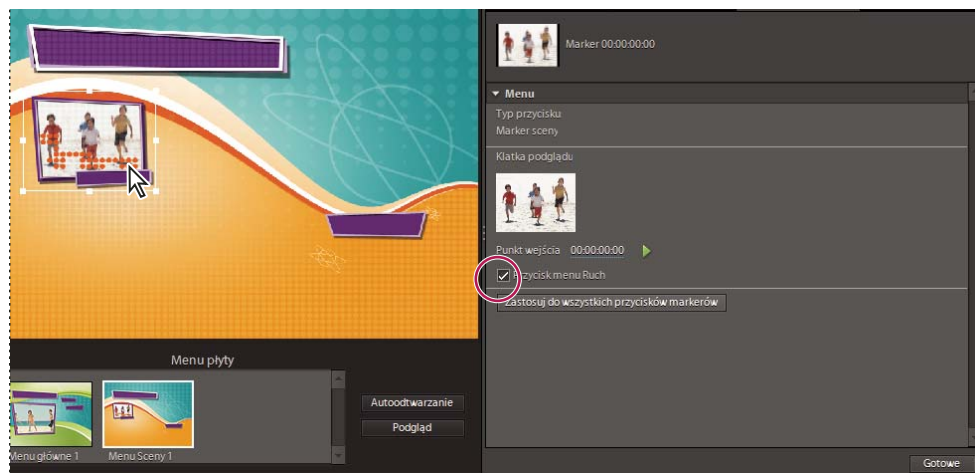
Właściwości tekstu zawartego w napisach tytułowych menu i przyciskach można zmieniać. Do tych właściwości należą czcionka, rozmiar, styl i kolor.

- 1 Kliknij miniaturkę menu przeznaczonego do zmiany, u dołu panelu Układ płyty.
- 2 Wybierz tekst tytułu menu lub tekst przycisku.
- 3 Wykonaj jedną z poniższych czynności w panelu Właściwości:
 - Wybierz czcionkę w menu Zmień czcionkę tekstu. (W celu wyświetlenia opcji atrybutów tekstu konieczne może być wybranie trójkąta obok pola Tekst).
 - Wybierz styl tekstu z menu Zmień styl czcionki albo kliknij ikonę Pogrubienie, Kursywa lub Podkreślenie. Można kliknąć więcej niż jedną ikonę.
 - Wybierz rozmiar tekstu z menu Zmień rozmiar tekstu.
 - Kliknij ikonę Zmień kolor tekstu obok menu Zmień rozmiar tekstu, a następnie wybierz kolor z próbnika kolorów Adobe.
- 4 Aby zastosować konkretne ustawienia tekstu względem podobnych elementów tekstu we wszystkich menu, kliknij opcję Zastosuj do wszystkich przycisków scen, Zastosuj do wszystkich elementów tekstu lub Zastosuj do wszystkich przycisków markerów.

Animowanie przycisków

Jeśli szablon zawiera przyciski, które mogą zawierać miniaturkę, wówczas można dodawać wideo do przycisków menu głównego i menu scen.

- 1 Kliknij miniaturkę menu przeznaczonego do zmiany, u dołu panelu Układ płyty.
- 2 Wybierz przycisk w panelu Układ płyty.
- 3 W widoku Właściwości, w panelu Zadania, zaznacz opcję Przycisk menu Ruch.



Menu Sceny z wybranym przyciskiem (po lewej) oraz opcja Przycisk menu Ruch zaznaczona w panelu Właściwości (po prawej)

- 4 Ustaw punkt wejścia, od którego rozpocznie się odtwarzanie klipu po wyświetleniu menu. W celu wyświetlenia klipu w miniaturze można użyć przycisku Odtwarzaj/Zatrzymaj lub przeprowadzić edycję kodu czasowego w polu punktu wejścia.
- 5 Aby ustawić czas odtwarzania klipu, kliknij tło menu, a następnie w widoku Właściwości, pod opcją Przycisk menu Ruch, przeprowadź edycję pola kodu czasowego Czas trwania.

Uwaga: Czas trwania ustawiony dla opcji Przycisk menu Ruch dotyczy wszystkich takich przycisków na płycie.

Przełączenie na inny szablon menu

W przypadku zmiany decyzji dotyczącej menu płyt można łatwo wybrać inny szablon. Wybranie innego szablonu spowoduje utratę wszelkich zmian dotyczących napisów tytułowych menu, nazw przycisków niezwiązanych z markerami (przycisk Odtwarzaj lub przycisk Sceny), a także ustawień tekstu (czcionka, kolor, styl itp.). Nie zostaną utracone zmiany dotyczące tła i przycisków markerów (markery menu głównego i markery scen). Edycja tekstu przycisku w rzeczywistości powoduje zmianę nazwy markera menu i wówczas nowa nazwa markera jest używana podczas generowania nowych menu.

- 1 Kliknij kartę Menu płyt w panelu Zadania.
- 2 Przeciągnij nowy szablon z widoku Szablony (w panelu Zadania) do panelu Układ płyty. Program Adobe Premiere Elements wyświetli nowe menu w panelu Układ płyty.

Zmiana płyty opartej na menu na płytę odtwarzaną automatycznie

Jeśli użytkownik zmieni decyzję i zechce usunąć menu z płyty DVD, Web DVD lub Blu-ray, wówczas może zresetować układ w celu utworzenia płyty odtwarzanej automatycznie.

Uwaga: Płyta odtwarzana automatycznie nie zawiera menu, które łączą z markerami, ale markery menu i scen, jakie istnieją w projekcie, mogą być bardzo użyteczne. Za pomocą przycisków Dalej i Poprzedni, które znajdują się na pilocie zdalnego sterowania odtwarzaczem płyt DVD, Web DVD lub Blu-ray, można przeskakiwać do przodu i do tyłu do markerów głównego menu i markerów scen. Markery zatrzymania są ignorowane.

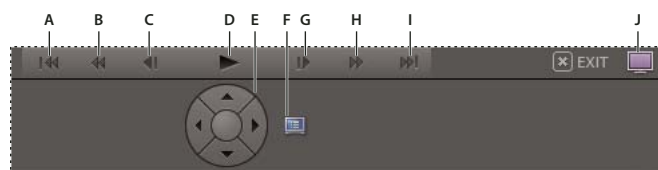
❖ W panelu Układ płyty kliknij opcję Autoodtwarzanie.

Menu zostaną usunięte z panelu Układ płyty, a markery zostaną ustawione jako punkty rozdziałów w płycie odtwarzanej automatycznie.

Wyświetlanie podglądów menu

Panel Podgląd płyty — informacje ogólne

Zawsze wskazane jest wyświetlenie podglądu płyty przed jej nagraniem. Panel Podgląd płyty zawiera elementy sterujące, które przypominają przyciski z pilota zdalnego sterowania odtwarzaczem płyt DVD, Web DVD lub Blu-ray. Za pomocą tych elementów sterujących można przetestować każdy przycisk w menu oraz wyświetlić wideo, z którymi połączone są te przyciski. Podgląd płyty można wyświetlić w oknie lub na pełnym ekranie.



Elementy sterujące przeznaczone do nawigacji w podglądzie płyty

A. Poprzednia scena B. Przewiń do tyłu C. Klatka wstecz D. Odtwarzaj E. Strzałki do nawigowania oraz przycisk Enter F. Powrót do menu głównego G. Klatka do przodu H. Przewijanie do przodu I. Następna scena J. Odtwarzaj na pełnym ekranie

Wyświetlanie podglądu opartej na menu płyty DVD, Web DVD lub Blu-ray

Podgląd płyty opartej na menu można wyświetlić w dowolnym momencie po przeciągnięciu szablonu na panel Układ płyty.

- 1 W razie potrzeby kliknij opcję Menu płyty w panelu Zadania, aby otworzyć panel Układ płyty.
- 2 W panelu Układ płyty kliknij opcję Podgląd.

Uwaga: Jeśli pojawi się komunikat o tym, że przyciski nachodzą na siebie, zapoznaj się z sekcją „[Zmiana rozmieszczenia i wielkości elementów menu](#)” na stronie 275.

- 3 W oknie Podgląd płyty można klikać kolejne przyciski i wyświetlać poszczególne sceny lub wideo za pomocą elementów sterujących lub myszy. Jeśli menu albo miniaturki przycisków zawierają wideo lub audio, wówczas te klipy będą odtwarzane w podglądzie, dzięki czemu można będzie je sprawdzić przed nagraniem płyty.
- 4 Kliknij ikonę Odtwarzaj na pełnym ekranie , aby wyświetlić podgląd płyty na pełnym ekranie.
- 5 Przesuń wskaźnik myszy. Spowoduje to otwarcie panelu sterowania płytą, z którego można skorzystać podczas odtwarzania na pełnym ekranie, aby emulować pilota zdalnego sterowania odtwarzacza płyt.

Więcej tematów Pomocy

„[Wyświetlanie podglądu filmu w panelu Monitor](#)” na stronie 110

Rozdział 15: Zapisywanie i udostępnianie filmów

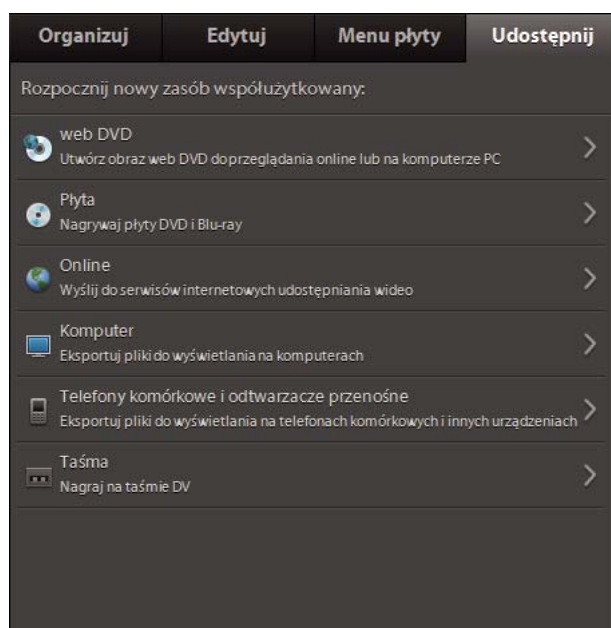
Możliwe jest eksportowanie i udostępnianie filmów, zdjęć i materiałów audio w różnych formatach odpowiednich do rozpowszechniania za pośrednictwem stron internetowych, urządzeń przenośnych, taśm wideo, płyt Video CD oraz Super Video CD. Można również kopiować i zapisywać projekty na potrzeby edycji i przechowywania.

Udostępnianie z panelu Zadania

Widok Udostępnij w panelu Zadania zawiera wszystko, co jest potrzebne do zapisywania i udostępniania (eksportowania) skończonego projektu. Można również zapisać projekt w postaci przeznaczonej do wyświetlania w sieci WWW, w telefonie komórkowym, na komputerze, na płycie DVD lub Blu-ray itp.

Nową sesję udostępniania można rozpocząć, klikając wybraną opcję udostępniania: Dysk, Online, Komputer, Telefony komórkowe i odtwarzacze przenośne lub Taśma. Każda z tych opcji powoduje otwarcie widoku w panelu Zadania, udostępniającego specyficzne opcje i ustawienia na potrzeby udostępniania materiałów na odpowiedniego typu nośniku.

Uwaga: Widok Udostępnij upraszcza udostępnianie i eksportowanie, zapewniając ustawienia predefiniowane najczęściej używanych formatów i ustawień. Aby określić unikatowe ustawienia dla dowolnego formatu, można kliknąć opcję Zaawansowane, a następnie wprowadzić zmiany. W razie potrzeby można również użyć poleceń eksportu w menu Plik.



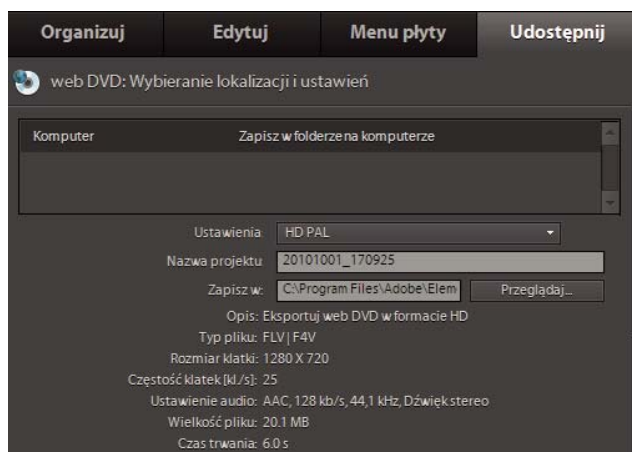
Widok Udostępnij w panelu Zadania

Tworzenie plików DVD do publikacji w Internecie

Pliki web DVD są to pliki DVD odtwarzane w Internecie. Własne klipy filmowe można udostępniać jako pliki web DVD osadzone w stronach internetowych. Klipy filmowe są eksportowane w formacie Flash. Pliki można odtworzyć w dowolnej przeglądarce obsługującej odtwarzacz Flash Player 9.x lub nowsze wersje.

Tworzenie plików web DVD do odtwarzania lokalnego

- 1 Wybierz kartę Udostępnij w panelu Zadania.
- 2 Kliknij opcję web DVD.



Tworzenie pliku web DVD na komputerze lokalnym

- 3 Wybierz opcję Zapisz w folderze na komputerze.
- 4 Wybierz ustawienia predefiniowane z menu Ustawienia predefiniowane.
- 5 W polu Nazwa projektu wprowadź nazwę projektu.
- 6 Kliknij przycisk Przeglądaj obok pola Zapisz w, aby wybrać położenie docelowe wyjściowych plików DVD.

Po zakończeniu tworzenia zostanie wyświetlony panel Budowanie zakończone. Kliknij łącze, aby wyświetlić w przeglądarce podgląd wygenerowanego pliku web DVD.



Wyświetlanie pliku web DVD

Udostępnianie na płytach DVD i Blu-ray

Po przejrzeniu filmu i uznaniu go za ukończony, można przystąpić do nagrywania projektu na płytę DVD lub Blu-ray. Należy upewnić się, że wybrana płyta jest kompatybilna zarówno z nagrywarką, jak i z odtwarzaczem. Konieczne jest również zapewnienie wystarczającej ilości miejsca na dysku twardym, pozwalającego na pomieszczenie skompresowanych plików oraz wszelkich plików dysków magazynujących utworzonych w trakcie eksportu. Jeśli na jednej z partycji dysku brak jest wolnego miejsca, można określić inną partycję przeznaczoną na pliki dysków magazynujących za pomocą poleceń Edytuj > Preferencje > Dyski magazynujące / Adobe Premiere Elements > Preferencje > Dyski magazynujące. (Ilość potrzebnego miejsca można sprawdzić w oknie dialogowym Nagraj).

Uwaga: Jeśli nagrywarka DVD nie jest kompatybilna z programem Adobe Premiere Elements, można nagrać projekt do folderu DVD, a następnie nagrać folder na płytę DVD, korzystając z oprogramowania dostarczonego wraz z nagrywarką.

Więcej tematów Pomocy

„Informacje o autoodtworzeniu i płytach z menu” na stronie 265

„Typy płyt i opcji menu” na stronie 265

„Konfigurowanie dysku magazynującego” na stronie 38

„Informacje o kompresji” na stronie 301

Nagrywanie płyt

Kodowanie (kompresja) wideo i audio na płycie może, w zależności od złożoności i długości projektu oraz szybkości komputera, zająć nawet kilka godzin. Jeśli planowane jest nagrywanie wielu płyt o tej samej zawartości i jakości, można zaoszczędzić czas, nagrywając je w trakcie jednej sesji, z przeprowadzeniem kompresji projektu tylko raz.

 Program Adobe Premiere Elements przekształca wszystkie materiały audio na głębię 16-bitową oraz częstotliwość próbkowania wynoszącą 48 kHz, wymaganą przez płyty DVD i Blu-ray. Korzystanie z tych ustawień zapewni uzyskanie optymalnego rezultatu.

Uwaga: Wskazówki dotyczące nagrywania płyt oraz opcji kompatybilności zawiera pomoc programu Adobe Premiere Elements.

Nagrywanie na płyty DVD i Blu-ray

- 1 Przed uruchomieniem programu Adobe Premiere Elements należy podłączyć i włączyć zasilanie wszystkich zewnętrznych nagrywarek DVD/Blu-ray.
- 2 W widoku Udostępnij panelu Zadania kliknij opcję Płyta , aby otworzyć widok Płyta.
- 3 W widoku Płyta wybierz z menu opcję DVD lub Blu-ray.
- 4 Zaznacz opcję Płyta jako opcję Nagraj na.
- 5 Wpisz nazwę płyty. Po zakończeniu nagrywania nazwa ta będzie pojawiać się po włożeniu płyty DVD do komputera. (Nazwą domyślną jest znacznik czasu w formacie 24-godzinny: RRRRMMDD_ggmmss).
- 6 Wybierz nagrywarkę z menu Lokalizacja nagrywarki.
- 7 Upewnij się, że do napędu włożono kompatybilną płytę. W przypadku włożenia płyty kliknij opcję Skanuj ponownie, aby sprawdzić poprawność nośników we wszystkich podłączonych nagrywarkach.
- 8 W polu Kopie wprowadź liczbę płyt, jaka ma zostać nagrana w trakcie sesji. Monit o wkładanie nowych płyt będzie wyświetlany aż do nagrania wszystkich z nich. Kodowanie wideo i audio odbywa się tylko raz.
- 9 W ustawieniach predefiniowanych wybierz opcję standardu telewizyjnego używaną w lokalizacji, w której materiał będzie odtwarzany.
- 10 (Opcjonalnie) Wybierz opcję Dopasuj zawartość do dostępnego miejsca. Nagrywając materiał na płytę DVD, można usunąć zaznaczenie tej opcji i przeciągnąć suwak w celu wybrania żądanej jakości wideo. (Domyślnie ta opcja jest zaznaczona w przypadku płyt DVD i niezaznaczona w przypadku płyt Blu-ray).
- 11 Kliknij opcję Nagraj, aby rozpocząć konwersję projektu do formatu DVD lub Blu-ray i nagrywanie płyty. W przypadku nagrywania płyty DVD, jeśli nagrywarka jest niedostępna, można przeprowadzić nagrywanie do folderu DVD, a następnie nagrać pliki wynikowe na płytę DVD, gdy nagrywarka stanie się dostępna.

Ważne: Kodowanie wideo i audio w celu zapisania na płycie może zająć kilka godzin.

Nagrywanie do folderu DVD

Jeśli nagrywarka DVD użytkownika nie jest kompatybilna z programem Adobe Premiere Elements, można nagrać projekt do folderu. Powoduje to utworzenie pliku kompatybilnego z formatem DVD, który można nagrać na płytę za pomocą programu do tworzenia treści takiej jak Adobe Encore.

Uwaga: Do folderu można nagrać tylko projekt DVD — nie można nagrać do folderu płyty Blu-ray.

- 1 Jeśli widok Płyta nie jest wyświetlany, kliknij kartę Udostępnij w panelu Zadania, a następnie kliknij opcję Płyta .
- 2 Z menu Nagraj na wybierz jedną z opcji Folder jako miejsce docelowe dla projektu. W przypadku projektów filmowych o rozmiarze przekraczającym pojemność jednowarstwowej płyty 4,7 GB należy wybrać opcję Folder (8,5 GB) odpowiadającą wielkości płyt dwuwarstwowych.
- 3 Wpisz nazwę folderu.
- 4 Kliknij opcję Przeglądaj, aby określić lokalizację folderu.
- 5 Kliknij opcję Nagraj na, aby rozpocząć tworzenie folderu.

Ważne: Kodowanie wideo i audio w celu zapisania na płycie może zająć kilka godzin.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o archiwizowanych projektach](#)” na stronie 303

Wskazówki dotyczące nagrywania płyt i zgodności

Jeśli do komputera podłączono kompatybilną nagrywarkę, można utworzyć płytę DVD lub Blu-ray bezpośrednio z programu Adobe Premiere Elements. Utworzoną płytę można następnie odtwarzać w odtwarzaczu telewizyjnym lub w komputerze. Program Adobe Premiere Elements umożliwia tworzenie płyt wideo. (Nie umożliwia natomiast tworzenia płyt z danymi lub audio). W biurkowych nagrywkach DVD stosowane są płyty DVD-5 (DVD+/-R) o pojemności 4,7 GB, mieszczące około dwóch godzin wysokiej jakości wideo SD.

Typowa płyta Blu-ray ma pojemność 25 GB i może pomieścić 135 minut nagrań wideo w jakości HD w formacie MPEG-2 plus 2 godziny materiałów dodatkowych w jakości SD, lub łącznie 10 godzin nagrań w jakości SD. Płyty Blu-ray są dostępne w formatach BD-R (jednokrotnego zapisu) i BD-RE (wielokrotnego zapisu).

Program Adobe Premiere Elements obsługuje jednowarstwowe płyty DVD o pojemności 4,7 GB następujących typów: DVD+R, DVD+RW, DVD-R i DVD-RW. Obsługuje on również dwuwarstwowe płyty DVD+R o pojemności 8,5 GB. Wybierz nośnik obsługiwany zarówno przez nagrywarkę DVD, jak i odtwarzacz, w którym planowane jest odtwarzanie płyty DVD. Nie wszystkie nagrywarki i odtwarzacze DVD obsługują wszystkie typy płyt DVD. Na przykład wiele telewizyjnych odtwarzaczy DVD (ale nie wszystkie) rozpoznaje format DVD+R.

