

## IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

## KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

## TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

## CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE  
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

## CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

# Adobe Premiere 6. Ćwiczenia praktyczne

Autor: Maciej Gdula  
ISBN: 83-7197-965-7  
Format: B5, stron: 140



Masz kamerę cyfrową, a jednak Twoim filmom czegoś brakuje? Chcesz profesjonalnie je zmontować, dodać efekty i udźwiękować? Poznaj Adobe Premiere 6, jeden z najlepszych programów do nieliniowej edycji cyfrowego materiału wideo. Choć jest to program profesjonalny, książka, którą trzymasz w ręku, przeznaczona jest także dla amatorów, którzy chcą zgłębić jego niesamowite możliwości. Dzięki serii ćwiczeń krok po kroku poznasz arkaana komputerowej obróbki filmów wideo.

Oglądanie dobrze zmontowanych filmów dostarcza o wiele więcej radości niż oglądanie surowego materiału. Wytnij dłużyzny, dodaj efekty, pochwal się przed znajomymi!

W książce przedstawiono:

- Podstawowe informacje o obróbce wideo
- Konfigurowanie Adobe Premiere
- Import i przechwytywanie obrazu
- Podstawy montażu wideo
- Dodawanie efektów i przejść
- Dodawanie tytułów
- Podkładanie dźwięku
- Zaawansowaną edycję
- Eksport zmontowanych materiałów i sposób ich publikacji w Internecie



# Spis treści

<b>Wstęp .....</b>	<b>5</b>
<b>Rozdział 1. Kilka podstawowych wiadomości .....</b>	<b>7</b>
Podstawowe wiadomości o edycji wideo.....	7
Podstawowe pojęcia .....	7
Edycja online i offline.....	8
Ścieżki edycyjne .....	9
Przebieg typowego procesu edycyjnego .....	10
Sprzęt.....	11
<b>Rozdział 2. Parametry projektu i preferencje programu .....</b>	<b>13</b>
Wybór sposobu edycji.....	13
Definiowanie parametrów projektu.....	14
Definiowanie preferencji programu .....	23
<b>Rozdział 3. Import materiałów źródłowych i zarządzanie nimi.....</b>	<b>27</b>
Proces importu.....	27
Import klipów wideo.....	27
Import plików dźwiękowych .....	30
Import obrazów nieruchomych .....	31
Zarządzanie składnikami projektu .....	36
<b>Rozdział 4. Przechwytywanie klipów wideo .....</b>	<b>41</b>
Sprzęt.....	41
Połączenie urządzeń .....	42
Przygotowanie do przechwytywania.....	42
Przechwytywanie .....	45
<b>Rozdział 5. Podstawowe operacje edycyjne.....</b>	<b>49</b>
Okno Timeline.....	49
Okno Monitor .....	53
Umieszczanie klipów na ścieżkach .....	55

<b>Rozdział 6. Przejścia .....</b>	<b>65</b>
Paleta Transitions .....	65
Umieszczanie przejść w montowanym materiale .....	67
<b>Rozdział 7. Efekty wideo .....</b>	<b>73</b>
Palety Video Effects i Effect Controls .....	74
Nakładanie efektów na klipy .....	75
Animowanie efektów .....	80
<b>Rozdział 8. Nakładanie tytułów i klipów .....</b>	<b>85</b>
Tworzenie i nakładanie tytułów .....	85
<b>Rozdział 9. Podstawowe zasady pracy z dźwiękiem .....</b>	<b>101</b>
Ścieżki dźwiękowe .....	101
Klipy dźwiękowe .....	102
Paleta Audio Mixer .....	107
Modyfikacje kanałów dźwięku stereo .....	109
Klipy wideo z dźwiękiem .....	109
Efekty dźwiękowe .....	111
<b>Rozdział 10. Zaawansowane operacje edycyjne .....</b>	<b>113</b>
Tworzenie składników projektu .....	113
Edycja klipów wideo .....	115
Wirtualne klipy .....	121
<b>Rozdział 11. Eksport .....</b>	<b>123</b>
Eksport całego materiału .....	123
Eksport pojedynczego klipu .....	127
Eksport pojedynczej klatki .....	128
Eksport ścieżki dźwiękowej .....	129
<b>Dodatek A Przegląd przejść z palety Transitions .....</b>	<b>131</b>

## Rozdział 8.

# Nakładanie tytułów i klipów

Po lekturze poprzedniego rozdziału wiesz, jak przypisywać do klipów różne efekty. Istnieje jednak jeszcze inny rodzaj efektów, które można uzyskać w Adobe Premiere. Efekty te opierają się na możliwości sterowania przezroczystością, wielkością i położeniem klipu w kadrze. Dzięki tym możliwościom możesz tworzyć efekty typu „kadr w kadrze” i „podzielony ekran” lub efekty przenikania klipów. Możesz też, co w wielu przypadkach jest niezbędne, nakładać na klip napisy i elementy graficzne, na przykład logo. W czasie lektury tego rozdziału poznasz podstawowe zasady tworzenia takich efektów.

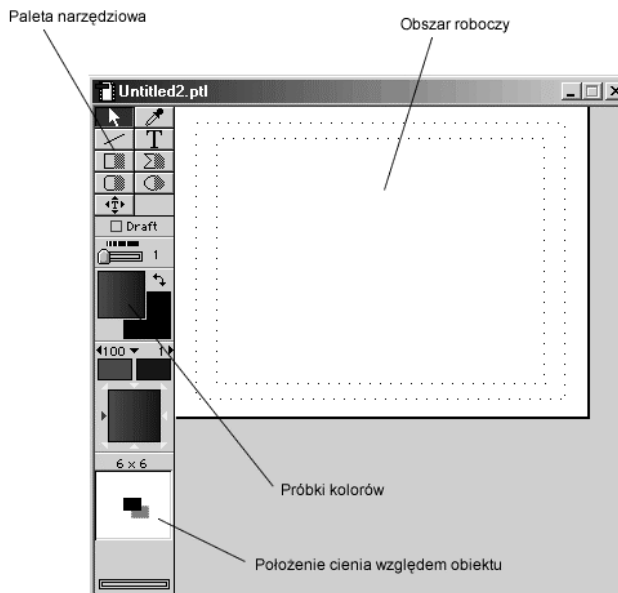
## Tworzenie i nakładanie tytułów

Pierwszym zagadnieniem, jakie omówimy, jest tworzenie tytułów. Adobe Premiere posiada wbudowane narzędzie, przeznaczone do tworzenia napisów i prostych elementów graficznych, noszące nazwę *Title* (rysunek 8.1).

Jak widać na rysunku, okno *Title* przypomina wyglądem prosty edytor graficzny. W oknie tym znajduje się paleta narzędziowa, próbki kolorów i obszar roboczy.

Narzędzia do tworzenia kształtów geometrycznych umożliwiają tworzenie zarówno figur wypełnionych, jak i niewypełnionych. Rodzaj tworzonego kształtu określa się poprzez kliknięcie odpowiedniej połowy ikony narzędzia. Kliknięcie lewej połowy narzędzia umożliwia tworzenie kształtów niewypełnionych, a kliknięcie prawej — kształtów wypełnionych.

**Rysunek 8.1.**  
Okno Title



Zaznaczenie opcji *Draft* powoduje włączenie uproszczonego trybu wyświetlania edytowanych obiektów, co w przypadku skomplikowanych plansz tytułowych może znacznie przyspieszyć pracę programu.

Suwak, znajdujący się pod polem *Draft*, pozwala na regulowanie grubości linii i konturów tworzonych obiektów.

Pod ikonami narzędzi znajdują się próbki kolorów. Pierwsza z nich określa kolor obiektu, druga — kolor cienia. Kliknięcie każdej z nich powoduje otwarcie okna dialogowego *Color Picker*, umożliwiające wybór koloru.

Kolejne próbki koloru pozwalają określić kolory wypełnienia gradientowego (czyli takiego, w którym jeden kolor stopniowo przechodzi w inny). Lewa próbka określa kolor początkowy gradientu, a prawa — kolor końcowy. Znajdujące się nad próbkami ikony w kształcie trójkątów umożliwiają określenie przezroczystości — kolejno koloru początkowego gradientu, całego wypełnienia i koloru końcowego gradientu.

Pod próbkami koloru gradientu znajduje się kwadrat, wokół którego umieszczone są trójkątne ikony. Umożliwiają one określenie orientacji gradientu. Kliknięcie jednej z nich powoduje nadanie wypełnieniu gradientowemu takiej orientacji, aby położenie początkowego koloru gradientu odpowiadało położeniu ikony względem kwadratowego pola.

Ostatnie pole w paletce narzędziowej pozwala określić pozycję cienia względem obiektu.

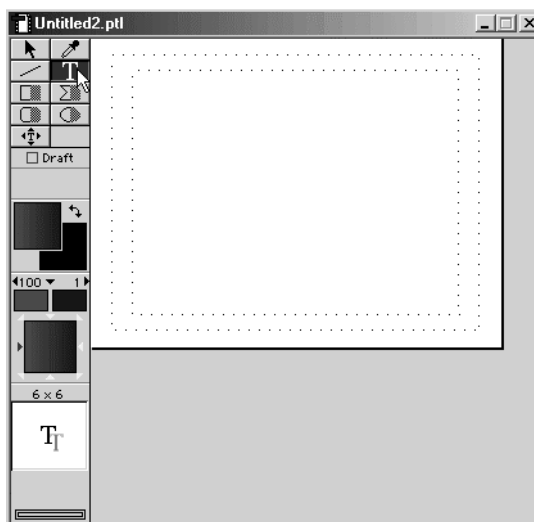
Zacznijmy od stworzenia prostego napisu.