DVD-R W tym formacie stosowane są płyty jednokrotnego zapisu. Są one kompatybilne z zewnętrznymi odtwarzaczami DVD oraz napędami DVD-ROM. Płyty DVD-R są dostępne jako dwa rodzaje nośników: ogólnego użytku oraz tworzenia treści. Większość konsumenckich nagrywarek DVD-R korzysta z tańszych nośników ogólnego użytku; z kolei w niektórych nagrywkach profesjonalnych stosowane są płyty do tworzenia treści. Konieczne jest używanie nośników rodzaju odpowiedniego do stosowanej nagrywarki. Jednak po dokonaniu zapisu odczyt obu rodzajów płyt powinien być możliwy w dowolnym napędzie lub odtwarzaczu DVD. (Płyty DVD-R ogólnego przeznaczenia uniemożliwiają tworzenie kopii zaszyfrowanych płyt DVD produkowanych przemysłowo).

DVD+R Jest to format jednokrotnego zapisu kompatybilny z większością odtwarzaczy DVD i napędów DVD-ROM. Nagrywarki +RW pierwszej generacji nie obsługiwały nagrywania płyt DVD+R i prawdopodobnie nie jest możliwa ich modernizacja w taki sposób, by te płyty nagrywały. Większość obecnych modeli nagrywarek DVD+RW obsługuje jednak nagrywanie DVD+R. Kompatybilność płyt DVD+R w zewnętrznych odtwarzaczach DVD jest podobna, jak w płytach DVD-R.

DVD-RW/DVD+RW Formaty te są podobne, jeśli chodzi o funkcje i kompatybilność, z nagrywkami i odtwarzaczami DVD. W przypadku formatów DVD-RW i DVD+RW stosowane są płyty wielokrotnego zapisu, w idealnych warunkach dopuszczające ponad 1000 cykli nadpisywania danych. Większość zewnętrznych odtwarzaczy DVD oferuje możliwość odtwarzania materiału wideo nagranego na płytach DVD-RW i DVD+RW, lecz ich kompatybilność nie jest tak wysoka, jak w przypadku formatów DVD-R i DVD+R. Współczesne nagrywarki DVD-RW umożliwiają także nagrywanie na płytach DVD-R.

Uwaga: Jeśli posiadana nagrywarka DVD nie jest kompatybilna z programem Adobe Premiere Elements, projekt można nagrać do folderu, który umożliwia użycie oprogramowania dołączonego do nagrywarki w celu nagrania finalnej płyty DVD.

Kwestie kompatybilności dotyczące płyt DVD

Wybierając nośnik i sprzęt, należy wziąć pod uwagę następujące kwestie dotyczące kompatybilności:

- Formaty płyt DVD+R i DVD-R są kompatybilne z większą liczbą odtwarzaczy, niż DVD+RW i DVD-RW.
- Napędy DVD-ROM są kompatybilne z większą liczbą formatów DVD, niż autonomiczne odtwarzacze DVD; najczęściej jest to spowodowane prostszą aktualizacją oprogramowania firmware i sterowników, niż w przypadku autonomicznych odtwarzaczy DVD.
- Odtwarzacze DVD starszego typu obsługują mniejszą ilość formatów DVD.

Wybierz ustawienie wstępne zgodne z danym formatem oraz odpowiednio do ilości wolnego miejsca na nośniku docelowym i oczekiwań odbiorców.

Kodowanie wideo płyt DVD i płyt Blu-ray

Utworzenie płyty DVD lub Blu-ray obejmuje zakodowanie wideo w formacie MPEG-2 lub H.264 (dotyczy tylko płyt Blu-ray). Kompresja redukuje pliki wideo i audio, dzięki czemu zajmują one mniej miejsca na dysku. Na przykład 60-minutowy materiał wideo w programie Adobe Premiere Elements zajmuje około 13 GB. Z kolei jednowarstwowa płyta DVD mieści zaledwie 4,7 GB. (Dwuwarstwowe płyty DVD mieszczą zaledwie 8,5 GB). W celu zachowania jakości na jak najwyższym poziomie program Adobe Premiere Elements kompresuje film na tyle, na ile jest to potrzebne, by zmieścić go na płycie. Im krótszy film, tym mniejszy wymagany stopień kompresji, a wyższa jakość materiału wideo na płycie.

Uwaga: Ustawienia predefiniowane Blu-ray są odpowiednie do eksportowania plików w jakości AVCHD.

Kompresja wideo i audio do zastosowania na płytach jest dość czasochłonna, nawet w przypadku zaawansowanych systemów dedykowanych. Wymagana ilość czasu waha się w zależności od prędkości procesora komputera, ilości dostępnej pamięci i złożoności oraz długości projektu. Nagrywanie standardowego projektu wideo o długości 60 minut może zająć od 4 do 6 godzin. Wielu producentów płyt DVD i Blu-ray nagrywa projekty nocą.

Uwaga: Format Blu-ray H.264 wymaga intensywnych obliczeń i dlatego jego kodowanie zajmuje dużo czasu. Zapewnia jednak wysoki stopień kompresji danych i pozwala na zmieszczenie większej ilości danych wideo na każdy MB. Format MPEG-2 nie jest formatem wymagającym intensywnych obliczeń, dlatego jest znacznie szybszy, lecz ilość informacji wideo na MB jest mniejsza.

Tworzenie płyt dla różnych regionów geograficznych

W przypadku udostępniania płyty DVD lub Blu-ray osobie z innego kraju może okazać się konieczne zastosowanie innego niż dotąd używany standardu telewizyjnego. Zazwyczaj urządzenia wideo (od kamkorderów po odtwarzacze DVD lub Blu-ray) są zgodne z jednym z dwu standardów TV: NTSC w Japonii i Ameryce Północnej oraz PAL w większości krajów Europy i Bliskiego Wschodu.

Program Adobe Premiere Elements umożliwia tworzenie filmów zarówno w formacie NTSC jak i PAL, można więc tworzyć filmy odpowiednie dla danego regionu oraz innych części świata. Najlepsze wyniki uzyskuje się jednak, przechwytyując materiał wideo zgodny ze standardem TV, w którym planowany jest eksport.

NTSC Ameryka Północna, niektóre regiony Ameryki Południowej, Japonia, Filipiny, Tajwan, Korea Południowa, Wyspy Guam, Birma i inne.

PAL Europa, Bliski Wschód oraz niektóre regiony następujących kontynentów: Azja, Afryka, Ameryka Południowa.

Wskazówki dotyczące nagrywania płyt

Po zakończeniu montażu filmu i uzupełnieniu go o elementy nawigacyjne sam proces nagrywania jest już naprawdę prosty. Na jakość i kompletność nagrania mogą mieć wpływ niekompatybilne urządzenia i nośniki lub niespodziewane zdarzenia. Aby zapewnić optymalną jakość płyty, należy podczas jej nagrywania uwzględnić następujące kwestie.

Uwaga: W razie wystąpienia błędów kodowania należy zapoznać się z treścią rozdziału Rozwiązywanie problemów w Pomocy.

- Należy zarezerwować odpowiednio dużo czasu. Kodowanie wideo i audio w celu zapisania na płycie może zająć kilka godzin. Należy rozważyć uruchomienie nagrywania na noc. Jeśli planowane jest nagrywanie kilku płyt DVD lub Blu-ray, należy nagrać je w ciągu jednej sesji, korzystając z opcji Kopie w oknie dialogowym Nagraj na płytę; dzięki temu projekt będzie kodowany tylko raz.
- Następnie należy uaktualnić sterowniki i oprogramowanie firmware. Należy upewnić się, że zainstalowano najnowsze sterowniki i oprogramowanie *firmware* (oprogramowanie zapisane w pamięci ROM, które steruje działaniem urządzeń peryferyjnych) dla nagrywarki. Możliwe jest pobranie uaktualnień z Internetu.

- Należy wybrać kompatybilną nagrywarkę. Aby utworzyć płytę DVD lub Blu-ray w programie Adobe Premiere Elements, należy dysponować kompatybilną nagrywarką. Po pierwsze, należy upewnić się, że w systemie jest dostępna nagrywarka, nie zaś napęd wyłącznie do odczytu płyt CD-ROM, CD-R, DVD-ROM lub Blu-ray. Następnie należy sprawdzić, czy napęd jest kompatybilny z programem Adobe Premiere Elements, wyszukując go w menu Lokalizacja nagrywarki po wybraniu opcji Płyta w widoku Udostępnij panelu Zadania.
- Nagrywając płytę DVD, należy wybrać jakość nośnika do zapisu płyt DVD oraz kompatybilny format tego nośnika. Nie wszystkie nagrywarki i odtwarzacze DVD obsługują wszystkie typy płyt DVD. Nie można nagrać płyty DVD, jeśli nagrywarka nie obsługuje płyt o danym formacie. Na przykład nagrywarka, która obsługuje wyłącznie płyty +R lub +RW, nie obsługuje nagrywania na płyty -R ani -RW. Ta sama zasada obowiązuje w przypadku odtwarzaczy DVD. Wiele starszych odtwarzaczy DVD może nie rozpoznawać niektórych płyt wielokrotnego zapisu utworzonych w nowszych modelach nagrywarek.
- Należy upewnić się, że na dysku twardym dostępna jest duża ilość wolnego miejsca. Miejsce to pozwala na pomieszczenie skompresowanych plików oraz wszelkich plików dysków magazynujących utworzonych w trakcie eksportu. Wymagania dotyczące miejsca na dysku dla danego projektu pojawią się w oknie dialogowym Nagraj na płytę.
- Należy unikać niepotrzebnego tworzenia podglądów. Podglądy osi czasu lub linii scen są przydatne, ponieważ ułatwiają sprawdzenie, jak prezentuje się skończony film, ich tworzenie jest jednak czasochłonne i nie są one używane w procesie nagrywania.
- Należy przetestować płyty. W przypadku popełnienia błędu przy nagrywaniu na płytę jednokrotnego zapisu konieczne jest użycie innej płyty; jeśli błąd zostanie popełniony przy nagrywaniu na płytę wielokrotnego zapisu, płyty tej nadal można użyć. Z tego względu należy rozważyć użycie płyt DVD-RW lub BD-RE (wielokrotnego zapisu), a następnie w celu nagrania ostatecznych lub dodatkowych wersji można przejść na płyty DVD-R ogólnego przeznaczenia lub płyty BD-R. Format DVD-R ogólnego przeznaczenia jest formatem jednokrotnego zapisu oferującym znakomitą kompatybilność zarówno z zewnętrznymi odtwarzaczami DVD, jak i napędami DVD-ROM.
- Należy unikać uruchamiania podczas eksportu innych procesów i programów, o ile nie jest to niezbędne. Należy wyłączyć wygaszacze ekranu i funkcje oszczędzania energii. Należy unikać skanowania w poszukiwaniu wirusów, pobierania uaktualnień, przeszukiwania sieci WWW, grania w gry komputerowe i tym podobnych czynności.

Udostępnianie w celu odtwarzania na komputerze PC

Udostępnianie filmu w celu odtwarzania na komputerze PC

Wideo montowane na osi czasu lub linii scen nie jest dostępne jako niezależny plik wideo, dopóki zostanie wyeksportowane lub udostępnione w formacie wideo. Po zakończeniu eksportu można odtworzyć je ponownie na komputerze, w innym odtwarzaczu lub programach do montażu, oraz przenosić na inne komputery.

Udostępnienie filmu do odtworzenia na komputerze PC powoduje utworzenie plików o szybkości bitowej i rozmiarach przekraczających wartości pozwalające na odtwarzanie za pośrednictwem Internetu, urządzeń obsługujących format VCD, SVCD, DVD oraz urządzeń przenośnych. Ustawienia predefiniowane MPEG H.264 i MPEG MPEG2 pozwalają na eksport w jakości AVCHD.

- 1 Kliknij opcję Udostępnij w panelu Zadania, a następnie kliknij przycisk Komputer .
- 2 Wybierz format z listy w górnej części widoku. Przewiń listę, aby wyświetlić wszystkie opcje.
- 3 Określ ustawienia predefiniowane, nazwę pliku i lokalizację docelową pliku.
- 4 (Opcjonalnie) Kliknij opcję Zaawansowane i określ opcje stosownie do potrzeb.

Eksportowanie tylko audio

Eksportując audio z filmu za pomocą przestrzeni roboczej Udostępnij, można użyć dowolnego formatu plików.

- 1 Kliknij opcję Udostępnij w panelu Zadania, a następnie kliknij opcję Komputer  lub Telefony komórkowe i odtwarzacze przenośne .
- 2 Wybierz format z listy w górnej części panelu. Przewiń listę, aby wyświetlić wszystkie opcje.
- 3 Określ ustawienia predefiniowane, nazwę pliku i lokalizację docelową pliku.
- 4 Kliknij opcję Zaawansowane, a następnie usuń zaznaczenie opcji Eksportuj wideo.
- 5 (Opcjonalnie) Kliknij kartę Audio i określ opcje stosownie do potrzeb.

Więcej tematów Pomocy

„[Typowe ustawienia udostępniania](#)” na stronie 295

Eksportowanie klatki w postaci obrazu statycznego

Możliwe jest wyeksportowanie dowolnej klatki lub klipu w postaci pliku z obrazem statycznym. Klatkę eksportuje się z bieżącego punktu czasowego na osi czasu lub w panelu Monitor. Po zakończeniu eksportu klatka pojawia się w widoku Podgląd panelu Zadania.

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W przypadku korzystania z linii scen przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  w panelu Monitor do klatki, która ma zostać wyeksportowana.
 - W przypadku korzystania z osi czasu przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu  do klatki, która ma zostać wyeksportowana.



W celu uzyskania najlepszych rezultatów wybierz klatkę o niewielkiej ilości ruchu.

- 2 (Opcjonalnie) Usuń przeplot z klatki, aby znacząco zwiększyć jakość wyeksportowanego obrazu: na osi czasu wybierz odpowiedni klip. Następnie wybierz polecenie Klip > Opcje wideo > Opcje półobrazów. Wybierz opcję Usuń przeplot, a następnie kliknij opcję OK.



Jeśli zainstalowany jest program Photoshop Elements, możliwe jest usunięcie przeplotu wyeksportowanego obrazu w tej aplikacji. W Edytorze wybierz polecenie Filtr > Wideo > Usuwanie przeplotu.

- 3 W dolnej części panelu Monitor kliknij przycisk Stopklatka .
- 4 Wybierz ustawienia stosownie do potrzeb, a następnie kliknij polecenie Eksportuj.
- 5 Podaj nazwę i położenie pliku, a następnie kliknij przycisk Zapisz. Aby anulować eksportowanie, naciśnij klawisz Esc; niekiedy do chwili faktycznego anulowania może minąć jeszcze kilka sekund.

Więcej tematów Pomocy

„[Eksportowanie klatki wideo](#)” na stronie 133

Eksportowanie klatki do obrazu JPEG

Klatki można eksportować do obrazu JPEG.

- 1 Umieść wskaźnik czasu bieżącego w miejscu klatki, która ma być eksportowana, a następnie kliknij polecenie Udostępnij.

- 2 Kliknij opcję Komputer i wybierz opcję Obraz z listy.
- 3 Wybierz ustawienie predefiniowane JPEG.

Eksportowanie klipów jako sekwencji obrazów statycznych

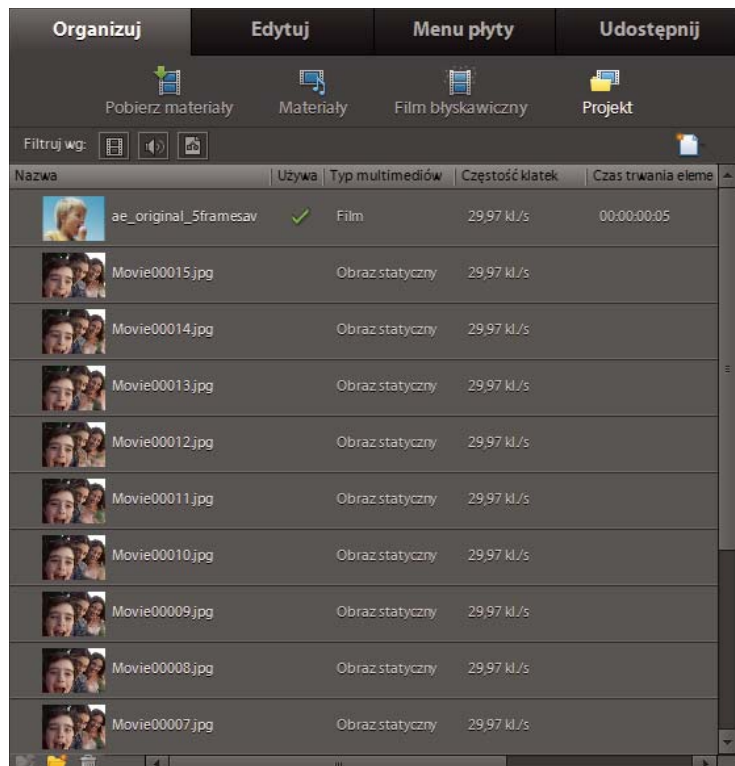
Możliwe jest wyeksportowanie klipu lub filmu w postaci sekwencji obrazów statycznych, przy czym każda klatka eksportowana jest jako osobny plik z obrazem statycznym. Eksportowanie w postaci sekwencji może okazać się przydatne w następujących sytuacjach:

- W sytuacji, gdy klip ma być używany w animacji, która nie obsługuje formatu wideo lub która wymaga sekwencji obrazów statycznych.
- W sytuacji, gdy klip ma być używany w aplikacji 3D, która nie obsługuje formatu wideo lub która wymaga sekwencji obrazów statycznych.

W trakcie eksportu klipu program Adobe Premiere Elements automatycznie numeruje pliki.

- 1 Zaimportuj klip, który ma zostać wyeksportowany w postaci sekwencji obrazów statycznych, do programu Adobe Premiere Elements.
- 2 Przeciągnij klip na oś czasu lub na linię scen.
- 3 Kliknij opcje Udostępnij > Komputer > Obraz.
- 4 Wybierz ustawienie predefiniowane z menu (JPEG), a następnie kliknij opcję Zaawansowane.
- 5 W oknie dialogowym Zaawansowane, wybierz opcję Eksportuj jako sekwencję.
- 6 Kliknij przycisk OK, aby zapisać ustawienie predefiniowane.
- 7 Wybierz nowo utworzone ustawienie predefiniowane, określ lokalizację dla wyeksportowanych plików obrazów statycznych, podaj nazwę pliku i kliknij opcję Zapisz. Najlepszym wyjściem jest utworzenie osobnego, pustego folderu, tak by pliki sekwencji nie wymieszały się z innymi plikami.

Uwaga: Aby ustawić sekwencję numerowania, wpisz nazwę pliku zawierającą numer. Aby określić liczbę cyfr w nazwie pliku, określ liczbę cyfr konieczną do ponumerowania klatek, a w razie potrzeby dodaj dodatkowe zera. Na przykład, aby wyeksportować 20 klatek z nazwą pliku zawierającą pięć cyfr, wpisz Car000 jako nazwę pierwszego pliku (pozostałym plikom zostaną automatycznie nadane nazwy Car00001, Car00002, ..., Car00020).



Sekwencja obrazów statycznych zaimportowana do widoku Projekt (z widoczną w poszczególnych nazwach plików numeracją).

Więcej tematów Pomocy

„Typowe ustawienia udostępniania” na stronie 295

Eksportowanie tylko audio z zastosowaniem polecenia Udostępnij > Komputer

Możliwe jest eksportowanie tylko audio z filmu za pomocą polecenia Udostępnij > Komputer > Audio. Wybór tej opcji pozwala na zapisywanie audio w programie Adobe Premiere Elements w formatach Windows Waveform (.wav), MP3 (.mp3), AAC (.aac) lub AIFF (.aiff). W celu zapisania audio jako pliku w formacie MP3 lub AAC na potrzeby podcastu audio należy wyeksportować materiał audio za pomocą opcji Telefony komórkowe i odtwarzacze przenośne w widoku Udostępnij panelu Zadania.

- 1 Wybierz oś czasu lub linię scen, a następnie wybierz polecenie Udostępnij > Komputer > Audio.
- 2 Wybierz opcję z menu Ustawienia predefiniowane. Na przykład, aby zapisać plik w formacie MP3, wybierz opcję MP3 — wysoka jakość. Wskaż lokalizację i nazwę pliku, wypełniając pole Zapisz w. Kliknij opcję Zaawansowane, aby wskazać więcej ustawień eksportowania, stosownie do potrzeb, i kliknij przycisk OK.

Wyeksportuj wideo, korzystając z poleceń Udostępnij > Komputer.

Eksportując wideo za pomocą opcji Udostępnij > Komputer, można zmienić ustawienia i zapisać ustawienia niestandardowe.

- 1 Wybierz polecenia Udostępnij > Komputer i wybierz materiał do wyeksportowania.
- 2 Wybierz ustawienia predefiniowane eksportowania, których chcesz użyć, i kliknij opcję Zaawansowane.