### Ćwiczenie 8.1.

*Rozpocznij edycję planszy tytułowej.*

1. Wybierz z menu polecenie *File/New/Title*. Wyświetlone zostanie okno *Title*.
2. Kliknij ikonę narzędzia *Type* (rysunek 8.2).

**Rysunek 8.2.**  
Narzędzie  
*Type* w paletce  
narzędziowej  
edytora tytułów



3. Kliknij w obszarze roboczym. Wpisz treść napisu (rysunek 8.3).

**Rysunek 8.3.**  
Pierwszy  
etap tworzenia  
planszy tytułowej



4. Kliknij ikonę narzędzia *Selection* (strzałkę), a następnie kliknij utworzony w punkcie 3. napis i przeciągnij go w miejsce, gdzie ma się znaleźć.
5. Wybierz z menu polecenie *File/Save* i zapisz planszę tytułową na dysk.

---

Utworzony napis ma teraz domyślny kolor — biały. Możesz oczywiście zmodyfikować kolor napisu, podobnie jak inne jego atrybuty: krój i rozmiar czcionki, wyrównanie i orientację.

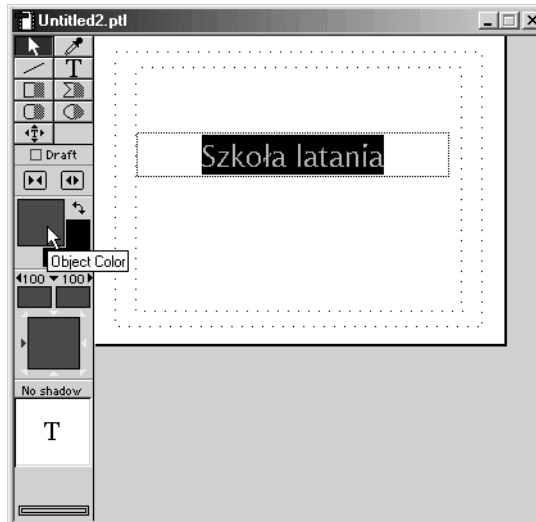
**Ćwiczenie 8.2.**

Zmodyfikuj atrybuty napisu.

1. Za pomocą narzędzia *Pointer* zaznacz utworzony w poprzednim ćwiczeniu napis.
2. Kliknij próbkę koloru obiektu (rysunek 8.4). W oknie dialogowym *Color Picker* wybierz nowy kolor napisu i kliknij przycisk *OK*. Napis zmieni kolor.

**Rysunek 8.4.**

Próbka koloru obiektu w oknie *Title*



3. Wybierz z menu polecenie *Title/Font* lub kliknij napis prawym klawiszem myszy i wybierz z menu kontekstowego pozycję *Font*. W oknie dialogowym *Czcionka* wybierz czcionkę *Arial Black*. Kliknij *OK*.
4. Rozwiń menu *Title/Size* i wybierz z niego pozycję *24* określającą rozmiar czcionki.
5. Rozwiń menu *Title/Justify* i wybierz z niego pozycję *Center*. Treść napisu zostanie wyśrodkowana względem ramki ograniczającej.
6. Zapisz stan pracy na dysk za pomocą polecenia *File/Save* lub skrótu klawiszowego *Ctrl+S*.

**Ćwiczenie 8.3.**

Dodaj cień do napisu.

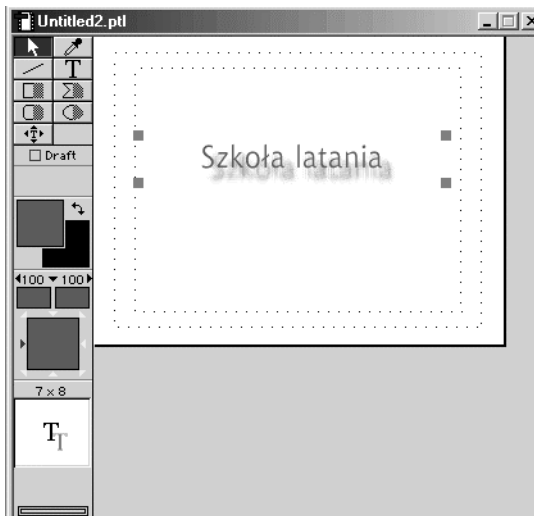
1. Zaznacz napis.
2. Umieść kursor myszy w polu *Shadow Position* (rysunek 8.5) nad literą *T*.
3. Wciśnij lewy klawisz myszy i przeciągnij kontur litery *T* w takie położenie, w jakim ma znaleźć się cień względem napisu. Zwolnij klawisz myszy. Do napisu dodany zostanie cień (rysunek 8.6).
4. Zapisz stan pracy na dysk.

**Rysunek 8.5.**

*Pole Shadow  
Position  
umożliwiający  
określenie  
położenia cienia  
względem obiektu*

**Rysunek 8.6.**

*Cień pod napisem*



Wygląd planszy tytułowej możesz wzbogacić prostymi kształtami geometrycznymi. W poniższym ćwiczeniu utworzysz prostokąt z wypełnieniem gradientowym stopniowo znikającym.

**Ćwiczenie 8.4.**

*Dodaj do planszy tytułowej prostokąt.*

- 1.** Kliknij prawą stronę ikony narzędzia *Rectangle*.
- 2.** Kliknij próbkę koloru początkowego gradientu i wybierz kolor czerwony.
- 3.** Kliknij próbkę koloru końcowego gradientu i wybierz kolor biały. Kliknij ikonę w kształcie trójkąta, znajdującą się nad próbką koloru i za pomocą suwaka zmień wartość parametru *Opacity* na 0% (rysunek 8.7).



**Rysunek 8.7.**

Zmiana  
przezroczystości  
koloru



4. W polu *Gradient/Transparency Direction* kliknij trójkąt, znajdujący się przy lewej krawędzi kwadratowego pola. W ten sposób określisz kierunek gradientu — kolor czerwony będzie przechodził w kolor biały od lewej krawędzi kadru (rysunek 8.8).

**Rysunek 8.8.**

Zmiana kierunku  
gradientu



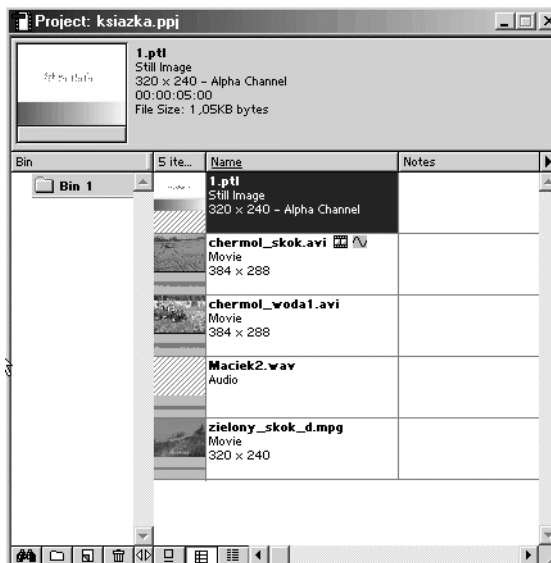
5. Narysuj w obszarze roboczym prostokąt o szerokości równej szerokości kadru. Zauważ, że prostokąt zostanie wypełniony gradientem takim, jaki zdefiniowałeś w punktach 2 – 4. (rysunek 8.9).
6. Zapisz stan pracy na dysk i kliknij ikonę zamknięcia okna *Title*.
7. Spójrz na okno *Project*. Zobaczysz w nim planszę tytułową, którą przed chwilą utworzyłeś (rysunek 8.10).

**Rysunek 8.9.**

Prostokąt  
z wypełnieniem  
gradientowym

**Rysunek 8.10.**

Plansza tytułowa  
widoczna  
w oknie Project



Gotową już planszę tytułową możesz nałożyć na klip.

### Ćwiczenie 8.5.

Nalóż planszę tytułową na klip.

1. Umieść klip, na który chcesz nałożyć planszę tytułową, na ścieżce *Video 1A*.
2. Przeciągnij planszę tytułową z okna *Project* na ścieżkę *Video2* w oknie *Timeline*.
3. Za pomocą narzędzia *Selection* z palety narzędziowej okna *Timeline* ustal, jak długo plansza tytułowa ma być wyświetlana na klipie (rysunek 8.11).

**Rysunek 8.11.**

Zmiana długości  
„klipu” tworzonego  
z planszy tytułowej



4. Wygeneruj podgląd materiału i odtwórz go. Zobaczysz, że na klip nałożona została, stworzona przez Ciebie, plansza tytułowa. Puste obszary planszy są przezroczyste, a wypełnienie gradientowe prostokąta stopniowo zanika, dokładnie tak jak zdefiniowałeś w oknie *Title* (rysunek 8.12).

**Rysunek 8.12.**

Plansza tytułowa  
nałożona  
na montowany  
materiał



Po odtworzeniu podglądu możesz odczuwać pewien niedosyt. Owszem, plansza tytułowa jest, wygląda też całkiem nieźle, jak na pierwszy raz, ale sposób w jaki się pojawia i zanika jest... trochę zbyt gwałtowny, trochę... nieprofesjonalny. Na szczęście, dzięki możliwości sterowania przezroczystością możesz sprawić, że plansza stopniowo pojawi się i zniknie.

Sterowanie przezroczystością klipu, umieszczonego na ścieżce *Video2*, odbywa się za pomocą narzędzia *Opacity Rubber Band* (obwiednia przezroczystości). Obwiednia przezroczystości jest narzędziem bardzo prostym do opanowania. Obrazuje ona przebieg zmian przezroczystości. Kształt obwiedni można zmieniać, modyfikując w ten sposób przebieg zmian.