3 Dokonaj żądanych zmian w ustawieniach predefiniowanych i kliknij przycisk OK, aby zapisać zmiany.

Mimo że klip nie jest zapisywany na tym etapie, program Adobe Premiere Elements stosuje nowe ustawienia do kolejnych wyeksportowanych partii.

Ustawienia eksportowania nie są aktualizowane w trakcie pracy nad projektem; dobrym pomysłem jest jednak upewnienie się, że wszystkie ustawienia eksportowania nadal mają zastosowanie. Dokonując zmiany tej opcji, można utworzyć ustawienie predefiniowane, któremu można następnie nadać nazwę, zapisać i użyć w późniejszych projektach. Wszystkie tworzone ustawienia predefiniowane znajdują się na liście w menu Ustawienia predefiniowane wraz z domyślnymi ustawieniami predefiniowanymi w widoku Udostępnij.

Niektóre programy kart przechwytyjących i wtyczki oferują własne okna dialogowe ze specjalnymi opcjami. Jeśli opcje te są inne niż opcje opisane w niniejszym podręczniku, należy zapoznać się z dokumentacją karty przechwytyjącej lub wtyczki.

Udostępnianie w sieci WWW

Program Adobe Premiere Elements umożliwia eksportowanie filmu do formatów odpowiednich do dostarczenia za pośrednictwem sieci Internet. Korzystając z widoku Udostępnij w panelu Zadania, można umieszczać materiał wideo bezpośrednio w sieci WWW. Program Adobe Premiere Elements oferuje ustawienia predefiniowane dla formatów takich jak Adobe Flash Video (.flv), Flash Renamed MP4 (.f4v) oraz QuickTime (.mov), które są powszechnie używane do osadzania wideo na stronach oraz w aplikacjach WWW.

Ustawienie predefiniowane Flash Video For Web obejmuje wymagania dotyczące większości serwerów oraz przepustowości i opcje odtwarzacza dostępne w większości przeglądarek. Korzystanie z udostępnionych ustawień predefiniowanych to najszybsza metoda eksportowania filmów. Możliwe jest jednak również dostosowanie ustawień do konkretnych potrzeb użytkownika. Należy przy tym pamiętać, że szybkość bitowa filmu powinna odpowiadać wymaganiom danego nośnika.

Udostępnianie filmu w serwisie YouTube

Program Adobe Premiere Elements upraszcza wysyłanie filmów bezpośrednio do serwisu YouTube. Możliwe jest skonfigurowanie konta oraz określenie ustawień jakości przy wysyłaniu materiałów do serwisu YouTube po raz pierwszy.

- 1 Kliknij opcję Udostępnij w panelu Zadania, a następnie kliknij opcję Online .
- 2 Wybierz serwis YouTube z listy w górnej części ekranu. Program Adobe Premiere Elements korzysta z ustawienia predefiniowanego Flash Video For YouTube w przypadku wszystkich plików przeznaczonych do wysłania do serwisu YouTube.
- 3 Kliknij przycisk Dalej i zaloguj się do serwisu YouTube. Jeśli wysyłasz plik do serwisu YouTube po raz pierwszy, kliknij opcję Sign Up Now (Zarejestruj się teraz) i dokonaj rejestracji. Następnie zaloguj się.
- 4 Kliknij przycisk Next (Dalej).
- 5 Wprowadź żądane informacje na temat projektu, wypełniając pola tytułu, opisu, znaczników i kategorii, a następnie wybierz język. Następnie kliknij przycisk Next (Dalej).
- 6 Zdecyduj, czy chcesz udostępnić projekt, tak by był ogólnodostępny, a następnie kliknij opcję Share (Udostępnij).
- 7 Po zakończeniu procesu udostępniania lokalizacja pojawia się w przestrzeni roboczej Udostępnij. Można teraz wybrać opcję Wyświetl moje filmy wideo, aby otworzyć serwis YouTube i obejrzeć wideo, lub opcję Powiedz przyjaciółom, aby wysłać wiadomość e-mail na temat nowo udostępnionego materiału.

8 Aby wrócić do głównej przestrzeni roboczej udostępniania, kliknij przycisk Zakończ.

Więcej tematów Pomocy

„[Aktywacja składnika w celu udostępniania](#)” na stronie 299

Udostępnianie na telefony komórkowe i odtwarzacze przenośne

Udostępnianie filmu na urządzenia przenośne

Możliwe jest eksportowanie filmów do odtwarzania na telefonach komórkowych, niektórych urządzeniach PDA oraz przenośnych odtwarzaczach multimedialnych, takich jako iPody wideo, Microsoft Zune czy urządzenia przenośne PlayStation (PSP). Program Adobe Premiere Elements oferuje ustawienia predefiniowane umożliwiające automatyczne udostępnianie na szereg takich urządzeń. Możliwe jest także dostosowanie ustawień predefiniowanych tak, by odpowiadały one wymaganiom co do formatu danego urządzenia.



Eksportowanie z zastosowaniem ustawień predefiniowanych dla urządzeń iPod czy PSP umożliwia wygenerowanie własnych podcastów wideo.

- 1 Informacje na temat formatów wideo obsługiwanych przez dane urządzenie zawiera jego podręcznik użytkownika.
- 2 Kliknij opcję Udostępnij w panelu Zadania, a następnie kliknij opcję Telefony komórkowe i odtwarzacze przenośne.
- 3 Wybierz odtwarzacz z listy w górnej części panelu.
- 4 Wybierz ustawienie predefiniowane z menu Ustawienie predefiniowane. Pod nazwą ustawienia predefiniowanego zostaną wyświetlone szczegółowe informacje, takie jak typ pliku i częstota klatek.
- 5 Wpisz nazwę pliku, a następnie kliknij opcję Przeglądaj, aby określić lokalizację pozwalającą na zapisanie pliku.
- 6 (Opcjonalnie) Kliknij opcję Zaawansowane i określ opcje stosownie do potrzeb.
- 7 Zmiany wprowadzone w ustawieniach predefiniowanych można zapisać jako nowe ustawienia predefiniowane do ponownego wykorzystania.

Uwaga: *Może okazać się konieczne dostosowanie ustawienia predefiniowanego 3GP w celu wyeksportowania wideo możliwego do odtworzenia na określonym telefonie 3GP. Informacje na temat jego wymagań należy sprawdzić w podręczniku użytkownika posiadanego telefonu. Należy też pamiętać, że nie wszystkie telefony obsługują format 3GP wyeksportowany za pośrednictwem programu Adobe Premiere Elements.*

- 8 Kliknij przycisk Zapisz. Program Adobe Premiere Elements renderuje film do pliku, który można skopiować do urządzenia.

Więcej tematów Pomocy

„[Typowe ustawienia udostępniania](#)” na stronie 295

Informacje o formatach obsługiwanych przez urządzenia przenośne

Program Adobe Premiere Elements umożliwia szybkie eksportowanie filmów do formatów odpowiednich do użycia w określonych urządzeniach przenośnych. Powoduje to optymalizację ustawień predefiniowanych dla określonych urządzeń. W celu uzyskania optymalnych rezultatów należy użyć dostępnych ustawień predefiniowanych. Jeśli projekt wymaga zastosowania ustawień specjalnych, można kliknąć przycisk Zaawansowane i wprowadzić żądane zmiany.

Wszystkie pliki urządzeń przenośnych są kompresowane z zastosowaniem standardu kompresji H.264. Aby pomóc w podjęciu decyzji o tym, które ustawienie predefiniowane ma zostać wybrane, pod nazwą każdego z ustawień specyficznych dla danego typu plików wymieniono takie informacje o nim, jak: typ pliku, wielkość klatki, częstość klatek, częstość audio, wielkość pliku i czas jego trwania. Udostępniając materiał na telefon komórkowy lub odtwarzacz przenośny, można wybrać jeden z następujących formatów:

Apple iPod i iPhone Umożliwia utworzenie pliku zoptymalizowanego pod kątem odtwarzania na iPodzie lub telefonie iPhone. Do wyboru dostępne są opcje iPod i iPhone — wysoka jakość oraz iPod i iPhone — średnia jakość.

Podcast audio Umożliwia utworzenie pliku audio w formacie MPEG-4 zoptymalizowanego pod kątem odtwarzania na iPodzie lub w innym odtwarzaczu audio lub telefonie komórkowym. Wybierz jedną z opcji: Podcast audio — wysoka jakość, Podcast audio — średnia jakość, Podcast audio MP3 — wysoka jakość, Podcast audio MP3 — średnia jakość mono lub Podcast audio MP3 — średnia jakość.

Creative Zen (tylko w systemie Windows) Umożliwia utworzenie pliku Windows Media Video (.wmv) zoptymalizowanego pod kątem odtwarzania na urządzeniu Creative Zen w formacie NTSC lub Creative Zen w formacie PAL.

Microsoft Zune (tylko w systemie Windows) Umożliwia utworzenie pliku Windows Media Video (.wmv) zoptymalizowanego pod kątem odtwarzania na urządzeniu Microsoft Zune.

Pocket PC (tylko w systemie Windows) Umożliwia utworzenie pliku Windows Media Video (.wmv) zoptymalizowanego pod kątem odtwarzania na urządzeniu Pocket PC.

Smartphone (tylko w systemie Windows) Umożliwia utworzenie pliku Windows Media Video (.wmv) zoptymalizowanego pod kątem odtwarzania na urządzeniu Smartphone. Umożliwia wybór ustawienia predefiniowanego dla układu poziomego lub pionowego.

Sony PSP (PlayStation Portable) Umożliwia utworzenie pliku MPEG-4 zoptymalizowanego pod kątem odtwarzania na urządzeniu Sony PSP.

Telefon komórkowy Umożliwia utworzenie pliku MPEG-4 zoptymalizowanego pod kątem odtwarzania na telefonie komórkowym. Należy wybrać ustawienie predefiniowane na podstawie żadanego końcowego rozmiaru klatki.

Udostępnianie na taśmie wideo

Udostępnianie na taśmie wideo

Eksportowanie i udostępnianie filmu na taśmie wideo to dobry sposób przygotowania go do prezentacji na ekranach odbiorników TV, a także dobry sposób archiwizacji filmu przed usunięciem go z dysku twardego. Można również ponownie przechwytywać filmy zapisane na taśmie, a następnie dodawać je do nowych projektów.

Zmontowany film można nagrać na taśmie w programie Adobe Premiere Elements. Nagrywając film na urządzeniu cyfrowym, takim jak kamkorder DV, można nagrać na niego wideo za pośrednictwem portu IEEE 1394 w komputerze, wygodnie sterując funkcją nagrywania swojego kamkordera z programu Adobe Premiere Elements.

Udostępnianie na taśmie za pośrednictwem sterownika urządzenia

Jeśli urządzenie do nagrywania jest podłączone do komputera za pośrednictwem portu IEEE 1394 lub za pomocą obsługiwanego kontrolera urządzenia, możliwe jest sterowanie nagrywaniem filmu na taśmę za pomocą elementów sterujących procesem eksportu wybudowanych w program Adobe Premiere Elements.

1 Aby skonfigurować sterowanie urządzeniem, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli urządzenie jest wyposażone w port IEEE 1394, podłącz je do tego samego typu portu w swoim komputerze. Umożliwi to przesłanie zarówno materiału wideo, jak i poleceń z komputera do urządzenia nagrywającego.
- Jeśli urządzenie jest wyposażone w złącze LANC, Panasonic (5-stykowe, sterujące typu M), sterujące typu L lub RS422, podłącz je do tego samego typu gniazda w kontrolerze urządzenia podłączonym do komputera. Umożliwi to przesyłanie poleceń z komputera do urządzenia. Ponadto podłącz konwerter AV-DV (lub kamkorder cyfrowy, jeśli używasz takiego do konwersji) do komputera, zaś analogowe wyjścia audio i wideo do urządzenia nagrywającego.

2 Włącz urządzenie nagrywające i ustaw w nim tryb VTR, VCR lub tryb odtwarzania. Po wyświetleniu okna dialogowego informującego o znalezieniu przez system Windows podłączonego urządzenia zamknij je.

3 Uruchom program Adobe Premiere Elements, a następnie otwórz projekt.

Uwaga: Aby pozostawić w urządzeniu nagrywającym nieco czasu przed i po zakończeniu materiału wideo, dodaj czarne klatki przed i za filmem na osi czasu lub linii scen. (Więcej informacji zawiera sekcja „[Tworzenie i dodawanie klipu z czarnym wideo](#)” na stronie 65). Ponadto, jeśli planowane jest przekazanie taśm wideo do postprodukcji w celu utworzenia ich kopii, należy dodać minimum 30-sekundowy obraz kontrolny oraz ton na początku programu; będą one pomocne w procesach kalibracji audio i wideo. Więcej informacji zawiera sekcja „[Dodawanie obrazu kontrolnego i tonu o częstotliwości 1 kHz](#)” na stronie 65.

4 Upewnij się, że urządzenie nagrywające jest włączone, że włożono do niego taśmę (pustą lub z możliwością nagrania dodatkowego materiału), oraz że zabezpieczenie przed zapisem znajdujące się na obudowie taśmy znajduje się w położeniu umożliwiającym nagrywanie. W razie potrzeby przewiń taśmę do miejsca, od którego ma się rozpocząć nagrywanie. Upewnij się, że na taśmie znajduje się wystarczająca ilość miejsca, i że nagrywanie ustawiono na optymalną szybkość zapewniającą zarejestrowanie filmu w całości.

5 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij opcję Udostępnij w panelu Zadania, a następnie kliknij opcję Taśma .

6 W oknie dialogowym Eksportowanie na taśmę wybierz opcje odpowiednio do potrzeb. (Zobacz „[Opcje eksportowania na taśmę](#)” na stronie 294).

7 Kliknij przycisk Nagraj.

8 Jeśli film zawiera niezrenderowane klipy, w tym momencie rozpocznie się renderowanie. Po zrenderowaniu wszystkich klipów program Adobe Premiere Elements wysyła polecenie nagrywania do urządzenia i przesyła do niego film.

9 Po zakończeniu nagrywania kliknij przycisk Zatrzymaj i zamknij okno dialogowe.

Udostępnianie na taśmie bez pośrednictwa kontrolera urządzenia

Jeśli urządzenie nie jest wyposażone w port IEEE 1394 i jeśli użytkownik nie dysponuje odpowiednim kontrolerem, należy wyeksportować film bez korzystania z funkcji sterowania urządzeniem wbudowanych w program Adobe Premiere Elements.

1 Podłącz konwerter AV-DV (lub kamkorder cyfrowy, jeśli używasz takiego do konwersji) do komputera. Podłącz analogowe wyjścia audio i wideo do urządzenia nagrywającego.

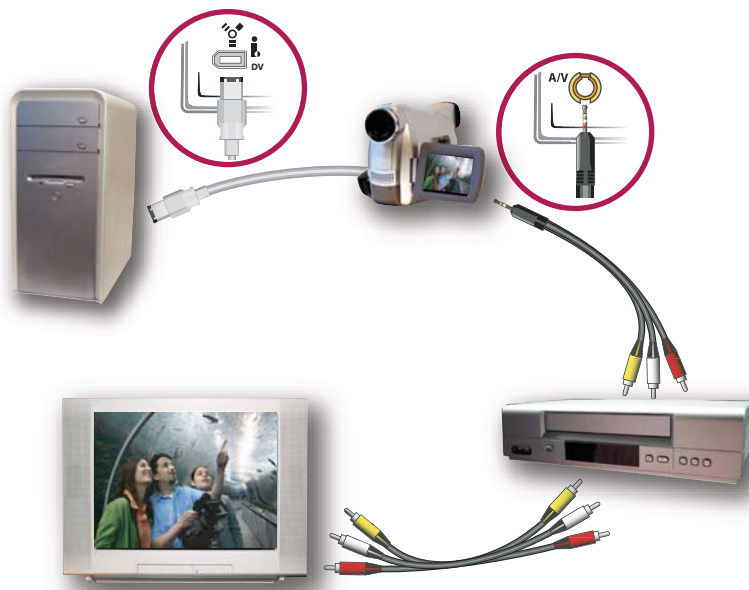
- 2 Jeśli urządzenie jest kamkorderem lub innym urządzeniem taśmowym i jest wyposażone w więcej niż jeden zestaw portów wejściowych, ustaw je na nagrywanie sygnałów audio i wideo za pośrednictwem wymaganych wejść.
- 3 Włącz urządzenie nagrywające i ustaw w nim tryb nagrywania-wstrzymania odpowiedni dla wybranego zestawu wejść.
- 4 Uruchom program Adobe Premiere Elements i otwórz swój projekt.
- 5 Jeśli film zawiera niezrenderowane klipy, zrenderuj je.
- 6 Upewnij się, że urządzenie do nagrywania wideo jest włączone. Upewnij się, że do urządzenia nagrywającego włożono taśmę (pustą lub z możliwością nagrania dodatkowego materiału), oraz że zabezpieczenie przed zapisem znajdujące się na obudowie taśmy znajduje się w położeniu umożliwiającym nagrywanie. Przewiń taśmę do miejsca, od którego ma się rozpocząć nagrywanie. Upewnij się, że na taśmie znajduje się wystarczająca ilość miejsca i że nagrywanie ustawiono na optymalną szybkość zapewniającą zarejestrowanie filmu w całości.
- 7 Kliknij opcję Udostępnij w panelu Zadania, a następnie kliknij opcję Taśma .
- 8 W oknie dialogowym Eksportowanie na taśmę wybierz opcje odpowiednio do potrzeb. (Zobacz „[Opcje eksportowania na taśmę](#)” na stronie 294).
- 9 Przetwórz urządzenie do trybu nagrywania, a następnie kliknij opcję Nagraj.
- 10 Po zakończeniu nagrywania kliknij przycisk Zatrzymaj i zamknij okno dialogowe.

Eksportowanie na taśmę analogową

Wideo można nagrać na urządzenie analogowe, takie jak kamera VCR lub kamkorder analogowy, z programu Adobe Premiere Elements na kilka sposobów, które opisano poniżej:

- Podłącz urządzenie analogowe do karty przechwytyującej umożliwiającej digitalizację lub *konwertera AV-DV*, który z kolei został zainstalowany w gnieździe rozszerzeń karty głównej komputera lub został podłączony do niej za pośrednictwem jednego z portów IEEE 1394.
- Podłącz urządzenie analogowe do wyjść analogowych urządzenia cyfrowego, takich jak kamkorder DV lub inne urządzenie taśmowe. Podłącz urządzenie cyfrowe do komputera, na przykład za pośrednictwem portu IEEE 1394.

Korzystając ze kontrolera urządzenia innej firmy, można zastosować funkcję sterowania urządzeniem oferowaną przez program Adobe Premiere Elements do sterowania urządzeniami analogowymi. Zazwyczaj kontroler urządzenia podłącza się do komputera za pośrednictwem jednego z portów szeregowych, oraz do urządzenia analogowego za pośrednictwem złącza LANC, sterującego typu S, 5-stykowego Panasonic (sterującego typu M) lub RS-422.



Jeden ze sposobów podłączania odtwarzacza analogowego do komputera

Opcje eksportowania na taśmę

W oknie dialogowym Eksportowanie na taśmę są dostępne następujące opcje. Opcje te mają zastosowanie tylko w sytuacji nagrywania na urządzenie DV którym można sterować.

Aktywacja urządzenia nagrywającego Umożliwia programowi Adobe Premiere Elements sterowanie urządzeniem DV.

Złóż przy kodzie czasowym Oznacza miejsce na taśmie DV, w którym ma się rozpocząć nagrywanie, o ile na taśmie nagrano już lub wstawiono kod czasowy. Kod czasowy wstawia się na taśmę, najpierw nagrywając tylko czarne wideo, a następnie nagrywając właściwy materiał. Czarne wideo nagrywa się zazwyczaj przez założenie pokrywki na obiektyw urządzenia. Jeśli na taśmę nie wstawiono kodu czasowego, należy pozostawić tę opcję niezaznaczoną, aby rozpocząć nagrywanie od miejsca, do którego przewinięto taśmę.

Opóźnij rozpoczęcie filmu o n ćwierćklatek Określa liczbę ćwierćklatek, o jaką film ma zostać opóźniony, tak aby możliwe było synchronizowanie go z czasem rozpoczęcia nagrywania za pomocą urządzenia DV. W przypadku niektórych urządzeń konieczne jest zapewnienie opóźnienia między momentem odebrania przez nie polecenia nagrywania a momentem rozpoczęcia odtwarzania filmu z komputera. W przypadku występowania opóźnień między momentem włączenia nagrywania a chwilą rozpoczęcia procesu nagrywania przez urządzenie DV należy ustalić tę wartość metodą eksperymentalną.

Rozbieg _ klatek Określa liczbę klatek, która ma być odtwarzana w programie Adobe Premiere Elements w urządzeniu taśmowym przed osiągnięciem określonego kodu czasowego. Określ wystarczającą ilość klatek, umożliwiającą urządzeniu taśmowemu osiągnięcie stałej prędkości taśmy. W przypadku wielu urządzeń taśmowych wystarczającą wartością jest 5 sekund lub 150 klatek.

Przerwij po _ pominiętych klatek Określa maksymalną liczbę klatek pominiętych, po której program Adobe Premiere Elements przerwie nagrywanie. W przypadku wybrania tej opcji najlepiej jest ustalić możliwie niewielką liczbę, ponieważ pomijanie klatek powoduje gwałtowne przejścia podczas odtwarzania, a ponadto jest objawem problemów z dyskiem twardym lub transferem.