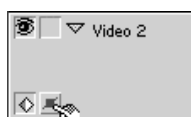
**Ćwiczenie 8.6.**

Wyświetl obwiednię przezroczystości dla ścieżki *Video2*.

1. Kliknij ikonę rozwijania ścieżki (korzystałeś z tej ikony w rozdziale 7., wyświetlając klatki kluczowe efektów) znajdującą się obok nazwy ścieżki *Video2*.
2. Kliknij ikonę *Display Opacity Rubberbands* (rysunek 8.13).

**Rysunek 8.13.**

Ikona  
*Display Opacity  
Rubberbands*



Pod ścieżką, zawierającą planszę tytułową, wyświetlona została ścieżka z czerwoną linią (rysunek 8.14). Linia ta odzwierciedla przebieg zmian przezroczystości. Tło, na którym umieszczona jest linia, pełni rolę skali — im bliżej górnej krawędzi ścieżki znajduje się linia, tym niższa jest wartość przezroczystości klipu.

**Rysunek 8.14.**  
Obwiednia  
przezroczystości



Kształt obwiedni przezroczystości definiuje się za pomocą punktów. Początkowo obwiednia posiada tylko dwa punkty — na początku i na końcu klipu. Oba znajdują się przy górnej krawędzi ścieżki. Położenie punktów możesz modyfikować za pomocą myszy. Zmiana położenia pierwszego punktu wpłynie na przezroczystość planszy tytułowej na początku klipu, a zmiana położenia drugiego punktu — na przezroczystość planszy na końcu klipu.

### Ćwiczenie 8.7.

*Zmodyfikuj przezroczystość planszy tytułowej, tak aby plansza stopniowo stawała się niewidoczna.*

1. Umieść kursor myszy nad punktem kontrolnym obwiedni, znajdującym się przy końcu klipu. Kursor przyjmie kształt palca.
2. Wciśnij lewy klawisz myszy i przeciągnij punkt kontrolny tak, aby znalazł się przy dolnej krawędzi ścieżki.
3. Wygeneruj podgląd. Zauważ, że plansza na początku klipu jest widoczna wyraźnie, a potem stopniowo zanika.

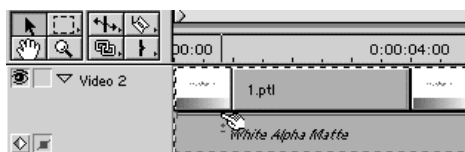
Oczywiście kontrolowanie przebiegu obwiedni za pomocą dwóch punktów kontrolnych daje zdecydowanie zbyt mało możliwości tworzenia efektów. Na szczęście możesz dodać do obwiedni dodatkowe punkty kontrolne i za ich pomocą precyzyjniej formować jej kształt.

### Ćwiczenie 8.8.

*Dodaj do obwiedni dwa dodatkowe punkty kontrolne i zmodyfikuj jej przebieg tak, aby plansza tytułowa stopniowo pojawiała się na początku klipu i stopniowo zanikała przy jego końcu.*

1. Umieść kursor myszy nad obwiednią w miejscu, w którym plansza tytułowa ma być w pełni widoczna. Kursor przyjmie kształt palca, a obok niego wyświetlone zostaną znaki „+” i „-” (rysunek 8.15).

**Rysunek 8.15.**  
Kursor ustawiony  
w miejscu, gdzie ma  
zostać umieszczony  
nowy punkt kontrolny  
obwiedni



2. Kliknij lewym klawiszem myszy. Dodasz w ten sposób punkt kontrolny.
3. Przeciągnij nowy punkt kontrolny do górnej krawędzi ścieżki.
4. Przesuń pierwszy punkt kontrolny obwiedni do dolnej krawędzi ścieżki.
5. Umieść trzeci punkt kontrolny w miejscu, gdzie ma rozpocząć się zanikanie planszy tytułowej. Przeciągnij go do górnej krawędzi ścieżki.
6. Przeciągnij czwarty, ostatni punkt kontrolny obwiedni do dolnej krawędzi ścieżki. Obwiednia powinna mieć taki kształt, jak przedstawiono na rysunku 8.16.

**Rysunek 8.16.**  
Kształt obwiedni  
przezroczystości



7. Wygeneruj podgląd. Teraz plansza tytułowa stopniowo pojawia się, pozostaje przez pewien czas widoczna, a następnie stopniowo zanika.



Wykorzystując narzędzie *Fade Scissors* (rysunek poniżej), możesz klikając w odpowiednim miejscu obwiedni, utworzyć jednocześnie dwa punkty kontrolne leżące obok siebie.



Jeśli chcesz usunąć punkt kontrolny, przeciągnij go poza skalę.

Oczywiście, im więcej dodasz punktów kontrolnych, tym precyzyjniej możesz kształtować przebieg obwiedni. Te same reguły pracy z obwiedniami dotyczą również sytuacji, w których sterujesz przezroczystością innego klipu (a nie planszy tytułowej) lub obrazka bitmapowego czy wektorowego.

W tych przypadkach możesz również definiować różne efekty przezroczystości za pomocą *kluczowania kolorów* z wykorzystaniem kanału alfa. Szczegółowe omówienie tych zagadnień zdecydowanie przekracza zakres i założenia merytoryczne „Ćwiczeń praktycznych” (opis technik kluczowania kolorów znajdziesz w wydanej przez Wydawnictwo Helion *Biblii Adobe Premiere 6*), więc tu jedynie ograniczymy się do opisanie jednej z możliwości kluczowania kolorów.

W rozdziale 3., w którym poznałeś zasady importowania składników projektu, dowiedziałeś się również, że po zaimportowaniu grafiki zapisanej w postaci pliku EPS, możesz łatwo nałożyć ją na klip, ponieważ Premiere traktuje jej niewypełnione obszary jako przezroczyste.

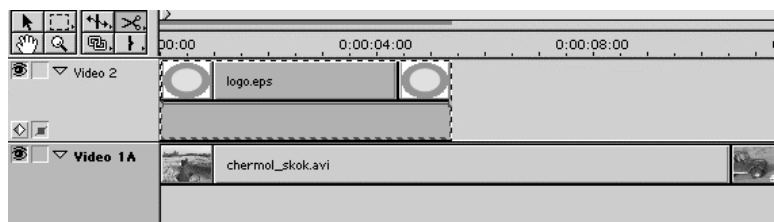
Możliwość wykorzystywania grafik w formacie EPS jest również dużym atutem w sytuacji, gdy trzeba umieścić w montowanym materiale na przykład logo klienta, które zwykle trudno jest odtworzyć w edytorze tytułów Premiere'a.

## Ćwiczenie 8.9.

Nalóż na klip grafikę zapisaną w formacie EPS.

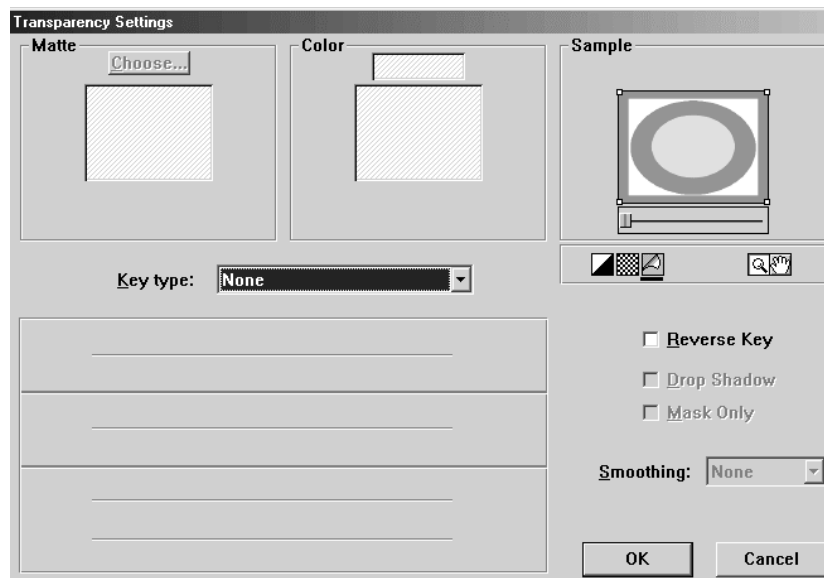
1. Zaimportuj do projektu grafikę w formacie EPS. Przygotuj ją tak, aby obszary, które w montowanym materiale mają być przezroczyste, były niewypełnione.
2. Umieść na ścieżce *Video1A* klip, na który chcesz nałożyć grafikę.
3. Przeciągnij zaimportowaną grafikę z okna *Project* na ścieżkę *Video2*. Za pomocą narzędzia *Selection* okna *Timeline* ustal długość klipu, tworzonego z grafiki, na około połowę długości klipu znajdującego się na ścieżce *Video1A* (rysunek 8.17).

**Rysunek 8.17.**  
Grafika  
w formacie EPS  
i klip przygotowane  
do połączenia



4. Kliknij prawym klawiszem myszy na klipie utworzonym z grafiki. Z menu kontekstowego wybierz polecenie *Video Options/Transparency...*. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Transparency Settings* (rysunek 8.18).

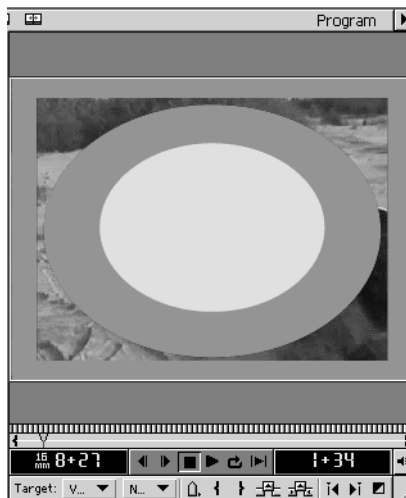
**Rysunek 8.18.**  
Okno dialogowe  
*Transparency  
Settings*



5. Z listy *Key Type* wybierz opcję *White Alpha Matte*. Kliknij *OK*.
6. Wygeneruj podgląd materiału. Niewypełnione miejsca grafiki będą przezroczyste (rysunek 8.19).