Zgłoś pominięte klatki Określa, że program Adobe Premiere Elements wyświetla liczbę pominiętych klatek.

Uwaga: W celu skorzystania ze sterownika urządzenia, który jest niedostępny, należy kliknąć opcję *Anuluj*, następnie wybrać polecenia *Edytuj > Preferencje / Adobe Premiere Elements 9 > Preferencje*, kliknąć opcję *Sterowanie urządzeniem*, upewnić się, czy konfiguracja urządzenia jest prawidłowa (opcje *Sterowanie urządzeniem*), a następnie kliknąć przycisk *OK*. Następnie należy ponowić próbę nagrywania na taśmę.

Typowe ustawienia udostępniania

Dostosowywanie ustawień udostępniania

Niezależnie od typu plików wybranych do udostępnienia ustawienia predefiniowane (ustawienia domyślne) mają zastosowanie dla większości aplikacji i zapewniają najlepsze rezultaty. Można jednak zmienić je w przypadku, gdy nie uwzględniają one specyficznych wymagań danej sytuacji. Możliwe jest określenie niestandardowych ustawień w przypadku udostępniania za pośrednictwem opcji *Komputer* lub *Telefony komórkowe i odtwarzacze przenośne*.

Ważne: Zmiana ustawień zaawansowanych przy niewystarczająco głębokiej wiedzy na temat techniki wideo może prowadzić do niepożądanych wyników widocznych na etapie odtwarzania.

Ustawienia eksportowania nie są aktualizowane w trakcie pracy nad projektem; warto jednak upewnić się, że wszystkie ustawienia eksportowania nadal są odpowiednie. Dokonując zmiany tej opcji, można utworzyć ustawienie predefiniowane, któremu można następnie nadać nazwę, zapisać i użyć w późniejszych projektach. Wszystkie tworzone ustawienia predefiniowane znajdują się na liście w menu *Ustawienia predefiniowane* wraz z domyślnymi ustawieniami predefiniowanymi w widoku *Udostępnij* lub w oknie dialogowym *Eksportuj*.

Niektóre programy kart przechwytyjących i wtyczki oferują własne okna dialogowe ze specjalnymi opcjami. Jeśli opcje te są inne niż opcje opisane w niniejszym podręczniku, należy zapoznać się z dokumentacją karty przechwytyjącej lub wtyczki.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje na temat proporcji obrazu](#)” na stronie 67

„[Informacje o klatkach kluczowych kompresji](#)” na stronie 303

„[Ustawianie opcji półobrazów dla zaimportowanego wideo z przeplotem](#)” na stronie 70

Dostosowywanie zaawansowanych ustawień udostępniania

Udostępniając plik za pomocą jednej z opcji w przestrzeni roboczej *Udostępnij*, można dostosować opcje i zapisać niestandardowe ustawienia predefiniowane w oknie dialogowym *Ustawienia eksportowania*.

- 1 Kliknij opcję *Udostępnij* w panelu *Zadania*, a następnie kliknij opcję *Komputer*  lub *Telefony komórkowe i odtwarzacze przenośne* .
- 2 W widoku *Udostępnij* określ format, w jakim chcesz zapisać dane, a następnie kliknij przycisk *Zaawansowane*.
- 3 W oknie dialogowym *Ustawienia eksportowania* wybierz opcję *Eksportuj wideo*, *Eksportuj audio* lub obie opcje w górnej części okna dialogowego, aby wskazać, jakiego rodzaju ścieżki mają zostać wyeksportowane.
- 4 Kliknij kartę dla kategorii, którą chcesz dostosować (*Format*, *Wideo*, *Audio*, *Multiplekser* lub *Publiczność*), a następnie dostosuj odpowiednie opcje w panelu. Kombinacja wyświetlanych opcji i kart zależy od wybranego typu eksportu.
- 5 Po dostosowaniu opcji kliknij przycisk *OK*.
- 6 W oknie dialogowym *Wybierz nazwę* wpisz nazwę ustawień predefiniowanych, a następnie kliknij przycisk *OK*.

Ustawienia wideo

Poniższe opcje są dostępne w panelu Wideo w oknie dialogowym Ustawienia eksportowania (są one widoczne podczas udostępniania projektu za pomocą opcji Komputer lub Telefony komórkowe i odtwarzacze przenośne). Nie wszystkie opcje są dostępne dla wszystkich ustawień predefiniowanych.

Eksportuj wideo Powoduje wyeksportowanie ścieżek wideo. Usunięcie zaznaczenia tego pola wyboru uniemożliwia eksportowanie ścieżek wideo.

Eksportuj audio Powoduje wyeksportowanie ścieżek audio. Usunięcie zaznaczenia tego pola wyboru uniemożliwia eksportowanie ścieżek audio.

Koder-dekoder wideo Określa kodek lub schemat kompresji dostępny w systemie.

Jakość Określa poziom jakości pliku wynikowego. Ustawienie o wartości 3,0 to dobre ustawienie w ogólnym przypadku; w przypadku wideo o dużej ilości ruchu może jednak okazać się korzystne zastosowanie wyższej wartości. Im wyższe ustawienie jakości, tym więcej czasu zajmuje renderowanie pliku.

Standard TV Zapewnia zgodność materiału wyjściowego ze standardem NTSC lub PAL.

Szerokość klatki [piksele] Skaluje wymiar poziomy klatki materiału wyjściowego do określonej szerokości.

Wysokość klatki [piksele] Skaluje wymiar pionowy klatki materiału wyjściowego do określonej wysokości.

Częstość klatek [kl./s] Określa częstość klatek wyjściowych dla formatów NTSC lub PAL.

Kolejność półobrazów Określa, czy klatki pliku wyjściowego są klatkami z przeplotem, a jeśli tak, to czy półobrazem dominującym jest półobraz górny, czy dolny. Brak półobrazów (skanowanie progresywne) to równoważnik skanowania progresywnego, prawidłowe ustawienie dla wyświetlacza komputerowego oraz filmów. Należy wybrać opcję Najpierw wyższy półobraz lub Najpierw niższy półobraz (opcja domyślna) w przypadku eksportowania wideo w formacie z przeplotem, np. NTSC, PAL czy SECAM. Materiał w formacie DV zwykle wymaga opcji Najpierw niższy półobraz; niektóre nowsze modele kamkorderów (z nośnikami innymi niż taśma) generują wideo z półobrazami w odwróconej kolejności, należy więc sprawdzić te informacje w dokumentacji kamkordera.

Proporcje pikseli Określa stosunek wysokości do szerokości piksela, determinując tym samym liczbę pikseli wymaganą do uzyskania danych proporcji klatki. W przypadku niektórych formatów piksele mają kształt kwadratu, podczas gdy w innych formatach nie są kwadratowe.

Odstępy między klatkami (w sekundach) Określa liczbę sekund, po której kodek tworzy klatkę podczas eksportowania wideo.

Kodowanie szybkości bitowej Określa, czy kodek osiąga stałą, czy zmienną szybkość bitową w eksportowanym pliku.

- **CBR** Stała szybkość bitowa (CBR) umożliwia zachowanie szybkości danych w eksportowanym pliku na stałym poziomie w zakresie ustalonego limitu. Ponieważ w przypadku złożonych fragmentów utrzymywana jest ta sama szybkość bitowa, co w przypadku prostych, ryzyko wystąpienia w nich artefaktów kompresji obniżających jakość jest znacznie większe.
- **VBR** Zmienna szybkość bitowa (VBR) dopuszcza wahania szybkości danych w eksportowanym pliku w określonym przez użytkownika zakresie i powoduje alokację szybkości bitowej o wyższej wartości (a zatem o niższym poziomie kompresji) do bardziej złożonych fragmentów, zaś szybkości bitowej o niższej wartości (a zatem o wyższym poziomie kompresji) do fragmentów o mniejszym stopniu złożoności.

W ogólnym przypadku klatka jest określana jako złożona i trudniejsza w kompresji, jeśli zawiera dużą liczbę szczegółów lub jeśli znacząco różni się od klatek ją otaczających — jak dzieje się na przykład w przypadku scen zawierających ruch.

Uwaga: Porównując pliki CBR i VBR o tej samej zawartości i wielkości pliku, można zaobserwować, że plik CBR będzie odtwarzany z większą niezawodnością na większej liczbie platform, ponieważ stała szybkość danych jest mniej obciążająca dla odtwarzacza i procesora komputera. Plik VBR charakteryzuje się jednak wyższą jakością obrazu, ponieważ format VBR dostosowuje stopień kompresji do zawartości obrazu.

Szybkość bitowa Określa liczbę megabitów na sekundę, jaką ma się charakteryzować kodowany plik. Ta opcja jest dostępna wyłącznie w przypadku wybrania jako opcji kodowania szybkości bitowej wartości CBR.

Poniższe opcje są dostępne tylko wtedy, gdy jako opcja kodowania szybkości bitowej zostanie wybrana wartość VBR:

Minimalna szybkość bitowa [Mb/s] Określa minimalną liczbę megabitów na sekundę, jaką ma dopuszczać koder. Minimalna szybkość bitowa może różnić się w zależności od formatu pliku. W przypadku płyt MPEG2-DVD minimalna szybkość bitowa musi wynosić nie mniej niż 1,5 Mb/s.

Docelowa szybkość bitowa [Mb/s] Określa liczbę megabitów na sekundę (Mb/s), jaką ma się charakteryzować kodowany plik.

Maksymalna szybkość bitowa [Mb/s] Określa maksymalną liczbę megabitów na sekundę, jaką ma dopuszczać mechanizm kodowania.

Klatki M Określa liczbę klatek B (klatek dwukierunkowych) między kolejnymi klatkami I (klatkami pośrednimi) i klatkami P (klatkami predykcyjnymi). Opcja jest dostępna tylko w przypadku formatów MPEG.

Klatki N Określa liczbę klatek między klatkami I (klatkami pośrednimi). Wartość ta musi być wielokrotnością liczby klatek M. Opcja jest dostępna tylko w przypadku formatów MPEG.

Zamknięta grupa GOP co Określa częstotliwość każdej zamkniętej grupy GOP, która nie może odnosić się do klatek spoza zamkniętej grupy GOP. Grupa GOP składa się z sekwencji klatek I, B i P. (Opcja ta jest dostępna po wybraniu ustawień predefiniowanych Zgodność z multimediami MPEG1 lub Zgodność z multimediami MPEG2) w oknie dialogowym Eksportuj MPEG, a następnie kliknięciu opcji Zaawansowane).

Automatyczne umieszczanie grupy GOP Jeśli ta opcja jest zaznaczona, powoduje automatyczne ustawienie grupy obrazów (grupy GOP). (Ta opcja jest dostępna w przypadku wybrania ustawień predefiniowanych Zgodność z multimediami MPEG w oknie dialogowym Eksportuj MPEG i kliknięciu opcji Zaawansowane).

Uwaga: Format MPEG-1 i MPEG-2 obejmują wiele niewymienionych tutaj opcji zaawansowanych. W większości przypadków wybór formatu lub ustawienia predefiniowanego przeznaczonego dla docelowych zestawów materiałów wyjściowych powoduje automatyczne ustawienie odpowiednich opcji. Szczegółowe informacje na temat niewymienionych tutaj opcji zawierają specyfikacje branżowe formatów MPEG-1 i MPEG-2.

Ustawienia audio

Poniższe opcje są dostępne w panelu Audio w oknie dialogowym Ustawienia eksportowania (są one widoczne podczas udostępniania projektu za pomocą opcji Komputer lub Telefony komórkowe i odtwarzacze przenośne). Nie wszystkie opcje są dostępne dla wszystkich ustawień predefiniowanych.

Format audio Określa typ materiału wyjściowego audio, na przykład Dolby Digital lub MP3, i może określać używany kodek audio.

Koder-dekoder audio Określa kodek dla programu Adobe Premiere Elements, który ma zostać zastosowany podczas kompresji audio. Dostępność kodeków zależy od typu pliku określonego w panelu Ogólne w oknie dialogowym Ustawienia eksportowania. Niektóre typy plików i kart przechwytyjących obsługują tylko nieskompresowane materiały audio o najwyższej jakości, zajmujące więcej miejsca na dysku. Przed wyborem kodeka audio należy sprawdzić te kwestie w dokumentacji karty przechwytyjącej.

Częstotliwość próbkowania Określa częstotliwość próbkowania eksportowanego materiału. Wyższa częstotliwość próbkowania zapewnia wyższą jakość audio w eksportowanym pliku, niższa zaś powoduje skrócenie czasu przetwarzania oraz obniżenie wymagań co do wolnego miejsca na dysku. Jakość dla płyty CD to 44,1 kHz. Ponowne

próbkowanie, ustawienie częstotliwości próbkowania innej niż dla oryginalnego audio, również wymaga dodatkowego czasu przetwarzania. Należy unikać ponownego próbkowania, starając się przechwytywać audio od razu z końcową częstotliwością.

Typ próbki Określa głębokość bitową dla eksportowanego materiału. Wybór wyższego poziomu głębi i dźwięku stereofonicznego zapewnia lepszą jakość, zaś wybór niższego poziomu głębi i dźwięku monofonicznego powoduje redukcję czasu przetwarzania oraz wymagań co do dostępnego miejsca na dysku. Jakość dla płyty CD to 16 kHz, stereo.

Kanały Określa liczbę kanałów w eksportowanym pliku. Domyślnie dźwięk stereofoniczny zawiera dwa kanały audio, zaś monofoniczny — jeden. W przypadku podjęcia decyzji co do eksportowania ścieżki stereofonicznej jako dźwięku monofonicznego dźwięk zostanie zmiksowany do jednego kanału.

Przeplot Określa częstotliwość wstawiania informacji audio względem klatek wideo w eksportowanym pliku. Zalecane ustawienia zamieszczono w dokumentacji karty przechwytywania. Wartość 1 klatki oznacza, że kiedy klatka jest odtwarzana, audio na czas tej klatki jest ładowane do pamięci RAM i może być odtwarzane aż do chwili pojawienia się kolejnej klatki. Przerywanie dźwięku podczas odtwarzania może oznaczać, że wartość przeplotu wymusza przetwarzanie audio na komputerze z częstotliwością wyższą, niż ta, którą komputer faktycznie może przetworzyć. Zwiększenie tej wartości pozwala programowi Adobe Premiere Elements na zapisywanie dłuższych segmentów audio wymagających rzadszego przetwarzania, należy jednak pamiętać, że wyższe wartości przeplotu wymagają więcej miejsca w pamięci RAM. Większość obecnie produkowanych dysków twardych działa optymalnie z przeplotem 1/2- do 1-sekundowym.

Szybkość bitowa Określa liczbę megabitów na sekundę, jaką ma się charakteryzować kodowany plik. W ogólnym przypadku wyższe szybkości bitowe powodują zwiększenie zarówno jakości jak i wielkości pliku. Ta opcja jest dostępna w przypadku kodeków Dolby Digital Stereo, MPEG oraz niektórych kodeków Windows Media Audio.

***Uwaga:** Opcje nieudokumentowane tutaj są specyficzne dla wybranego formatu. Szczegółowe informacje na temat wybranego formatu zawierają specyfikacje branżowe.*

Tryb szybkości bitowej Określa, czy kodek osiąga stałą, czy zmienną szybkość bitową w eksportowanym pliku. *Stala* umożliwia zachowanie szybkości danych w eksportowanym pliku na stałym poziomie w zakresie ustalonego limitu. Ponieważ w przypadku złożonych sekcji utrzymywana jest ta sama szybkość bitowa, co w przypadku prostych, ryzyko wystąpienia w nich artefaktów kompresji obniżających jakość jest znacznie większe. *Zmienna* dopuszcza wahania szybkości danych w eksportowanym pliku w określonym przez użytkownika zakresie i powoduje alokację szybkości bitowej o wyższej wartości (a zatem o niższym poziomie kompresji) do bardziej złożonych fragmentów, zaś szybkości bitowej o niższej wartości (a zatem o wyższym poziomie kompresji) do fragmentów o mniejszym stopniu złożenia.

W ogólnym przypadku klatka jest określana jako złożona i trudniejsza w kompresji, jeśli zawiera dużą liczbę szczegółów lub jeśli znacząco różni się od klatek ją otaczających — jak dzieje się na przykład w przypadku scen zawierających ruch.

***Uwaga:** Porównując pliki CBR i VBR o tej samej zawartości i wielkości pliku, można zaobserwować, że plik CBR będzie odtwarzany z większą niezawodnością na większej liczbie platform, ponieważ stała szybkość danych jest mniej obciążająca dla odtwarzacza i procesora komputera. Plik VBR charakteryzuje się jednak wyższą jakością obrazu, ponieważ format VBR dostosowuje stopień kompresji do zawartości obrazu.*

Przebiegi kodowania Określa, ile razy koder analizuje klip, zanim zostanie on zakodowany. Większa liczba przebiegów zwiększa czas potrzebny do zakodowania pliku, ale zazwyczaj skutkuje wyższym stopniem kompresji i wyższą jakością obrazu.

***Uwaga:** Opcje nieudokumentowane tutaj są specyficzne dla wybranego formatu. Szczegółowe informacje na temat wybranego formatu zawierają specyfikacje branżowe.*

Ustawienia multipleksowania

Multipleksowanie pozwala łączyć wiele strumieni danych w jeden sygnał. Niektóre formaty, takie jak Apple iPod, obejmują jedną lub więcej następujących opcji multipleksowania:

Multipleksowanie Określa typ multipleksowania, jaki ma być używany. Należy wybrać format, w którym ma być odtwarzany materiał wideo: DVD, 3GPP lub MP4. Jeśli multipleksowanie nie ma być stosowane, należy wybrać opcję Brak.

Zgodność z infrastrukturą przesyłania strumieniowego Określa nośnik bądź urządzenie, z którego odtwarzany będzie materiał wideo: PSP (PlayStation Portable), iPod lub Standard.

Opcje Alternatywne i Publiczność

Wybranie kodeka obsługującego strumieniowe przesyłanie materiałów w formacie Windows Media powoduje uaktywnienie opcji Publiczność. Z kolei kodeki obsługujące przesyłanie strumieniowe w formacie QuickTime oferują podobny zestaw opcji zgrupowanych w kategorii Alternatywne. Obie kategorie opcji umożliwiają wygenerowanie wersji filmu przeznaczonych do odtwarzania w sieciach o różnej przepustowości. Odtwarzacz materiałów w odpowiednim formacie wykrywa i wybiera najlepszą wersję, która zapewni płynne odtwarzanie materiału. Na przykład format Windows Media udostępnia takie opcje Publiczność jak „Modemy telefoniczne (56 Kb/s)” i „Połączenie szerokopasmowe lub modem kablowy/DSL (384 Kb/s)”. W przypadku formatu QuickTime generowane są odrębne filmy. W przypadku formatu Windows Media generowany jest jeden film zawierający wszystkie wersje.

Uwaga: Niektóre ustawienia charakterystyczne dla kodeków nie zostały tutaj opisane. Szczegółowych informacji o konkretnym kodeku należy szukać w dokumentacji dostarczonej przez jego producenta.

Określanie opcji Publiczność w formacie Windows Media

- 1 W panelu Zadania kliknij opcję Udostępnij, a następnie opcję Komputer ; teraz wybierz format QuickTime albo Windows Media.
- 2 Wybierz opcję przesyłania strumieniowego z menu Ustawienia predefiniowane.
- 3 W panelu Publiczność wybierz opcję Wyjście:

Z kompresją Określa, że stosowany jest kodek wybierany na karcie Wideo. Jest to ustawienie domyślne, optymalne w przypadku większości użytkowników.

Bez kompresji Oznacza, że kompresja nie będzie stosowana. Ponieważ zastosowanie tego ustawienia skutkuje dużym rozmiarem plików, poza szczególnymi sytuacjami użytkownicy powinni go unikać.

Aktywacja składnika w celu udostępniania

Program Adobe Premiere Elements zawiera pewną liczbę komponentów, takich jak kodeki, które przed pierwszym użyciem wymagają aktywacji. Na przykład przy pierwszej próbie wyeksportowania pliku do określonego formatu użytkownik może zostać poproszony o aktywację komponentu.

Jeśli komputer jest podłączony do Internetu, wówczas aktywacja składnika odbywa się automatycznie. Jeśli komputer nie jest podłączony do Internetu, wówczas pojawia się okno dialogowe Aktywowanie składnika.

- 1 Gdy pojawi się okno dialogowe Aktywowanie składnika, podłącz komputer do Internetu.
- 2 W oknie dialogowym Aktywowanie składnika kliknij opcję Kopiuj, aby skopiować numer seryjny.
- 3 Kliknij adres URL, aby przejść do strony WWW aktywacji.
- 4 Wklej numer seryjny do pola ID na stronie WWW.
- 5 Wybierz Kraj/Region i produkt, a następnie kliknij opcję Prześlij.

Na stronie WWW aktywacji zostanie wyświetlony klucz odblokowania.

6 Skopiuj klucz, wklej go do okna dialogowego Aktywowanie składnika, a następnie kliknij przycisk OK.

Typy plików obsługiwane na potrzeby zapisywania i eksportowania

Podczas eksportowania lub udostępniania plików dostępne są następujące typy plików. Dodatkowe typy plików mogą być dostępne po zastosowaniu karty przechwytyjącej wideo lub wtyczki innego producenta.

Więcej tematów Pomocy

„[Typy plików obsługiwane podczas importu](#)” na stronie 58

Formaty wideo obsługiwane przez funkcję eksportowania

- 3GP
- Adobe® Flash® Video (.flv)
- Animowane pliki GIF — tylko Windows
- Microsoft AVI (.avi)
- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG-1 (zgodne z multimediami)
- MPEG-2 (zgodne z multimediami .mpg)
- MPEG-2 (zgodne z DVD .mpg)
- MPEG-2 (HDV .m2ts i .m2t: 1080i 25, 1080i 30, 720p 25, 720p 30)
Uwaga: Eksport HDV nie jest obsługiwany w systemie Mac® OS.
- MPEG-4 (.mp4, .mov, .avi)
- QuickTime (.mov)
- Windows Media (.wmv, .asf) — format obsługiwany tylko w systemie Windows

Formaty obrazów statycznych obsługiwane przez funkcję eksportowania

- Adobe Title Designer (.prtl)

Formaty sekwencji obsługiwane przez funkcję eksportowania

- Sekwencja obrazów JPEG

Formaty audio obsługiwane przez funkcję eksportowania

- Adaptive Multi-Rate Compression (.amr)
- Advanced Audio Coding (.aac)
- Microsoft AVI (.avi) — format obsługiwany tylko w systemie Windows
- Mp3® Audio (.mp3)

- MPEG-4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- Windows Waveform (.wav)
- Audio Interchange File Format (.aiff)

Uwaga: Program Adobe Premiere Elements pozwala importować audio w formacie Dolby AC-3 (plik z rozszerzeniem .ac3) do plików .vob (DVD) lub .mod (kamkorder SD), lecz eksportuje audio z tego pliku wyłącznie w formacie Dolby Digital Stereo.

Uwaga: Format Mp3 lub AAC jest używany do eksportowania tylko audio na potrzeby podcastów.

Podstawowe informacje dotyczące kompresji oraz szybkości bitowej

Informacje o kompresji

Przy eksportowaniu filmu użytkownik wybiera *kodek* używany do kompresowania przechowywanych i przesyłanych informacji (np. informacji na płycie DVD) oraz do dekompresowania informacji do postaci umożliwiającej ich ponowne wyświetlenie. Nazwa „kodek” jest skrótem od nazw funkcji wykonywanych przez ten program, tj. kompresji i dekompresji. W trakcie kompresji z oryginalnego pliku usuwane są powtarzalne i niepotrzebne informacje. W rezultacie dochodzi do nieodwracalnej utraty części informacji. Dlatego większość kodeków to tzw. kodeki *stratne*. Jednak nawet niektóre stratne kodeki pozwalają na zachowanie wysokiej jakości materiału. Szczególnie pozytywnie wyróżniają się tutaj kodeki DV i MPEG. Kompresja wideo powoduje zmniejszenie rozmiaru pliku i szybkości bitowej, ułatwiając płynne odtwarzanie i zmniejszając zapotrzebowanie na pamięć. Dostępnych jest wiele różnych kodeków; nie istnieje jeden konkretny kodek najlepszy do wszystkich zastosowań. Na przykład kodek najlepiej radzący sobie z kompresją filmów rysunkowych nie będzie z reguły skuteczny w przypadku filmów z udziałem aktorów filmowanych w naturalnej scenerii. Wybierając opcje eksportu z programu Adobe Premiere Elements, z reguły wystarczy wybrać nośnik dystrybucji filmu, a aplikacja automatycznie dokona wyboru optymalnego kodeka.

Jeśli wyeksportowany plik ma być odtwarzany z dysku twardego lub płyty CD, należy zwrócić uwagę na to, aby używany kodek był dostępny dla docelowej grupy widzów. Większość kodeków do kompresji cyfrowego wideo i materiałów w sieci WWW jest już dostępna na większości systemów użytkowników. Jeśli jednak stosowany jest kodek specyficzny dla konkretnego produktu, widzowie muszą używać tego samego produktu lub mieć możliwość łatwego uzyskania tego samego kodeka, którego użyto do wyeksportowania filmu.

Jeśli planowane jest utworzenie płyty DVD lub nagranie filmu na taśmę, zgodność kodeków jest nieistotna — widzowie muszą jedynie dysponować sprzętem potrzebnym do odtworzenia pliku.

Informacje o szybkości bitowej

W przypadku niektórych kodeków możliwe jest określenie *szybkości bitowej*, od której zależy ilość informacji wideo przetwarzanych w każdej sekundzie odtwarzania. Szybkość bitowa podana w programie Adobe Premiere Elements jest w istocie *maksymalną* szybkością bitową, ponieważ faktyczna szybkość zależy od zawartości poszczególnych klatek.

Szybkość bitowa powinna być dobrana pod kątem przeznaczenia filmu. Poniżej przedstawiono wskazówki dotyczące wyboru szybkości bitowej do różnych zastosowań:

Płyty DVD Szybkość bitowa powinna zapewniać jak najlepszą jakość, a jednocześnie dopasowanie objętości całego programu do pojemności nośnika DVD. Domyślnie program Adobe Premiere Elements automatycznie dobiera szybkość bitową materiału przeznaczonego do nagrania na płycie DVD.

Taśmy w formacie innym niż DV Szybkość bitowa powinna być wyraźnie mniejsza od szybkości przesyłania danych z dysku twardego, ponieważ materiał wideo będzie odtwarzany z dysku twardego na urządzenie nagrywające. Informacje o szybkości przesyłania danych z dysku można znaleźć w jego dokumentacji.

Odtwarzanie z dysku twardego Należy ustalić, jaka jest typowa szybkość przesyłania danych z dysków twardych używanych przez widzów, i odpowiednio dobrać szybkość bitową. Z reguły napędy dysków twardych o prędkości obrotowej 7200 obr./min osiągają stabilną szybkość przesyłania danych na poziomie od 20 do 35 MB na sekundę. Jest to wysoka wartość. Dla porównania przeciętna szybkość bitowa wideo cyfrowego wynosi 3,6 MB na sekundę. Dlatego do uzyskania obrazu wysokiej jakości zwykle nie jest konieczne ustawianie szybkości bitowej na poziomie aż 20 czy 35 MB na sekundę. Jeśli jednak materiał wideo eksportowany jest z myślą o wykorzystaniu go w innym systemie montażowym lub aplikacji do tworzenia kompozycji, takiej jak Adobe After Effects, należy eksportować go z maksymalną jakością. W takim przypadku należy użyć kodeka bezstratnego, czyli takiego, który nie usuwa informacji podczas kompresji, i określić szybkość bitową obsługiwaną przez docelowy system montażowy przy przechwytywaniu i montażu wideo.

Odtwarzanie w napędach CD-ROM Szybkość bitowa zależy od szybkości napędu CD. Na przykład, jeśli ostateczna wersja pliku wideo jest przeznaczona do odtwarzania w napędzie CD-ROM o podwójnej szybkości (300 kilobajtów na sekundę), można podać szybkość bitową z przedziału od 150 do 200 kilobajtów na sekundę, aby uwzględnić zarówno szybkość przesyłania danych z napędu, jak i narzut wprowadzany przez system.

Odtwarzanie w intranecie Odpowiednia szybkość bitowa wynosi od 100 kilobajtów wwyż, w zależności od szybkości sieci *intranet*. Intranet jest siecią wewnętrzną lub prywatną działającą w oparciu o protokoły internetowe. Ponieważ intranety mają ograniczony zasięg, zwykle zbudowane są w oparciu o łącza lepszej jakości niż zwykłe linie telefoniczne, a przez to działają znacznie szybciej niż Internet.

Strumieniowe przesyłanie wideo z sieci WWW Mimo że liczba użytkowników korzystających z łączy telefonicznych jest mniejsza niż w minionych latach, przy określaniu szybkości bitowej należy uwzględniać osoby korzystające z tej formy dostępu do Internetu, jeśli film ma być dostępny dla jak najszerszego grona odbiorców. Charakterystycznym ograniczeniem strumieniowego przesyłania wideo w sieci WWW jest przepustowość (56 Kb/s lub mniejsza) większości popularnych modemów. Większą szybkość bitową można stosować, jeśli wiadomo, że odbiorcy mają szerokopasmowy dostęp do Internetu, np. za pośrednictwem łączy DSL lub sieci telewizji kablowej.

Odtwarzanie na urządzeniach mobilnych Szybkość bitowa jest w tym przypadku bardzo ważna z uwagi na stosunkowo niewielkie rozmiary, pojemność i wydajność urządzeń mobilnych. Szybkość bitowa może wynosić od 8 do 90 kilobitów na sekundę, w zależności od urządzenia. W programie Adobe Premiere Elements dostępne są predefiniowane ustawienia eksportu w formacie QuickTime dla urządzeń mobilnych.

Pobieranie pliku wideo z Internetu Szybkość bitowa jest w tym przypadku mniej istotna niż rozmiar pliku wideo, ponieważ dla użytkowników najważniejszy będzie czas pobrania pliku. Ograniczenie szybkości bitowej może być jednak wskazane także ze względu na fakt, że spowoduje ono również zmniejszenie objętości pliku, a tym samym skrócenie czasu pobierania.

Więcej tematów Pomocy

„Wyświetlanie właściwości klipu” na stronie 28

Informacje o klatkach kluczowych kompresji

Klatki kluczowe kompresji należy odróżnić od klatek kluczowych używanych do sterowania właściwościami ścieżek i klipów, np. głośnością dźwięku lub obrotem obrazu. Podczas eksportowania filmu program Adobe Premiere Elements automatycznie umieszcza klatki kluczowe kompresji w równych odstępach w filmie. W trakcie kompresji klatki kluczowe są zapisywane w całości. Klatki pomiędzy klatkami kluczowymi nazywane są *klatkami pośrednimi*. Program Adobe Premiere Elements porównuje każdą klatkę pośrednią z klatką ją poprzedzającą i zapisuje tylko różnice między nimi. Ten proces może przynieść znaczne ograniczenie rozmiaru pliku. To, jak duże, zależy od odstępów między klatkami kluczowymi. Mniejsza liczba klatek kluczowych i większa liczba klatek pośrednich spowoduje zmniejszenie objętości pliku, ale jednocześnie pogorszenie jakości obrazów i odtwarzania. Większa liczba klatek kluczowych i mniejsza liczba klatek pośrednich spowoduje, że plik będzie znacznie większy, ale zapewni wyższą jakość obrazów i odtwarzania.

Na przykład plik z materiałem wideo przedstawiającym mówiącą osobę będzie mniejszy niż plik z materiałem wideo przedstawiającym dynamiczną akcję, ponieważ na filmie z mówiącą osobą klatki różnią się tylko układem ust i wyrazem twarzy. Natomiast w materiale wideo przedstawiającym zawody sportowe potrzebne będą liczne klatki kluczowe i pośrednie, ponieważ obraz dynamicznie zmienia się między klatkami. W zależności od stopnia kompresji wideo będzie to prowadzić do zwiększenia objętości pliku albo pogorszenia jakości odtwarzania.

Wybór ustawień kompresji jest zawsze swego rodzaju kompromisem. Ustawienia należy dobrać z uwzględnieniem charakterystyki materiału wideo, docelowego formatu rozpowszechniania i docelowego grona odbiorców. Często do optymalnych ustawień kompresji dochodzi się metodą prób i błędów.

Archiwizowanie projektów

Archiwizowanie projektu

- 1 Wybierz polecenie Plik > Archiwizacja projektu
- 2 W oknie dialogowym Archiwizacja projektu wybierz opcję Archiwizuj projekt, aby skopiować przyciętą wersję projektu albo Kopiuj projekt, aby skopiować w nowe miejsce wersję nieprzyciętą, wraz ze wszystkimi zasobami.
- 3 Aby określić folder dla projektu, kliknij przycisk Przeglądaj i odszukaj folder. W oknie dialogowym Przeglądaj w poszukiwaniu folderu można kliknąć przycisk Utwórz folder, aby utworzyć nowy folder.
- 4 Po określeniu folderu kliknij przycisk OK, a następnie ponownie kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe Archiwizacja projektu.

Program Adobe Premiere Elements umieści nowe pliki w folderze o nazwie rozpoczynającej się od słowa *Przycięte*, jeśli wybrano opcję Archiwizuj projekt, albo od słowa *Skopiowane*, jeśli wybrano opcję Kopiuj projekt.

Informacje o archiwizowanych projektach

Archiwizacja projektu powoduje skopiowanie projektu i używanych w nim materiałów do folderu celem przechowywania lub dalszej edycji. Funkcji tej można użyć do przygotowania niedokończonego projektu do edycji na innym komputerze, do zebrania w jednym folderze kopii materiałów rozproszonych po kilku folderach lub dyskach, bądź do przycięcia materiałów ukończonego projektu do tych fragmentów, które zostały faktycznie użyte, a następnie zapisania projektu w archiwum. Funkcja archiwizacji projektu udostępnia dwie opcje: Archiwizuj projekt i Kopiuj projekt. Ponieważ opcja Kopiuj projekt nie powoduje przycięcia projektu, zwykłe użycie jej skutkuje umieszczeniem w folderze większej liczby większych plików niż w przypadku użycia opcji Archiwizuj projekt.

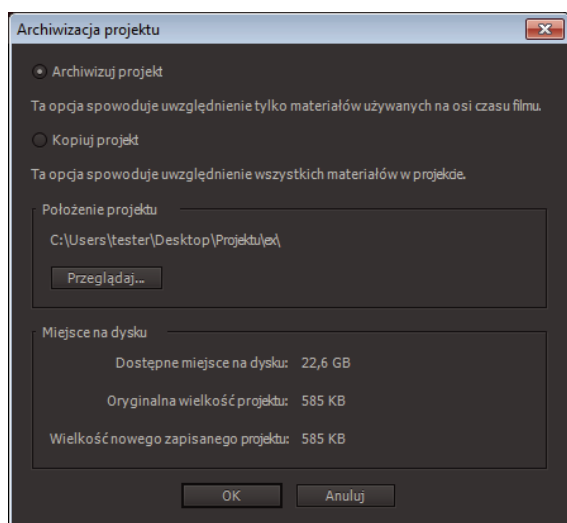
Archiwizuj projekt Powoduje utworzenie projektu zawierającego nowy plik projektu i nowe kopie klipów używanych na osi czasu lub linii scen, ale przycięte do długości pozostałej po montażu. Przycięty projekt zawiera maksymalnie po

30 klatek dodatkowego materiału, tzw. *uchwyty*, przed punktem wejścia i za punktem wyjścia każdego przyciętego klipu. Ten dodatkowy materiał umożliwia wprowadzanie drobnych korekt już po zarchiwizowaniu projektu. Przycięty projekt nie zawiera zrenderowanych podglądów, odsłuchów audio (dopasowanego materiału audio) ani niewykorzystanych materiałów. Po otwarciu przyciętego projektu program Adobe Premiere Elements automatycznie utworzy nowe odsłuchy audio (ale nie zrenderowane podglądy). Nazwy klipów w przyciętym projekcie są zmieniane w taki sposób, aby były zgodne z nazwą pliku projektu. Ta opcja służy do przygotowania ukończonego projektu do przechowywania, przed usunięciem go z dysku twardego.

Uwaga: Podczas archiwizacji projektu zachowywane są wszelkie klatki kluczowe efektów i markery klipów istniejące poza punktami wejścia i wyjścia przyciętego klipu.

Kopiuj projekt Powoduje utworzenie folderu zawierającego nowy plik projektu i pełne kopie wszystkich materiałów uwzględnionych w widoku Projekt panelu Zadania w oryginalnym projekcie, niezależnie od tego, czy zostały użyte na osi czasu lub linii scen. W przeciwieństwie do opcji Archiwizuj projekt, opcja Kopiuj projekt nie powoduje zapisania wszystkich zrenderowanych plików podglądów. Opcja ta służy do zebrania w jednym folderze wszystkich plików należących do projektu. W ten sposób łatwo można je przenieść na inny komputer lub otworzyć do dalszej edycji w późniejszym terminie.

💡 Foldery zarchiwizowanych projektów mogą mieć bardzo dużą objętość, dlatego, jeśli planowane jest przenoszenie projektu między komputerami, wskazane jest archiwizowanie na przenośnym dysku twardym. Korzystając z programu do nagrywania płyt można także nagrać folder z przyciętym lub skopiowanym projektem na płytę DVD w celach archiwalnych lub w celu przeniesienia go na inny komputer.



Okno dialogowe Archiwizacja projektu

Rozdział 16: Skróty klawiaturowe w programie Adobe Premiere Elements

Program Adobe Premiere Elements jest udostępniany z zestawem domyślnych skrótów klawiaturowych. Ponadto użytkownik może tworzyć własne skróty klawiaturowe niemal dla każdego menu, przycisku i narzędzia.

Korzystanie ze skrótów domyślnych

Informacje o skrótach klawiaturowych

W przypadku wielu zadań użycie skrótów klawiaturowych umożliwia szybszą pracę niż w przypadku użycia myszy. Program Adobe Premiere Elements udostępnia domyślny zestaw skrótów klawiaturowych, które można wyświetlać i modyfikować za pomocą polecenia Edycja > Dostosowanie klawiatury.

Więcej tematów Pomocy

„[Tworzenie niestandardowych skrótów klawiaturowych](#)” na stronie 305

Znajdowanie skrótu klawiaturowego narzędzia, przycisku lub polecenia menu

- ❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W przypadku narzędzia lub przycisku: przytrzymaj wskaźnik myszy nad narzędziem lub przyciskiem, aż pojawi się odpowiedź do narzędzia. Jeśli skrót jest dostępny, będzie widoczny po opisie narzędzia.
 - W przypadku poleceń menu: znajdź skrót klawiaturowy po prawej stronie polecenia.
 - W przypadku skrótów klawiaturowych, które nie zostały określone w odpowiedziach ani menu, wybierz opcję Edycja > Dostosowanie klawiatury/Adobe Premiere Elements 9 > Dostosowanie klawiatury.

Dostosowywanie skrótów

Tworzenie niestandardowych skrótów klawiaturowych

Oprócz korzystania z domyślnego zestawu skrótów klawiaturowych, w programie można przypisać własne skróty niestandardowe niemal do wszystkich przycisków, narzędzi i poleceń menu. W programie można zapisać różne zestawy skrótów i przywrócić ustawienia domyślne.

- 1 Wybierz opcję Edycja > Dostosowanie klawiatury.
- 2 W oknie dialogowym skrótów klawiaturowych wybierz opcję z menu podręcznego:
 - Opcja Aplikacja powoduje wyświetlenie poleceń dostępnych na pasku menu, pogrupowanych według kategorii.
 - Opcja Windows powoduje wyświetlenie poleceń powiązanych z przyciskami okien i menu wyskakującymi.

3 W kolumnie Polecenie wyświetl polecenie, dla którego zamierzasz utworzyć skrót. W razie potrzeby kliknij trójkąt obok nazwy kategorii, aby ujawnić polecenia, jakie zawiera.

4 Kliknij pole skrótu elementu, aby wybrać skrót.

5 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby dodać skrót, wpisz go.

Uwaga: Jeśli skrót był wykorzystywany w innym poleceniu, u dołu okna dialogowego pojawi się alert.

- Aby skasować skrót, kliknij przycisk Wyczyść.
- Aby cofnąć dowolną z powyższych czynności, kliknij przycisk Cofnij.

6 Powtórz procedurę, aby wprowadzić dowolną liczbę skrótów. Po zakończeniu kliknij przycisk Zapisz jako, wpisz nazwę dla zestawu klawiszy i kliknij przycisk Zapisz.

Uwaga: Niektóre polecenia są zastrzeżone przez system operacyjny i nie mogą zostać przypisane do programu Adobe Premiere Elements. Z podobnych przyczyn nie można przypisywać klawiszy cyfr ani znaku (+) czy minus (-) z klawiatury numerycznej, ponieważ są one niezbędne do wprowadzania wartości względnych kodów czasowych. Można jednakże przypisywać te klawisze z klawiatury numerycznej.

Usuwanie skrótów

❖ W oknie dialogowym Dostosowanie klawiatury wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Aby usunąć pojedynczy skrót, zaznacz go, a następnie kliknij przycisk Wyczyść.
- Aby usunąć niestandardowy zestaw skrótów, zaznacz odpowiedni zestaw w podręcznym menu zestawów i kliknij przycisk Usuń. Gdy pojawi się prośba o potwierdzenie, potwierdź, klikając przycisk Usuń.

Przełączenie na inny zestaw skrótów

❖ Wybierz opcję Edycja > Dostosowanie klawiatury, a następnie wybierz zestaw skrótów w podręcznym menu zestawów.

Rozdział 17: Rozwiązywanie problemów

W razie napotkania problemów podczas pracy z programem Adobe Premiere Elements można skorzystać z niniejszej sekcji dotyczącej rozwiązywania problemów, zasobów dostępnych w Internecie, np. na stronie pomocy technicznej dla użytkowników programu Adobe Premiere Elements, ewentualnie skontaktować się z działem obsługi klienta.

Zasoby i wytyczne

Zasoby dotyczące rozwiązywania problemów

Jeśli potrzebna jest pomoc w rozwiązaniu problemu, firma Adobe oferuje szereg różnych zasobów, z których można skorzystać.