**Rysunek 8.19.**

Grafika w formacie  
EPS nałożona na klip



Oczywiście teraz możesz, wykorzystując wiedzę z ćwiczeń 8.7 i 8.8, zmienić przebieg zmian przezroczystości *całej* grafiki. Pamiętaj tylko, że zmiany dokonywane za pomocą obwiedni przezroczystości są niezależne od przezroczystości definiowanych za pomocą kluczy koloru. Klucze koloru umożliwiają określenie przezroczystych obszarów klipu, a obwiednie sterują przezroczystością *całego* klipu.

Często spotykanym efektem jest skalowanie i przemieszczanie w obrębie kadru elementów takich, jak logo. Wykorzystując możliwości Adobe Premiere, możesz utworzyć również i takie efekty.

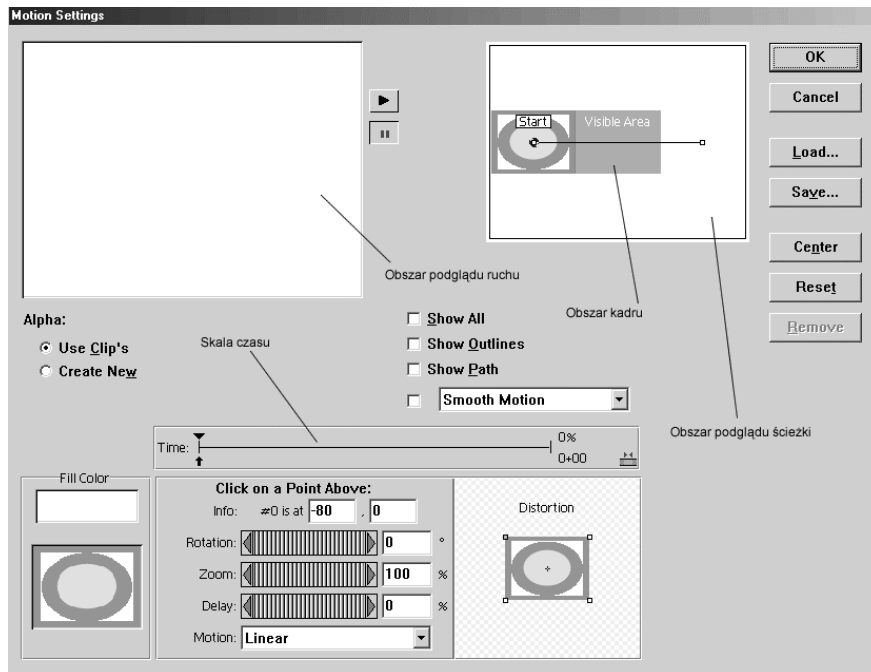
**Ćwiczenie 8.10.**

Przypisz nałożonemu w ćwiczeniu 8.9 elementowi graficznemu efekt skalowania i przesuwania się przez obszar kadru.

1. Zaznacz klip utworzony z grafiki w formacie EPS (ćwiczenie 8.9).
2. Kliknij klip prawym klawiszem myszy. Z rozwiniętego menu kontekstowego wybierz polecenie *Video Options/Motion...* Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Motion Settings* (rysunek 8.20).  
 Jak widać na rysunku, ruch klipu animowany jest za pomocą klatek kluczowych, w których można określać jego położenie, rozmiar i orientację w obszarze kadru. Początkowo na skali czasu widoczne są dwie klatki kluczowe odpowiadające początkowi i końcowi klipu. Możesz oczywiście utworzyć więcej klatek kluczowych i tym samym przypisać klipowi bardziej skomplikowane efekty.
3. Umieść kursor myszy nad początkiem skali czasu i kliknij lewym klawiszem myszy.
4. W polu *Zoom* wpisz wartość 50%, a w polu *Rotation* — wartość 180.

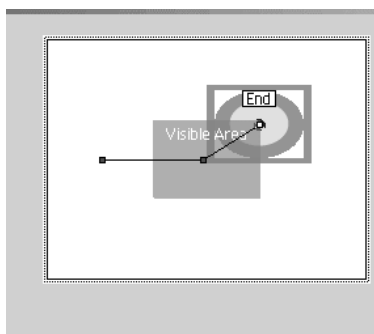
Kliknij lewym klawiszem myszy w połowie długości skali czasu, aby utworzyć w tym miejscu klatkę kluczową.