Pomoc techniczna na stronach Adobe.com Po wybraniu polecenia Pomoc > Pomoc techniczna online można zapoznać się z aktualnymi informacjami dotyczącymi rozwiązywania problemów. Informacje te są zgromadzone w bazie wiedzy pomocy technicznej. Z kolei fora internetowe pozwalają dzielić się informacjami z innymi użytkownikami programu Adobe Premiere Elements. Na stronach internetowych Adobe można także znaleźć porady i samouczki oraz informacje o książkach, kursach internetowych i innych materiałach szkoleniowych.



Jeśli potrzebna jest pomoc w rozwiązaniu problemu z błędem, który został zgłoszony podczas pracy w programie Adobe Premiere Elements, należy skopiować komunikat o błędzie z okna dialogowego i wyszukać go w bazie wiedzy lub na forum internetowym lub umieścić w nowym wpisie na forum.

Pomoc techniczna ekspertów firmy Adobe Specjaliści firmy Adobe służą użytkownikom pomocą w ramach usług bezpłatnych i płatnych. Szczegółowe informacje są dostępne na stronach internetowych firmy Adobe.

Pomoc do produktu Pomoc zawiera informacje wprowadzające, opisy funkcji i szczegółowe procedury. Wybierz polecenie Pomoc > Adobe Premiere Elements — Pomoc.

Rozwiązywanie problemów — wskazówki

W razie napotkania problemu podczas pracy z programem Adobe Premiere Elements należy postępować zgodnie z przedstawionymi tutaj wskazówkami, aby znaleźć odpowiednie rozwiązanie.

Zdefiniowanie problemu Jest to pierwszy etap rozwiązywania problemu. Definicja problemu może mieć postać prostej zależności przyczynowo-skutkowej, na przykład: „Gdy próbuję zaimportować plik, program Adobe Premiere Elements zgłasza błąd”. Zdefiniowanie problemu pozwala precyzyjniej określić zmienne, które należy przetestować, i umożliwia wstępne ustalenie, czy problem dotyczy konkretnego pliku, działania, czy kombinacji tych dwóch czynników.

Test porównawczy Należy sprawdzić, czy ten sam problem występuje w innych, ale podobnych warunkach. Ta technika pozwala ściślej zdefiniować przyczynę problemu. Jeśli problem występuje przy próbie użycia konkretnego pliku, należy sprawdzić, czy wystąpi także z innym, podobnym plikiem. Można również sprawdzić, czy ten sam problem wystąpi z tym samym plikiem w innej aplikacji. Na przykład, jeśli pliku wideo nie można prawidłowo odtworzyć w programie Adobe Premiere Elements, należy podjąć próbę odtworzenia go w programie Windows Media Player.

Wyizolowanie problemu Należy jedną po drugiej eliminować zmienne, które mogłyby przyczyniać się do powstania problemu. Eliminując kolejne zmienne, przybliżamy się do identyfikacji faktycznej przyczyny problemu oraz jego rozwiązania. Na przykład, jeśli problem występuje podczas renderowania projektu zawierającego napisy tytułowe,

można usunąć napisy, aby uprościć projekt. Jeśli problem nie występuje po usunięciu napisów, można podejrzewać uszkodzenie pliku napisów. Aby rozwiązać problem, można od nowa utworzyć plik napisów i zastąpić stary plik nowym w projekcie.

Przechwytywanie

Kamkorder DV przechodzi w tryb uśpienia

Zamknij i ponownie otwórz panel Przechwytyj. Można też zamknąć panel Przechwytyj, wyłączyć i z powrotem włączyć kamkorder, a następnie ponownie otworzyć panel Przechwytyj. W wielu kamkorderach można wyłączyć tryb uśpienia, podłączając urządzenie do zasilacza sieciowego i wyjmując taśmę.

 Przy rozwiązywaniu problemów z przechwytywaniem wideo przydatna bywa również dokumentacja kamkordera, urządzenia taśmowego lub karty przechwytyjącej.

Obraz wideo w panelu Przechwytyj jest ziarnisty, z widocznym pikselowaniem lub przeskakuje

Jeśli spełnione są minimalne wymagania dotyczące szybkości przesyłania danych na dysk, nie należy niepokoić się niską jakością podglądu. Program Adobe Premiere Elements przechwyci i zapisze materiał wideo z pełną jakością. (Wymagania systemowe opisane są na stronie produktu Adobe Premiere Elements pod adresem www.adobe.com).

Kamkorder nie zostaje zidentyfikowany w panelu Przechwytyj

W górnej części panelu widoczny jest komunikat Przechwytyj urządzenie offline, a obszar podglądu wypełniony jest czarnym prostokątem.

- 1 Aby potwierdzić, że urządzenie i program Adobe Premiere Elements są prawidłowo skonfigurowane do przechwytywania, upewnij się, że:
 - Urządzenie jest prawidłowo podłączone do komputera przez przewód FireWire/iLink/DV 1394 (preferowany) lub przewód USB 2.0, w zależności od tego, jaki przewód obsługuje. Prawidłowo podłączone i skonfigurowane urządzenie powinno pojawić się w oknie Mój komputer. (Szczegółowe informacje i instrukcje instalacji można znaleźć w dokumentacji urządzenia).

Uwaga: W razie problemów z podłączeniem urządzenia USB 2.0 należy upewnić się, że podłączane jest ono do portu USB 2.0, a nie USB 1.0.

- Urządzenie jest przełączone w tryb Play, VCR lub VTR.
- Preferencja sterowania urządzeniem w programie Adobe Premiere Elements jest ustawiona na opcję właściwą dla używanego urządzenia (DV/HDV albo USB Video Class 1.0). Aby ustawić tę opcję, kliknij prawym przyciskiem myszy w panelu Przechwytyj i wybierz polecenie Sterowanie urządzeniem.

- 2 Ponownie uruchom program Adobe Premiere Elements (ale nie wyłączaj kamkordera DV). Otwórz panel Przechwytyj, kliknij przycisk Odtwarzaj i kliknij w obszarze podglądu przechwytywania.

Uwaga: Materiały pochodzące ze źródeł innych niż kamkordery lub kamery DV należy importować za pomocą modułu importu wideo, a nie przechwytywać. Zobacz „Dodawanie materiałów wideo przy użyciu narzędzia do importu wideo” na stronie 54.

Więcej tematów Pomocy

„Przygotowanie projektu do przechwytywania wideo” na stronie 43

„Typy plików obsługiwane podczas importu” na stronie 58

Importowanie

Zaimportowany obraz jest nieprawidłowo wykadrowany, rozciągnięty lub ściśnięty

Aplikacje do edycji obrazów zwykle generują obrazy złożone z kwadratowych pikseli. Natomiast program Adobe Premiere Elements, podobnie jak inne aplikacje do edycji wideo, generują pliki wideo z pikselami prostokątnymi (niekwadratowymi). Program Adobe Premiere Elements automatycznie dopasowuje obrazy z kwadratowymi pikselami do klatki wideo, co niekiedy powoduje ich kadrowanie lub zniekształcanie. Na przykład obraz o wymiarach 720 x 480 złożony z kwadratowych pikseli może wyglądać na ściśnięty po dopasowaniu do klatki DV-NTSC o wymiarach 720 x 480 złożonej z pikseli niekwadratowych.

Problem ten można rozwiązać na dwa sposoby:

- Twórz obrazy o kwadratowych pikselach i wymiarach dopasowanych do klatki wideo. Jeśli obraz będzie używany razem z materiałem w formacie DV-NTSC, właściwe wymiary obrazu to 720 x 534. W przypadku formatu D1-NTSC należy używać obrazu o wymiarach 720 x 540, a formatu D1/DV-PAL — obrazu o wymiarach 768 x 576.
- Wybierz obraz z kwadratowymi pikselami w widoku Projekt panelu Zadania, a następnie wybierz polecenie Plik > Interpretuj materiał filmowy. Następnie zaznacz opcję Użyj proporcji pikseli z pliku.



Zarówno program Adobe Photoshop, jak i program Adobe Photoshop Elements obsługują obrazy z niekwadratowymi pikselami. (W oknie dialogowym Nowy wybierz opcję DV z menu ustawień predefiniowanych).

Więcej tematów Pomocy

„Wskazówki dotyczące dodawania plików” na stronie 60

„Informacje na temat proporcji obrazu” na stronie 67

Nie można zaimportować pliku

Należy upewnić się, że program Adobe Premiere Elements obsługuje typ pliku, który ma być importowany, oraz typ kompresji zastosowany w pliku. Jeśli format jest nieobsługiwany, konieczne będzie użycie transkodera w celu przekształcenia go w obsługiwany format, taki jak DV/AVI w przypadku plików wideo lub WAV w przypadku plików audio. (Transkodery są dostępne w Internecie jako oprogramowanie z kategorii freeware lub shareware). Można także sprawdzić, czy plik nie jest uszkodzony, próbując odtworzyć go w innej aplikacji, takiej jak Windows Media Player.

Jeśli nieudana próba importu dotyczy pliku audio z płyty CD-ROM, można podejrzewać, że plik jest zapisany w nieobsługiwanym formacie, na przykład CDA. Spróbuj przekształcić plik do obsługiwanego formatu, na przykład MP3 lub WMA, za pomocą programu Windows Media Player.

Ważne: Przed dodaniem do własnego projektu plików pochodzących od osób trzecich należy upewnić się, że ich zawartość nie jest chroniona prawem autorskim.

Więcej tematów Pomocy

„Typy plików obsługiwane podczas importu” na stronie 58

Nie można zaimportować zawartości z płyty DVD

Jeśli płyta DVD jest zabezpieczona przed kopiowaniem przy użyciu techniki CSS, nie można uzyskać dostępu do zapisanych na niej plików; w takiej sytuacji może zostać zgłoszony błąd. Jeśli próba importu dotyczy plików audio w standardzie Dolby, należy pamiętać, że program Adobe Premiere Elements może zaimportować takie pliki z większości urządzeń klasy popularnej, ale nie importuje materiałów audio zakodowanych w profesjonalnym standardzie Dolby. Jeśli program Adobe Premiere Elements nie rozpoznaje plików na płycie DVD, można podejrzewać, że format plików nie jest obsługiwany.

Zwykle zawartość płyt DVD zapisana jest w postaci plików VOB. Niektóre pliki VOB zawierają dane referencyjne, takie jak menu, a inne zawierają ścieżki wideo i audio zapisane osobno lub łącznie. Importowanie plików VOB może być czasochłonne, dlatego najlepszym rozwiązaniem jest zidentyfikowanie konkretnych potrzebnych plików i zaimportowanie tylko ich.

Więcej tematów Pomocy

„Dodawanie materiałów wideo przy użyciu narzędzia do importu wideo” na stronie 54

Identyfikacja zawartości plików VOB

Na większości płyt DVD pliki VOB są zapisane w folderze Video_TS. Najprostszy sposób identyfikacji plików VOB polega na otwarciu tego folderu i zanotowaniu, które pliki są największe. Zwykle pliki VOB, które są wyraźnie większe od innych, zawierają dane filmu (choć pliki zawierające animowane menu również mogą być stosunkowo obszerne). Aby uzyskać bardziej precyzyjne informacje o zawartości plików, użyj programu Media Downloader wchodzącego w skład produktu Adobe Premiere Elements lub skorzystaj z programu do odtwarzania płyt DVD. Po zaimportowaniu plików VOB do programu Adobe Premiere Elements można wyświetlić ich podgląd w panelu Materiały.

Uwaga: Film pełnometrażowy zwykle składa się z czterech do sześciu plików VOB.

- Aby odróżnić pliki VOB zawierające dane menu od plików VOB zawierających ścieżki wideo i audio, skorzystaj z programu Media Downloader wchodzącego w skład produktu Adobe Premiere Elements. Do nazw plików zawierających dane menu dodawane jest słowo „Menu”.
- Aby zidentyfikować zawartość plików VOB na podstawie miniatur, użyj oprogramowania do odtwarzania płyt DVD, które umożliwia odczyt plików VOB. Odpowiednie instrukcje zawiera dokumentacja dołączona do oprogramowania odtwarzającego płyty DVD.
- Aby odczytać rozmiary plików w Eksploratorze Windows, kliknij dwukrotnie ikonę płyty, przejdź do folderu z plikami VOB i odczytaj wartości wymienione w kolumnie Rozmiar.

Więcej tematów Pomocy

„Dodawanie materiałów wideo przy użyciu narzędzia do importu wideo” na stronie 54

Odtwarzanie i wyświetlanie podglądu

Podgląd jest odtwarzany nierównomiernie lub powoli

Jeśli program Adobe Premiere Elements nie ma do dyspozycji wystarczającej ilości zasobów systemowych, dochodzi do pogorszenia jakości odtwarzania. Aby zwiększyć wydajność, należy wypróbować środki zaradcze opisane poniżej.

- Upewnij się, że system spełnia minimalne wymagania programu Adobe Premiere Elements. Wymagania systemowe opisane są na stronie produktu Adobe Premiere Elements w serwisie Adobe.com.

- Na czas pracy z programem Adobe Premiere Elements zamknij inne aplikacje.
- Upewnij się, że ustawienia projektu są zgodne z formatem plików źródłowych używanych w projekcie.
- Zdefragmentuj dysk twardy, używając narzędzia do defragmentacji, na przykład narzędzia dołączonego do systemu Windows. Odpowiednie instrukcje zawiera dokumentacja narzędzia.
- Ilość wolnego miejsca na dysku podczas przechwytywania wideo powinna wynosić co najmniej 20% jego całkowitej pojemności.
- Zaktualizuj sterowniki urządzeń oraz składniki obsługi środowiska DirectX i interfejsu IEEE 1394 do najnowszych wersji.

Nierównomierne odtwarzanie może być także spowodowane pominięciem klatek podczas przechwytywania; zjawisko takie występuje, jeśli szybkość przesyłania danych jest niewystarczająca. Aby sprawdzić, czy w przechwyconym właśnie klipie doszło do pomijania klatek, wyświetl właściwości klipu, wybierając polecenie Plik > Pobierz właściwości dla.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o standardowych i predefiniowanych ustawieniach projektu](#)” na stronie 31

Plik MPEG jest odtwarzany z niską jakością, w sposób niezsynchronizowany, za szybko lub bez dźwięku

Możliwe, że program Adobe Premiere Elements nie obsługuje tego typu plików MPEG. Jeśli format jest nieobsługiwany, należy użyć transkodera wideo w celu przekształcenia pliku do obsługiwanego formatu, na przykład AVI, a następnie ponownie zaimportować plik.

***Uwaga:** Jakość materiału w pliku uzyskanym poprzez transkodowanie pliku MPEG może być stosunkowo niska. Wprawdzie format MPEG doskonale sprawdza się jako format materiałów wyjściowych, zwłaszcza publikowanych w Internecie, jednak skompresowane dane wideo nie są przeznaczone do edycji.*

Więcej tematów Pomocy

„[Typy plików obsługiwane podczas importu](#)” na stronie 58

Migotanie podczas odtwarzania obrazów statycznych

Obrazy statyczne mają zwykle wyższą rozdzielczość niż materiał wideo. Jeśli obraz zawiera cienkie poziome linie, mogą one migotać podczas odtwarzania na ekranie telewizyjnym. Migotanie występuje, ponieważ cienka i wyraźnie wyodrębniona pozioma linia jest wyświetlana tylko w jednym z dwóch przeplecionych półobrazów. Aby wyeliminować migotanie, należy zastosować efekt zmiękczenia, taki jak Rozmycie gaussowskie, aby delikatnie rozmyć linie na obrazie.

Więcej tematów Pomocy

„[Rozmycie gaussowskie](#)” na stronie 182

Gęste poziome linie przecinające obraz wideo

W wielu kamkorderach każda klatka wideo jest rejestrowana jako dwa przeplecione półobrazy; jeden półobraz zawiera wszystkie poziome linie nieparzyste, a drugi wszystkie poziome linie parzyste. Półobraz rejestrowany jako pierwszy nazywany jest *półobrazem dominującym*. Jeśli program do montażu wideo, taki jak Adobe Premiere Elements, błędnie zinterpretuje klip z dominującym półobrazem nieparzystym jako klip z dominującym obrazem parzystym (albo odwrotnie), uzyskany obraz będzie przecinał poziome linie.

- 1 Zaznacz na osi czasu klip poprzecinany poziomymi liniami.
- 2 Wybierz polecenie Klip > Opcje wideo > Opcje półobrazów.
- 3 Wybierz opcję Odwrócony priorytet półobrazów.
- 4 Na panelu Opcje przetwarzania wybierz opcję Przeplot kolejnych klatek.
- 5 Kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

„[Ustawianie opcji półobrazów dla zaimportowanego wideo z przeplotem](#)” na stronie 70

Kolory na ekranie są nieprawidłowe

Niekiedy podczas odtwarzania w programie Adobe Premiere Elements kolory na ekranie są nieprawidłowe. Ten problem jest spowodowany przez wadliwe sterowniki ekranu. Można go wyeliminować, wyłączając opcję odtwarzania przy użyciu procesora graficznego (GPU) i nakazując odtwarzanie przy użyciu procesora głównego (CPU). Aby wyeliminować problem, wykonaj następujące czynności:

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne.
- 2 Usuń zaznaczenie opcji Włącz odtwarzanie GPU i w oknie dialogowym Preferencje odtwarzania kliknij przycisk OK, aby potwierdzić wybór.

Tworzenie płyty DVD

Nagrywanie płyty trwa nadspodziewanie długo

Czas nagrywania płyty zależy od wielu czynników, m.in. od objętości zawartości projektu, typu i szybkości używanego nośnika oraz szybkości nagrywarki.

Nagrywanie płyty może trwać zaskakująco długo. Aby w miarę możliwości skrócić czas nagrywania, można skorzystać z następujących sugestii.

- Używaj nośnika odpowiedniego do szybkości nagrywarki.
- Zamknij pozostałe aplikacje przed rozpoczęciem nagrywania płyty.
- Zdefragmentuj dysk twardy, używając narzędzia do defragmentacji, na przykład narzędzia dołączonego do systemu Windows. Odpowiednie instrukcje zawiera dokumentacja narzędzia.

Po nagraniu projektu na płytę pliki projektu są umieszczane w pamięci podręcznej — gdzie dostęp do nich odbywa się szybciej — dlatego nagrywanie kolejnych płyt zajmuje mniej czasu. Jednak pamięć podręczna jest czyszczona po zamknięciu projektu lub wprowadzeniu zmian wymagających dodatkowego kodowania, np. zastosowaniu efektu lub dodaniu bądź wycięciu klipów.

Płyta nie jest rozpoznawana przez nagrywarkę

Upewnij się, że nagrywarka obsługuje typ używanego nośnika. (Podczas eksportowania projektu na płytę program Adobe Premiere Elements informuje, czy typ używanego nośnika jest obsługiwany). W napędach DVD+R używaj tylko nośników +R, a w napędach DVD-R używaj tylko nośników -R. Upewnij się, że szybkość czystego nośnika jest zgodna z szybkością nagrywarki (na przykład używaj nośników 8x w napędach 8x).

Wypróbuj czyste nośniki innej marki. Po kilku eksperymentach często okazuje się, że konkretna nagrywarka działa najlepiej z nośnikami określonych marek.

Nagrywając płytę DVD, zwróć uwagę, aby czy włożona płyta jest faktycznie czystą płytą DVD, a nie CD-R. Jeśli wcześniej próbowano zapisywać dane na płycie DVD, może ona nie nadawać się już do użytku.

Odtwarzanie płyty DVD jest możliwe na komputerze, ale nie w odtwarzaczu DVD

Aby odtworzyć film w odtwarzaczu DVD, należy nagrać pliki w formacie płyty DVD, a nie skopiować je jako pliki danych. (Należy używać nośników DVD, a nie CD). Komputer umożliwia odtwarzanie plików skopiowanych na płytę DVD, jednak odtwarzacz DVD obsługuje tylko płyty nagrane w formacie właściwym dla filmów.

Uwaga: Zdarza się, że użytkownicy mylą nagrywarki CD z nagrywkami DVD. Nagrywarka CD służy do zapisywania danych na płytach CD; nie można jej używać do tworzenia płyt DVD. Za pomocą nagrywarki CD można utworzyć płytę VCD, którą da się odtworzyć na komputerze lub na odtwarzaczu DVD obsługującym format VCD.

Więcej tematów Pomocy

„[Wskazówki dotyczące nagrywania płyt i zgodności](#)” na stronie 283

Nie można zapisać więcej niż jednego filmu na płycie DVD

Aby utworzyć płytę DVD zawierającą więcej niż jeden film, należy utworzyć jeden projekt zawierający wszystkie klipy filmowe zebrane na jednej osi czasu. Następnie można dodać markery menu głównego i markery zatrzymania w celu podzielenia klipów na odrębne filmy i stworzyć menu płyty służące do nawigacji między filmami. Jeśli na płycie brakuje miejsca, należy rozważyć następujące środki zaradcze:

- Użyj plików źródłowych o mniejszej szybkości bitowej. Pamiętaj jednak, że zmniejszenie szybkości bitowej może mieć niekorzystny wpływ na jakość odtwarzania filmu.
- Użyj dwuwarstwowej płyty DVD, na której mieści się maksymalnie 8,5 GB danych.

Więcej tematów Pomocy

„[Informacje o markerach menu](#)” na stronie 266

Podczas nagrywania płyty DVD występuje błąd kodowania

Jeśli przy próbie nagrania filmu na płytę DVD wystąpi błąd kodowania, należy upewnić się, że ilość wolnego miejsca na dysku jest dwa do trzech razy większa od objętości wynikowego filmu. Należy też wyłączyć narzędzia innych firm, które mogą zakłócać proces nagrywania, takie jak wygaszacze ekranu, zapory sieciowe i oprogramowanie antywirusowe, a także wyłączyć funkcje oszczędzania energii.

Jeśli błąd nadal występuje, należy wypróbować następujące rozwiązania:

- Wyeksportuj film jako plik DV/AVI, zaimportuj plik DV/AVI do programu Adobe Premiere Elements, a następnie wyeksportuj na płytę.

- Wyeksportuj film jako folder płyty i skopiuj ten folder na płytę za pomocą narzędzia innej firmy. (Zobacz „Nagrywanie do folderu DVD” na stronie 282).
- Wyeksportuj film jako plik MPEG zgodny z formatem DVD i nagraj ten plik na płytę, korzystając z programu do tworzenia płyt, np. Adobe Encore.

Eksportowanie filmu do formatu DV AVI, a następnie na płytę

- 1 Zaznacz oś czasu, a następnie wybierz polecenie Plik > Eksportuj > Film.
- 2 W oknie dialogowym Eksportuj film podaj nazwę i położenie pliku, koniecznie zachowując rozszerzenie .avi. Kliknij przycisk Zapisz, aby rozpocząć renderowanie pliku.
- 3 Rozpocznij nowy projekt.
- 4 Kliknij przycisk Pobierz materiały w panelu Zadania i wybierz opcję Pliki i foldery na komputerze .
- 5 Wybierz utworzony plik w formacie DV AVI i kliknij przycisk Otwórz, aby dodać plik do widoku Projekt w panelu Zadania.
- 6 Przeciągnij plik w formacie DV AVI z widoku Projekt na oś czasu. (Wszelkie utworzone markery płyty i dostosowania menu powinny zostać zachowane).
- 7 Kliknij opcję Udostępnij w panelu Zadania, a następnie kliknij przycisk Płyta . Ustaw opcje, a następnie kliknij opcję Nagraj na płytę.

Rozwiązywanie innych problemów z nagrywaniem płyt

Pomoc do programu Adobe Premiere Elements zawiera informacje o rozwiązaniach typowych problemów z nagrywaniem płyt. Bardziej zaawansowane instrukcje rozwiązywania problemów są dostępne w sekcji Pomoc techniczna na stronie internetowej firmy Adobe. Jako produkt wybierz Premiere Elements i wyszukaj słowo „burn” (nagrywanie na płytę).

Rozdział 18: Słownik

Słownik zawiera terminologię związaną z technikami obrazowania cyfrowego. Niektóre terminy są charakterystyczne dla programu Adobe Premiere Elements lub innych produktów firmy Adobe.

Terminy dotyczące obrazów cyfrowych

Liczby

16:9 Proporcje szerokiego (panoramicznego) ekranu telewizyjnego.

3GP Platforma trzeciej generacji (ang. third generation platform). Format plików wideo zapisywanych przez telefony komórkowe.

4:3 Proporcje tradycyjnego obrazu wideo nagrywanego i odtwarzanego na ekranach telewizorów i komputerów.

A

AC3 Zobacz „[Dolby Digital](#)” na stronie 317.

ADC (Analog-to-Digital Converter — konwerter analogowo cyfrowy) Układ sprzętowy, który przekształca analogowy sygnał audio lub wideo w sygnał cyfrowy, który można przetwarzać za pomocą komputera.

AGP, gniazdo Gniazdo portu akceleratora grafiki (ang. accelerated graphics port). Złącze na płycie głównej komputera służące do instalowania karty z procesorem graficznym (GPU). Zobacz „[GPU](#)” na stronie 318.

aprosymacja Niepożądany efekt ząbkowania lub schodków na przebiegających ukośnie liniach na zdjęciu, obrazie graficznym lub w znakach tekstu.

artefakt Zniekształcenie obrazu lub sygnału dźwiękowego. W przypadku *wideo cyfrowego* artefakty mogą być skutkiem podania do urządzenia wejściowego zbyt intensywnego strumienia danych lub zastosowania nadmiernej bądź niewłaściwej *kompresji*.

AVI Audio Video Interleave. Standard plików z nieskompresowanymi danymi wideo obowiązujący na platformie Microsoft® Windows®.

B

barwa Cecha umożliwiająca rozróżnienie kolorów (np. czerwony, żółty i niebieski). Tony białe, czarne i szare nie są uznawane za barwy.

bez pomijania klatek Rodzaj kodu czasowego opartego na częstości klatek 29,97 kl./s stosowanej w telewizji kolorowej. Kod czasowy bez pomijania klatek jest preferowany w zastosowaniach nieemisyjnych i w większości formatów taśmowych klasy konsumenckiej. Hasło pokrewne: „[pomijanie klatek](#)” na stronie 322.

bezstratna Metoda kompresji, która nie zmienia pierwotnej jakości obrazu. Operacją bezstratną jest np. przesłanie wideo cyfrowego przez połączenie IEEE 1394.

bitmapa Obraz graficzny złożony z odrębnych pikseli, z których każdy ma przypisane wartości definiujące jego jasność i kolor.

Blu-ray Format płyt optycznych o pojemności pięciokrotnie większej od pojemności płyt DVD. Na płycie jednowarstwowej mieści się 25 GB danych, a na płycie dwuwarstwowej mieści się 50 GB danych. Nazwa pochodzi od koloru stosowanego lasera (niebiesko-fioletowego, w odróżnieniu od laserów czerwonych używanych do odczytu innych nośników optycznych).

C

chrominancja Skrócona forma terminu „[chrominancja](#)” na stronie 316.

chrominancja Informacje o kolorze w sygnale wideo, składające się z informacji o barwie (przesunięcie fazowe sygnału) i nasyceniu (amplituda sygnału).

cięcie Najprostszy typ *przejścia*, w którym po ostatniej klatce jednego klipu następuje pierwsza klatka drugiego klipu.

cięcie proste Najczęściej spotykana operacja montażowa; kolejne klipy są umieszczane jeden za drugim w oknie osi czasu. Cięcia tego typu są preferowane w przejściach z podobnymi scenami, gdy montaż powinien być niewidoczny dla widza.

cięcie z przesunięciem J Sposób montażu, w którym materiał dźwiękowy rozpoczyna się przed obrazem wideo, przez co początek filmu zyskuje na dramatyzmie. Inna nazwa tej techniki to wyprzedzenie audio.

cięcie z przesunięciem L Sposób montażu, w którym fragment wideo kończy się przed odpowiednim fragmentem audio. Pozwala uzyskać subtelne przejście między scenami. Aby wykonać cięcie z przesunięciem L w oknie osi czasu, przytrzymaj klawisz Alt i przeciągnij lewą krawędź klipu wideo w lewo; efekt będzie przypominał literę *L*, stąd angielska nazwa tej operacji: „L-cut”.

Cinepak® Kodek używany powszechnie do kompresji plików wideo na płytach CD-ROM. Kodek Cinepak realizuje kompresję w dziedzinie czasu i przestrzeni oraz umożliwia limitowanie szybkości bitowej.

czas rzeczywisty Przetwarzanie w czasie rzeczywistym oznacza natychmiastowe przetwarzanie danych (odbywające się na bieżąco). W kontekście obróbki wideo określenie „w czasie rzeczywistym” odnosi się do efektów i przejść, których podgląd można wyświetlać bez przerywania procesu *renderowania*.

częstość klatek Liczba klatek wyświetlanych na sekundę w trakcie odtwarzania.

częstotliwość Liczba cykli sygnału dźwiękowego na sekundę wyrażona w hercach (Hz). Od częstotliwości zależy wysokość dźwięku

częstotliwość próbkowania W kontekście dźwięku cyfrowego jest to liczba próbek na sekundę. Im większa liczba, tym wyższa jakość dźwięku.

częstotliwość próbkowania audio Liczba próbek rejestrowanych w ciągu jednej sekundy w celu uzyskania cyfrowego zapisu dźwięku. Im wyższa częstotliwość próbkowania, tym wyższa jakość cyfrowego dźwięku. Częstotliwość 44 100 próbek na sekundę odpowiada zapisowi o jakości typowej dla płyty CD i pozwala na przeniesienie wszystkich częstotliwości słyszalnych dla człowieka.

D

D1 Skrót od Digital 1 — nazwy formatu cyfrowego wideo, w którym klatka ma proporcje 4:3, a piksele mają proporcje 0,9:1. Piksele w formacie D1 są prostokątne (niekwadratowe), w przeciwieństwie do pikseli w formacie analogowym. D1 jest międzynarodowym standardem telewizyjnym: w formacie D1-NTSC klatka ma wymiary 720 x 486 pikseli, a w formacie D1-PAL 720 x 576 pikseli. Zobacz także „[wideo cyfrowe](#)” na stronie 325 i „[materiał z kwadratowymi pikselami](#)” na stronie 320.

dekodować Dzielić zakodowany sygnał wideo na odrębne składniki. Zobacz także „[kodować](#)” na stronie 319.

digitalizować Przekształcać analogowy materiał wideo lub audio do postaci cyfrowej.

dithering Nadawanie sąsiednim pikselom naprzemiennie różnych kolorów w celu zasymulowania kolorów pośrednich. (Na przykład sąsiadujące piksele niebieskie i żółte stanowią przybliżenie koloru zielonego). Dithering umożliwia zasymulowanie na monitorze kolorów, których monitor ten faktycznie nie jest w stanie wyświetlić.

Dolby Digital Standardowy format stratnego kodowania dźwięku używany na płytach DVD Video. Obsługuje dźwięk monofoniczny i stereofoniczny, ale najczęściej stosowany jest do kompresowania dźwięku surround w układzie 5.1 przy użyciu kodeka AC-3. Zobacz także „[stratna](#)” na stronie 324.

dosunięcie Automatyczne przesuwanie klipów na osi czasu w przód i wstecz względem wstawionego lub usuniętego klipu.

drukowanie na taśmę Rejestrowanie cyfrowego pliku wideo na taśmie wideo.

DTV Telewizja cyfrowa (ang. Digital TV). Termin używany niekiedy na określenie technologii wideo powszechnego użytku.

DV W najbardziej ogólnym znaczeniu: *wideo cyfrowe*. Skrót ten oznacza jednak również określony typ kompresji stosowany w systemach i formatach wideo cyfrowego. DV to również określenie typu kasety z taśmą używanego w kamkorderach i urządzeniach cyfrowych DV.

DV in Wejście DV (cyfrowego wideo) w kamkorderze.

DV przez USB Rozwiązanie techniczne umożliwiające kamkorderom DV przesyłanie materiału wideo przez interfejs USB 2.0.

DVD Skrót od Digital Video Disc (Cyfrowa płyta wideo) oraz Digital Versatile Disc (Uniwersalna płyta wideo). Płyty DVD z wyglądu przypominają płyty CD, ale mają znacznie większą pojemność — więcej niż z powodzeniem wystarczającą do zapisania filmu pełnometrażowego skompresowanego w formacie *MPEG-2*. Do odtwarzania płyt DVD potrzebne są specjalne napędy.

F

FCC Federalna Komisja Komunikacji — instytucja sprawująca nadzór nad standardami emisji radiowej i telewizyjnej w Stanach Zjednoczonych.

FireWire Nazwa handlowa standardu „[IEEE 1394](#)” na stronie 318 stosowana przez firmę Apple® Computer.

format wideo Standard określający sposób zapisywania sygnału wideo na taśmie. Do popularnych standardów należą: DV, 8 mm, Beta i VHS.

formaty DVD Nagrywarki DVD obsługują jeden lub większą liczbą następujących formatów płyt: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD+R DL i DVD-R DL. (Uwaga: formaty -R i +R różnią się od siebie, podobnie jak -RW i +RW). Na płytach w formacie R można wykonać nagranie tylko raz. Płyty RW umożliwiają wielokrotne nagrywanie. Symbol DL oznacza płytę dwuwarstwową. Zgodność z największą liczbą urządzeń zapewniają płyty R; nie wszystkie odtwarzacze DVD odczytują płyty RW.

G

generowanie klatek pośrednich Funkcja polegająca na wypełnieniu klatek między dwoma obrazami, tak aby ruch sprawiał wrażenie bardziej płynnego. Zobacz także „[klatki kluczowe](#)” na stronie 319.

głębia bitowa W kontekście cyfrowej grafiki i wideo głębia bitowa oznacza liczbę kolorów możliwą do wyświetlenia w obrazie. Obraz czarno-biały o wysokim kontraście (bez tonów szarości) ma głębię 1-bitową, co oznacza, że każdy piksel może być albo czarny, albo biały. Im większa głębia bitowa, tym więcej dostępnych kolorów. Głębia 24-bitowa umożliwia wyświetlenie wielu milionów kolorów.

Podobnie, w kontekście dźwięku cyfrowego głębia bitowa oznacza liczbę bitów na próbkę. Im większa liczba, tym wyższa jakość dźwięku.

gniazdo PCI Gniazdo służące do podłączania kart rozszerzeń; spotykane w większości komputerów. Większość kart do przechwytywania wideo instaluje się w gniazdach PCI.

GPU Procesor graficzny (ang. graphics processing unit). Mikroprocesor wyposażony w funkcje pozwalające mu wykonywać operacje na grafice trójwymiarowej z większą wydajnością niż możliwa do uzyskania przy użyciu procesora głównego (CPU).

H

HDTV Telewizja z obrazem w formacie High Definition. Jest to format emisji obrazu umożliwiający uzyskanie wyższej rozdzielczości niż w przypadku formatów tradycyjnych: NTSC, PAL i SECAM.

HDV Wideo w formacie High Definition. W tym formacie materiały o jakości HDTV zapisywane są w kamkorderach.

I

i.LINK Nazwa handlowa interfejsu *IEEE 1394* używana przez firmę Sony®.

IEEE 1394 Standard interfejsu umożliwiającego bezpośrednie przesyłanie materiałów DV (wideo cyfrowego) między urządzeniami, np. kamkorderem DV a komputerem. Standard IEEE 1394 definiuje także przewody i złącza tego interfejsu. Inne nazwy: *FireWire*, *i.LINK*. Zobacz także „[USB](#)” na stronie 324.

interpolacja Metoda wyznaczania nowych punktów danych między znanymi punktami danych.

J

JPEG Zespół Joint Photographic Experts Group. Jednocześnie jest to nazwa formatu kompresji obrazów statycznych zdefiniowanego przez tę grupę. Ponieważ materiał wideo jest sekwencją obrazów statycznych, metoda kompresji JPEG może być używana do kompresowania wideo. Zobacz także „[MJPEG](#)” na stronie 320.

K

kamkorder Cyfrowa kamera wideo — urządzenie rejestrujące ciągle sekwencje obrazów i generujące sygnał umożliwiający wyświetlanie lub przesyłanie sygnału wideo.

kanał W grafice komputerowej — zbiór informacji o kolorze. Każdy obraz graficzny zawiera trzy odrębne kanały (czerwony, zielony i niebieski), które można niezależnie modyfikować. Możliwe jest stosowanie dodatkowych kanałów, tak zwanych *kanalów alfa*, które definiują obszary przezroczyste.

kanał alfa Zawiera *maskę*, która definiuje przezroczyste obszary na obrazie graficznym lub klatce klipu. Informacje o kolorach zapisane są w kanałach trzech kolorów: czerwonego, zielonego i niebieskiego (RGB). Zobacz także „[kanał](#)” na stronie 318.

karta do przechwytywania wideo Zobacz „[karta przechwytyująca](#)” na stronie 318.

karta przechwytyująca Niekiedy nazywana kartą wideo. Karta zainstalowana w komputerze i służąca do digitalizowania sygnału wideo. W przypadku źródłowych materiałów wideo w postaci cyfrowej — urządzenie, które po prostu przekazuje dane do pliku na dysku twardym.

kl./s Liczba klatek na sekundę; standardowa jednostka szybkości odtwarzania wideo. Przy szybkości 15 kl./s i mniejszej oko ludzkie rozróżnia poszczególne klatki, przez co materiał wideo nie jest odtwarzany płynnie.

klatka Pojedynczy obraz statyczny w sekwencji obrazów, które — gdy wyświetlane są szybko jeden po drugim — stwarzają wrażenie ruchu. Im więcej klatek na sekundę (kl./s), tym płynniejszy jest ruch postrzegany przez widza.

klatka podglądu Jedna klatka klipu wybrana jako miniaturka informująca o treści klipu.

klatka statyczna Pojedyncza klatka wideo powtórzona w taki sposób, aby uzyskany obraz był nieruchomy.

klatki kluczowe Punkty początkowe i końcowe efektów animowanych. Program Adobe Premiere Elements automatycznie generuje klatki pomiędzy klatkami kluczowymi, aby stworzyć wrażenie płynnego ruchu. Zobacz także „[interpolacja](#)” na stronie 318 i „[generowanie klatek pośrednich](#)” na stronie 317.

klatki na sekundę Zobacz „[kl./s](#)” na stronie 318.

klip Zdigitalizowany lub przechwycony fragment materiału wideo i/lub audio.

klucz Metoda uzyskiwania efektu przezroczystości, np. niebieski ekran lub kluczowanie kolorem.

kluczowanie Zastępowanie fragmentu jednego obrazu wideo obrazem pochodzącym z innego materiału lub źródła wideo. Technika tę nazywa się także efektem niebieskiego ekranu. Zobacz także „[kluczowanie kolorem](#)” na stronie 319.

kluczowanie kolorem Efekt wideo, który usuwa obszar o określonym kolorze. Ten efekt jest często używany w telewizyjnych prognozach pogody, do umieszczania mapy meteorologicznej za prezenterem.

kod czasowy Format zapisu czasu w materiale wideo, złożony z liczby godzin, minut, sekund i klatek (na przykład, 1:20:24:09); umożliwia precyzyjny montaż. Zobacz także „[pomijanie klatek](#)” na stronie 322 i „[bez pomijania klatek](#)” na stronie 315.

kod czasowy EBU System kodu czasowego stworzony przez Europejską Unię Nadawców i oparty na standardzie sygnałów wideo SECAM i PAL.

kodek Skrót od: kompresor/dekompresor. Urządzenie lub program, którego zadaniem jest kompresowanie plików wideo i dźwiękowych przy użyciu określonych algorytmów, tak aby łatwiej było na nich operować i je przechowywać, oraz dekompresowanie plików w celu ich odtworzenia. Typowe kodeki konwertują analogowe sygnały wideo na skompresowane cyfrowe pliki wideo (np. MPEG) lub analogowe sygnały dźwiękowe na cyfrowe pliki dźwiękowe (na przykład RealAudio®). Zobacz także „[kompresja](#)” na stronie 319.

kodować Scaląć odrębne sygnały wideo (np. czerwony, zielony i niebieski) w jeden sygnał lub przekształcać plik wideo na inny format za pomocą *kodeka*.

kodowanie regionów W standardzie DVD jest to blokada dopuszczająca odtwarzanie płyty tylko w odtwarzaczach w określonym regionie.

kolorowe pasy Zobacz „[obraz kontrolny NTSC](#)” na stronie 321.

kolory neutralne Zakres szarości, od czerni do bieli. W obszarach o kolorach neutralnych wartości RGB są równe.

kompozycja Proces łączenia obrazów w jeden obraz „kompozytowy” lub „złożony”.

kompresja Proces przekształcania danych, np. z pliku audio lub wideo, do postaci, w której zajmują mniejszą objętość.

kompresja międzyklatkowa Metoda kompresji, taka jak MPEG, która ogranicza objętość danych wideo poprzez zapisywanie tylko różnic między bieżącą a poprzednią klatką.

kompresja w dziedzinie czasu Metoda kompresji, w której wykrywano są podobne obszary na różnych klatkach i w ten sposób wyeliminowana zostaje nadmiarowość informacji. Zobacz także „[kodek](#)” na stronie 319.

kompresja w dziedzinie przestrzeni Metoda kompresji, w której objętość danych opisujących jedną klatkę wideo zostaje zmniejszona poprzez zidentyfikowanie obszarów w podobnym kolorze i wyeliminowanie nadmiarowości. Zobacz także „[kodek](#)” na stronie 319.

konwerter AV-DV Urządzenie elektroniczne, które przekształca sygnał *wideo analogowego* w sygnał *wideo cyfrowego*. Hasło pokrewne: „[konwerter DV-AV](#)” na stronie 319.

konwerter DV-AV Urządzenie elektroniczne, które sygnał *wideo cyfrowego* przekształca w sygnał *wideo analogowego*. Hasło pokrewne: „[konwerter AV-DV](#)” na stronie 319.

korekcja kolorów Proces zmiany kolorów w materiale wideo, zwłaszcza jeśli został on sfilmowany w nieoptymalnych warunkach, np. przy słabym oświetleniu.

L

letterbox Technika umożliwiająca zachowanie oryginalnych proporcji filmu kinowego na ekranie telewizyjnym. Polega na dodaniu umieszczeniu czarnych pasów na górze i na dole ekranu.

linia scen Graficznie przedstawiony układ klipów z materiałami umożliwiający szybką zmianę ich kolejności, dodawanie napisów, przejść i efektów.

luminancja Łączny wpływ jasności i kontrastu.