**Rysunek 8.20.**  
Okno dialogowe  
*Motion Settings*



5. W polu *Rotation* wpisz wartość 0, a w polu *Zoom* — wartość 25. Kliknij przycisk *Center*.
6. Kliknij lewym klawiszem myszy koniec skali czasu.
7. W polu podglądu ścieżki przeciągnij symbol animowanego klipu do prawego górnego rogu obszaru kadru (rysunek 8.21). Zauważ, że ścieżka ruchu zmieniła kształt.

**Rysunek 8.21.**  
Położenie  
animowanego  
klipu w trzeciej  
klatce kluczowej



8. W polu *Rotation* wpisz wartość  $-180$ , a w polu *Zoom* — wartość 10. Kliknij przycisk *OK*.
9. Wygeneruj podgląd montowanego materiału. Logo, nałożone na klip, wysunie się zza lewej krawędzi kadru, obracając się dojdzie do środka kadru, a następnie „odleci” do prawego górnego rogu.



Wykorzystując opisaną wyżej technikę, możesz animować ruch nie tylko statycznych elementów graficznych, ale również innych klipów. Wykorzystując możliwości oferowane przez okno dialogowe *Motion Settings*, możesz również utworzyć efekt „kadru w kadrze”.

### Ćwiczenie 8.11.

Umieść jeden klip w lewym górnym rogu drugiego.

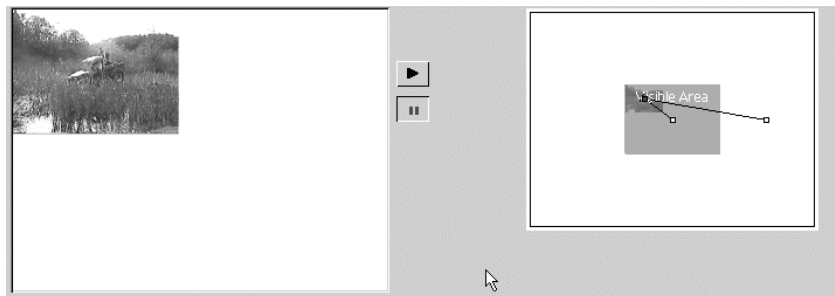
1. Umieść klip, który ma być tłem, na ścieżce *Video1A*.
2. Umieść klip, który chcesz nałożyć na tło, na ścieżce *Video2*. Rozmieszczenie klipów przedstawia rysunek 8.22.

**Rysunek 8.22.**  
Klipy przygotowane do nałożenia na siebie



3. Kliknij prawym klawiszem myszy klip znajdujący się na ścieżce *Video2*. Z menu kontekstowego wybierz polecenie *Video Options/Motion...* Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Motion Settings*.
4. Kliknij początek skali czasu, a następnie przycisk *Center*.
5. Kliknięciem lewym klawiszem myszy mniej więcej w  $\frac{1}{4}$  długości skali czasu utwórz klatkę kluczową.
6. Wpisz w polu *Zoom* wartość *40%*, a w polu podglądu ścieżki przeciągnij symbol animowanego klipu do lewego górnego rogu obszaru kadru (rysunek 8.23). Zapamiętaj współrzędne wyświetlane w polach tekstowych obok etykiety *Info*.

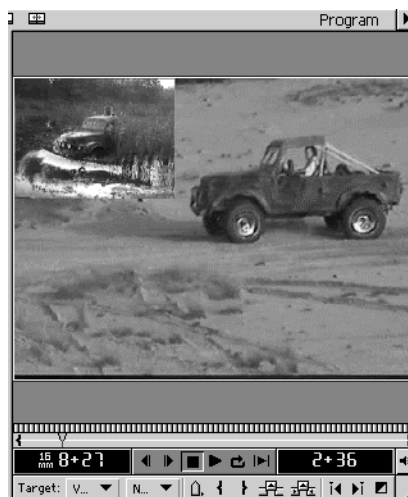
**Rysunek 8.23.**  
Położenie animowanego klipu względem obszaru kadru



7. Kliknij lewym klawiszem myszy koniec skali czasu, zaznaczając znajdującą się tam klatkę kluczową.
8. W polu *Zoom* wpisz wartość *40%*. W polach tekstowych obok etykiety *Info* wpisz współrzędne z punktu 6.
9. Wygeneruj podgląd materiału. Górny klip, stopniowo zmniejszając się, przesunie się do lewego górnego rogu dolnego klipu (rysunek 8.24).

**Rysunek 8.24.**

*Efekt „kadru w kadrze”*



Opisane w tym rozdziale techniki to zaledwie wierzchołek góry lodowej. Manipulowanie przezroczystością klipu, klucze kolorów i możliwość animowania ruchu klipu pozwalają na utworzenie wielu różnych efektów wizualnych. Spróbuj więc, jako podsumowanie tego rozdziału, połączyć wiedzę z wszystkich zawartych w nim ćwiczeń i rozbudować projekt z poprzednich rozdziałów o dodatkowe efekty przezroczystości i ruchu.

W następnym rozdziale poznasz podstawowe zasady pracy z dźwiękiem w Adobe Premiere.