M

Machinima Metoda tworzenia filmów łącząca w sobie tradycyjne techniki filmowe, animację i technologie typowe dla gier rozgrywających się w wirtualnej przestrzeni 3D. *Machinima* to słowo pochodzące od kombinacji „machine/cinema” lub „machine/animation”.

markery Markery DVD wskazują położenie rozdziałów, scen i punktów zatrzymania używanych w menu płyty DVD. W programie Adobe Premiere Elements markery DVD są także nazywane markerami scen. Markery klipu wskazują ważne punkty wewnątrz klipu. Markery osi czasu wskazują sceny, położenie napisów tytułowych lub innych ważnych punktów w całym filmie. Markery klipów i markery osi czasu służą do określania położenia i przycinania klipów.

markery DVD Zobacz „[markery](#)” na stronie 320.

markery scen Zobacz „[markery](#)” na stronie 320.

maska Przezroczysty obszar obrazu, zwykle wyznaczony przez kształt graficzny lub niebieskie tło. Stosuje się też angielski termin „matte”.

materiał z kwadratowymi pikselami Materiał, w którym piksele mają proporcje 1:1, zwykle wideo analogowe. Także w grafice komputerowej piksele mają zazwyczaj proporcje 1:1. Zobacz także „[D1](#)” na stronie 316.

materiał źródłowy Surowy, niezmontowany materiał wideo nagrany przez kamerę.

MIDI Musical Instrument Digital Interface. Standard wymiany danych między elektronicznymi instrumentami muzycznymi i komputerami.

miniaturowa oś czasu Oś czasu wyświetlana pod panelem Monitor, gdy widoczna jest linia cen. (Zobacz także „[oś czasu](#)” na stronie 321).

MJPEG Motion JPEG. Standard *kompresji*, w którym każda *klatka* wideo jest zamieniana na skompresowany obraz JPEG. Standard MJPEG najlepiej nadaje się do kompresji wideo o jakości emisyjnej i lepiej niż MPEG sprawdza się w przypadku materiałów przedstawiających intensywny ruch. Zobacz także „[MPEG](#)” na stronie 321.

montaż nieliniowy Komputerowy montaż wideo i audio z możliwością swobodnego dostępu do dowolnego punktu na osi czasu. Tradycyjny montaż ma charakter liniowy, ponieważ materiał wideo musi być montowany po kolei, od początku do końca.

montaż offline Montaż *wersji roboczej* przy użyciu klipów niskiej jakości, a następnie opracowanie wersji ostatecznej z klipami wysokiej jakości — zwykle przy użyciu bardziej wyrafinowanego systemu montażowego niż ten, którego użyto do opracowania wersji roboczej.

montaż online Wykonanie całego montażu (w tym *wersji roboczej*) na tych samych klipach, które będą używane do opracowania wersji ostatecznej.

montaż rodzimy Montaż pierwotnie przechwyconych klipów w formacie DV i HDV z zachowaniem oryginalnej jakości niepogorszonej przez kompresję.

MP3 MPEG-1 Audio Layer 3. Standard kompresji i jednocześnie format plików z cyfrowym materiałem audio.

MPEG Zespół Motion Pictures Expert Group. Jednocześnie typ *kompresji* i format wideo. Inaczej niż w formacie *JPEG*, w którym kompresowane są poszczególne klatki, w kompresji MPEG wyznaczane są i kodowane tylko różnice między bieżącą klatką a klatką poprzednią.

MPEG-1 Standard kompresji używany do konwersji wideo analogowego na potrzeby zastosowań cyfrowych. Został opracowany jako rozwiązanie umożliwiające uzyskanie wideo o jakości zbliżonej do emisyjnej na odtwarzaczach CD-ROM standardowej szybkości. Stopień kompresji wynosi około 100:1.

MPEG-2 Rozszerzenie standardu MPEG-1. Rozwiązanie opracowane na potrzeby studiów telewizyjnych. MPEG-2 jest standardem wideo o jakości emisyjnej stosowanym na płytach DVD. Do odtwarzania tak zapisanego materiału jest wymagany dekodery.

MPEG-3 Standard opracowany na potrzeby telewizji *HDTV*, który nie upowszechnił się, ponieważ — jak się okazało — standard MPEG-2 wystarczająco dobrze spełnia wymagania stawiane przez telewizję *HDTV*. Często mylony z *MP3*.

MPEG-4 Standard, opracowany na bazie poprzednich generacji MPEG, w którym dodano obsługę strumieniowego przesyłania wideo i udoskonalono metody kompresji. Często używany do *podcastingu* wideo.

N

nakładanie Łączenie obrazów, w który co najmniej jedna warstwa jest częściowo przezroczysta. Zobacz także „[kompozycja](#)” na stronie 319.

nasycenie Intensywność lub klarowność koloru. Nasycenie reprezentuje intensywność szarości w stosunku do samej barwy i jest mierzone jako wartość procentowa, gdzie 0% oznacza barwę szarą, a 100% barwę całkowicie nasyconą.

niebieski ekran Zobacz „[kluczowanie](#)” na stronie 319.

nieskompresowane wideo Surowy materiał wideo w postaci cyfrowej wyświetlany lub przechowywany w pierwotnej objętości.

NTSC National Television Standards Committee. Standard transmisji kolorowego obrazu telewizyjnego obowiązujący w Ameryce Północnej, Japonii, Ameryce Środkowej i niektórych krajach Ameryki Południowej. W standardzie NTSC stosowany jest przeplot z częstotliwością 60 *półobrazów* na sekundę i 29,97 *klatki* na sekundę (*kl./s*).

NTSC RGB Sygnał czerwieni, zieleni i koloru niebieskiego z przeplotem, zgodny ze specyfikacją NTSC i odzwierciedlający podstawowe kolory obrazu.

O

obraz kontrolny NTSC Obraz kontrolny złożony z ośmiu kolorowych pasów o równej szerokości, służący do sprawdzania kanałów transmisji, jakości nagrania, jakości odtwarzania i regulacji monitora.

oś czasu Element graficzny programu do montażu wideo, na którym układane są klipy wideo, audio i graficzne. (Zobacz także „[miniaturowa oś czasu](#)” na stronie 320).

otoczka Zobacz „[maska](#)” na stronie 320.

P

PAL Phase alternating line. Standard telewizyjny obowiązujący w większości krajów Europy i Ameryki Południowej. W standardzie PAL stosowany jest przeplot z częstotliwością 50 *półobrazów* na sekundę i 25 *klatek na sekundę*.

piksel Skrót od angielskiego określenia *picture element*, czyli element obrazu. Najmniejszy element możliwy do wyświetlenia na monitorze komputerowym — punkt o określonym kolorze i intensywności. Programy graficzne operują na pikselach kwadratowych. Jednak w obrazie wideo zgodnym ze standardami NTSC i PAL piksele są prostokątne, dlatego grafika komputerowa wyświetlana na ekranie telewizyjnym będzie zniekształcona (np. koło będzie widoczne jako owal), o ile jej proporcje nie zostaną dopasowane do specyfiki obrazu wideo.

pikselowy program cieniujący W kontekście grafiki 3D jest to programu używany przez procesor GPU do renderowania oświetlenia i kolorów poszczególnych pikseli, co pozwala uzyskać realistyczne obrazy powierzchni. (Nie wszystkie procesory GPU obsługują pikselowe programy cieniujące). Pikselowe programy cieniujące są szeroko stosowane do tworzenia grafiki w grach komputerowych.

plik szczytowy Plik pełniący rolę pamięci podręcznej, zawierający obraz przebiegu sygnału w pliku audio. Pliki szczytowe umożliwiają szybsze otwieranie, zapisywanie i rysowanie reprezentacji plików audio, ponieważ program nie musi ponownie odczytywać danych przebiegu audio za każdym razem, gdy otwiera lub wyświetla plik audio. Usuwanie plików szczytowych (*.pk) nie wpływa na oryginalne pliki audio.

pliki podglądu Pliki zawierające informacje o ścieżkach i efektach w projekcie. Pliki podglądu są tworzone w procesie renderowania i zapisywane na dysku twardym. Zmniejszają one czasochłonność ostatecznego eksportu filmu, ponieważ aplikacja do montażu wideo może wykorzystać informacje z plików podglądu, bez konieczności ponownego renderowania klipów.

podcasting Dostarczanie plików audio lub wideo na urządzenia mobilne za pośrednictwem sieci WWW.

podzielony ekran Efekt specjalny polegający na jednoczesnym wyświetlaniu dwóch lub większej liczby scen w różnych obszarach ekranu.

pomijanie klatek Korekta *kodu czasowego* polegająca na pomijaniu niektórych klatek w celu skompensowania nieparzystej liczby (29,97) klatek na sekundę w kolorowym materiale wideo. Kod czasowy z pomijaniem klatek jest wymagany w przypadku materiałów przeznaczonych do emisji. Zobacz także „[bez pomijania klatek](#)” na stronie 315 i „[pominięte klatki](#)” na stronie 322.

pominięte klatki Klatki utracone w procesie digitalizacji lub przechwytywania wideo. Pomijanie klatek może być wynikiem niedostatecznej szybkości przesyłania danych na dysk twardy.

półobrazy Zbiory naprzemiennie rozmieszczonych linii poziomych, które składają się na obraz telewizyjny z przeplotem. Kompletna klatka obrazu telewizyjnego składa się z dwóch półobrazów: linie nieparzyste pierwszego półobrazu są przeplecione z liniami parzystymi drugiego półobrazu. Zobacz także „[przeplot](#)” na stronie 322.

proporcje Stosunek szerokości obrazu do jego wysokości. Na przykład standardowy ekran telewizyjny ma proporcje 4:3. Obraz w większości filmów ma bardziej „wydłużone” proporcje 16:9. Zobacz także „[szeroki ekran](#)” na stronie 324.

przechwytywanie Proces przenoszenia źródłowego materiału wideo z *kamkordera* lub urządzenia taśmowego do komputera. Jeśli źródłowy materiał wideo jest zapisany w postaci analogowej, w procesie przechwytywania następuje przekształcenie go do postaci cyfrowej.

przejście W tym kontekście — przejście między jednym a drugim klipem wideo. Często przejściom towarzyszą efekty, w których elementy jednego klipu zostają zmieszane z elementami drugiego klipu.

przekształcenie Zmiana położenia obiektów (np. tekstu lub grafiki) polegająca na przesunięciu, obrocie, wyrównaniu lub rozmieszczeniu.

przeplot System opracowany na potrzeby wczesnych modeli telewizorów i nadal używany w standardowej telewizji. Wiązka elektronowa wzbudza powłokę luminoforową znajdującą się po wewnętrznej stronie ekranu, najpierw „rysując” poziome linie parzyste, a następnie poziome linie nieparzyste obrazu. Zanim linie parzyste zgasną, zaczynają świecić linie nieparzyste. Tak przeplecione *półobrazy* oko ludzkie postrzega jako kompletny obraz.

przesunięcie Funkcja montażowa, która zmienia położenia punktu wyjścia poprzedniego klipu i punktu wejścia następnego klipu bez zmiany klipu środkowego ani czasu trwania programu. Hasło pokrewne: „[prześlizgnięcie](#)” na stronie 323.

przesyłanie strumieniowe Proces odtwarzania materiału wideo z sieci WWW w miarę odbierania, bez czekania na pobranie całego pliku.

prześlizgnięcie Funkcja montażowa, która zmienia położenie punktu wejścia i wyjścia klipu bez wpływu na sąsiednie klipy lub czas trwania programu. Hasło pokrewne: „[przesunięcie](#)” na stronie 323.

przetaczanie Automatyczna zmiana czasu trwania sąsiedniego klipu po wstawieniu, usunięciu, wydłużeniu lub skróceniu edytowanego klipu.

przewijanie z podglądem Przewijanie materiału audio lub wideo w przód lub wstecz podczas podglądu lub odsłuchu.

przezroczystość Wyrażony procentowo współczynnik krycia danego klipu wideo lub elementu.

przycinanie Usuwanie klatek z początku, środka lub końca klipu.

Q

QuickTime (MOV) Format materiałów wideo, dźwiękowych i trójwymiarowych firmy Apple Computer.

R

raster Siatka *pikseli* składających się na obraz na ekranie telewizyjnym lub komputerowym.

redukcja szumu Ograniczenie ilości szumu występującego podczas nagrywania lub odtwarzania.

renderowanie Proces stosowania czynności montażowych, efektów i przejść do klatek wideo.

RGB Skrót oznaczający kolory: czerwony (red), zielony (green) i niebieski (blue). Są to trzy kolory podstawowe używane do wyświetlania kolorów na monitorach komputerowych i ekranach telewizyjnych.

rozdzielczość Liczba pikseli w każdej klatce wideo (na przykład 640 x 480). Przy identycznych pozostałych parametrach obraz o wyższej rozdzielczości będzie miał wyższą jakość.

rozpuszczanie Zanikanie jednego *klipu* i jednoczesne pojawianie się drugiego.

ruchome menu Menu płyty DVD, którego tło jest ruchome i/lub w którym stosowane są animowane przyciski.

S

S-Video Super-Video. Technika przesyłania obrazu wideo, w której informacje o obrazie są podzielone na dwa odrębne sygnały: luminancji (jasności) i chrominancji (koloru).

S/N Skrót od Signal/Noise. Zobacz „[stosunek sygnału do szumu](#)” na stronie 324.

SECAM Systeme Electronique Couleur Avec Memoire, format telewizyjny stosowany głównie w Europie Wschodniej, Rosji i Afryce. W krajach tych odbiorniki telewizyjne obsługują zarówno standard SECAM, jak i PAL, ale w kamkorderach DV i odtwarzaczach DVD stosowany jest tylko standard PAL. Dlatego użytkownicy programu Adobe Premiere Elements w tych krajach powinni wybierać ustawienia predefiniowane PAL dla swoich projektów i płyt DVD.

seria ujęć Seria obrazów przedstawiających klipy w filmie. Zmieniając kolejność obrazów, można zmienić kolejność klipów. W programie Adobe Premiere Elements do montażu serii ujęć służy linia scen. (Zobacz „[Przegląd linii scen](#)” na stronie 84).

skala szarości Szereg odcieni od prawdziwej czerni do prawdziwej bieli. W zastosowaniach wideo skala szarości jest zwykle 10-stopniowa.

śnieżenie Losowe pojawianie się jasnych punktów na ekranie, często spowodowane zabrudzeniem taśmy wideo lub słabym odbiorem sygnału telewizyjnego.

stabilizator obrazu Nazywany także elektronicznym stabilizatorem obrazu. Technika eliminowania ruchu wywołanego drganiem kamery.

stosunek sygnału do szumu Stosunek szumu do pożądanego poziomu sygnału wideo lub audio, wyrażony w decybelach (dB). Im wyższa wartość, tym mniej zaszumiony obraz i dźwięk.

stratna Metoda kompresji, która powoduje pogorszenie jakości. Algorytmy stratne kompresują dane cyfrowe, eliminując dane, których brak będzie możliwie najmniej widoczny dla ludzkiego oka, a przy tym umożliwiają uzyskanie najwyższego stopnia kompresji.

striping Przygotowanie taśmy do montażu poprzez zarejestrowanie sygnału wideo (np. czarnego) ze ścieżką kontrolną i kodem czasowym w celu zagwarantowania prawidłowego odtwarzania. Technika nazywana także „black stripe”.

surowy materiał Oryginalny, niezmontowany materiał filmowy lub wideo, który nie został poddany żadnym modyfikacjom.

szeroki ekran Inne określenie: „panoramiczny”. Określenie oznaczające każde proporcje obrazu filmowego lub wideo szersze niż standardowy format 4:3; wcześniej określenie to odnosiło się do filmów panoramicznych; obecnie zwykle oznacza format 16:9 będący standardem na płytach DVD, ponieważ takie właśnie proporcje mają ekrany telewizorów *HDTV*.

szum Zniekształcenie sygnału audio lub wideo, zwykle spowodowane przez zakłócenia.

szybkość bitowa Ilość danych przesyłana w jednostce czasu (na przykład 10 MB na sekundę). W niektórych kontekstach używany jest termin szybkość przesyłania danych, np. w znaczeniu szybkości, z jaką dysk twardy może odczytywać i udostępniać informacje.

T

transkodowanie Przekształcanie pliku z jednego formatu w inny, tzn. ponowne kodowanie danych.

U

USB Universal Serial Bus. Standard interfejsu umożliwiającego podłączanie urządzeń do komputera bez konieczności instalowania specjalnej karty ani konfigurowania innych elementów („plug and play”). Zobacz także „[IEEE 1394](#)” na stronie 318.

ustawienia predefiniowane projektu Predefiniowany zbiór wartości ustawień projektu.

usuwać przeplot Usuwać *artefakty* będące skutkiem przeplotu półobrazów (linii) w materiale wideo. Zobacz także „[przeplot](#)” na stronie 322.

V

VOB Obiekt wideo w formacie DVD. Format VOB jest szeroko stosowany w rozpowszechnianiu filmów na płytach DVD; w jednym pliku zebrane są strumienie wideo, audio, napisy i zawartość menu. Strumień wideo jest zwykle zapisany w formacie MPEG-2.

W

WDM Windows Driver Model. Standard sterowników opracowany przez firmę Microsoft, który umożliwia podłączenie do komputera różnego rodzaju urządzeń sprzętowych. WDM pozwala na podłączanie bez dodatkowej konfiguracji („plug-and-play”) takich urządzeń, jak kamery internetowe i kamkordery z funkcją przesyłania strumieniowego przez interfejs USB.

wersja ostateczna Finalna wersja opracowania wideo, złożona z klipów wysokiej jakości i gotowa do wyeksportowania na wybrany nośnik służący do rozpowszechniania. Hasło pokrewne: „[wersja wstępna](#)” na stronie 325.

wersja wstępna Wstępna wersja opracowania wideo, często złożona z klipów o jakości niższej niż te, które używane będą w *wersji ostatecznej*.

wideo analogowe Zapis wideo w postaci ciągłego sygnału elektrycznego. Do urządzeń analogowych należy większość telewizorów i magnetowidów. Aby analogowy materiał wideo można było przechowywać i obrabiać w pamięci komputera, musi on zostać przekształcony w *wideo cyfrowe*.

wideo cyfrowe Materiał wideo w postaci ciągu cyfr binarnych: zer i jedynek. Wszystkie dane przetwarzane przez komputer muszą mieć postać cyfrową, dlatego *wideo analogowe* przed obróbką na komputerze musi zostać przekształcone do postaci cyfrowej. Zobacz także „[wideo analogowe](#)” na stronie 325, „[konwerter AV-DV](#)” na stronie 319 i „[konwerter DV-AV](#)” na stronie 319.

wierzchołkowy program cieniujący W kontekście grafiki komputerowej — program używany przez procesor graficzny GPU do realistycznego renderowania efektów z uwzględnieniem położenia obiektu w przestrzeni. (Nie wszystkie procesory GPU obsługują wierzchołkowe programy cieniujące). Wierzchołkowe programy cieniujące są szeroko stosowane do tworzenia grafiki w grach komputerowych.

WMV Windows Media Video. Opracowany przez firmę Microsoft format zoptymalizowany do strumieniowego odtwarzania wideo w sieci WWW.

wskaźnik czasu bieżącego W programie Adobe Premiere Elements: szary wskaźnik z czerwoną linią  na osi czasu i w oknie Właściwości oraz szary wskaźnik z szarą linią  w oknie Monitor. Wskaźnik służy do nawigacji w klipach oraz do wskazywania konkretnych klatek.

wtyczka Moduł programowy wzbogacający funkcje programu. Na przykład w programie Adobe Premiere Elements można stosować wtyczki VST w celu uzyskiwania dodatkowych efektów dźwiękowych.

wygładzanie Wygładzanie krawędzi obrazu, grafiki lub znaków tekstu. Krawędzie poddane wygładzaniu są w zbliżeniu rozmyte, ale gdy patrzy się na nie z normalnej odległości — wyglądają na gładkie. Wygładzanie ma duże znaczenie w przypadku pracy z grafiką wysokiej jakości przeznaczoną do emisji.

wykrywanie scen Automatyczne wykrywanie przejść między scenami w klipach wideo. Z funkcji wykrywania scen można korzystać podczas przechwytywania wideo (ale nie w formacie HDV) lub można jej użyć do przechwytywania wcześniej klipów. Program Adobe Premiere Elements umożliwia wykrywanie scen na podstawie obrazu.

wyprzedzenie audio Zobacz „[cięcie z przesunięciem J](#)” na stronie 316.

Z

zakres barw Dozwolony zakres wartości kolorów lub jasności w sygnale wideo. Wartości spoza tego zakresu mogą powodować zniekształcenia.

zanik Obszar taśmy magnetycznej, w którym występuje luka w zapisie informacji. Zaniki mogą powstawać w wyniku zanieczyszczenia, nadmiernego zużycia lub uszkodzenia mechanicznego. Mogą powodować losowe pojawianie się jaskrawych kolorowych pikselach na niektórych ramkach. Aby nie dopuścić do zaników, należy regularnie stosować taśmę czyszczącą głowicę kamkordera.

zoom Zmiana ogniskowej w celu przybliżenia się lub oddalenia od filmowanego obiektu.