

1. vaje PMG: Spoznavanje vmesnika

Adobe Premiere Pro spada v skupino nelinearnih urejevalnikov (angl. nonlinear editor, NLE). To pomeni, da lahko kadarkoli popravimo katerikoli del video posnetka. Ne rabimo slediti nekemu zaporedju urejanja.

Mogoče je kombinirati različne posnetke v sekvenco s preprostim vlečenjem miške. Katerikoli del sekvence je mogoče urejati v poljubnem vrstnem redu in potem spreminjati vsebino, da se začnejo predvajati prej ali kasneje, kombinirati več plasti posnetkov ter dodajati posebne učinke ter še veliko več. Delamo lahko na kateremkoli delu sekvence v poljubnem vrstnem redu in celo kombiniramo različne sekvence skupaj. Do posameznega dela posnetka lahko skočimo brez, da bi potrebovali previjati dele posnetkov pred tem. Organizacija posnetkov je tako enostavna kot organizacija datotek na vašem računalniku.

Vključevanje gradiva v program je enostavna in velikokrat ne potrebujemo predhodnega pretvarjanja med različnimi formati. Vključujemo lahko video posnetke iz kamer na kasete in posnetke digitalnih formatov modernejših kamer.

Kljub temu pa ločimo naslednje korake:

1. Pridobitev video posnetkov. To lahko pomeni snemanje videa ali zbiranje različnih gradiv za projekt.
2. Zajem video posnetka na računalnik. Pri zajemu iz kamer na kasete gre za pretvorbo digitalnega zapisa iz kasete v digitalno datoteko pri drugih kamerah pa samo za prenos posnetka. Pri drugih kamerah moramo paziti, da si naredimo rezervno kopijo originalnega posnetka.
3. Organizacija posnetkov. Zelo pomembno je da si posnetke primerno uredimo, še posebej če jih imamo veliko znotraj našega projekta. Posnetke lahko urejamo v posebne mape imenovane koši (angl. Bins). Lahko jih tudi barvno označimo ali dodamo dodatne metapodatke, ki olajša organizacijo.
4. Naredimo delovno sekvenco tako, da izberemo različne dele posnetkov in jih razporedimo na časovnico.
5. Dodamo ustrezne prehode med posnetki, dodamo efekte in dodamo kombinirane efekte tako, da uredimo posnetke na različne plasti (trakove (angl. tracks)).
6. Ustvarimo naslove in druge grafične elemente in jih dodamo na časovnico.
7. Kombiniramo glasbene trakove in uporabimo prehode in posebne efekte, da izboljšamo zvok.
8. Izvoz končanega projekta na videokaseto, v video datoteko za predvajanje na računalniku ali na internetu, za mobilno napravo ali na video nosilec DVD ali disk Blu-ray.

Program Adobe Premiere Pro lahko uporabljamo kot samostojno aplikacijo. Dodatne možnosti pa dobimo, če uporabljamo še druga orodja v kombinaciji. Program Adobe Encore nam omogoča na enostaven način urediti in izdelati video diske DVD in Blu-ray in interaktivne datoteke Flash (SWF), program Adobe Media Encoder pa nam omogoča, da v ozadju pretvarjamo v video datoteke različnih formatov. Seveda pa za pripravo slikovnega gradiva lahko uporabimo Photoshop ali Illustrator. Za dodatne video učinke lahko uporabimo Adobe After Effects za natančnejšo obdelavo zvoka pa Adobe Audition.

Pregled in **prikrojitev vmesnika svojim potrebam**

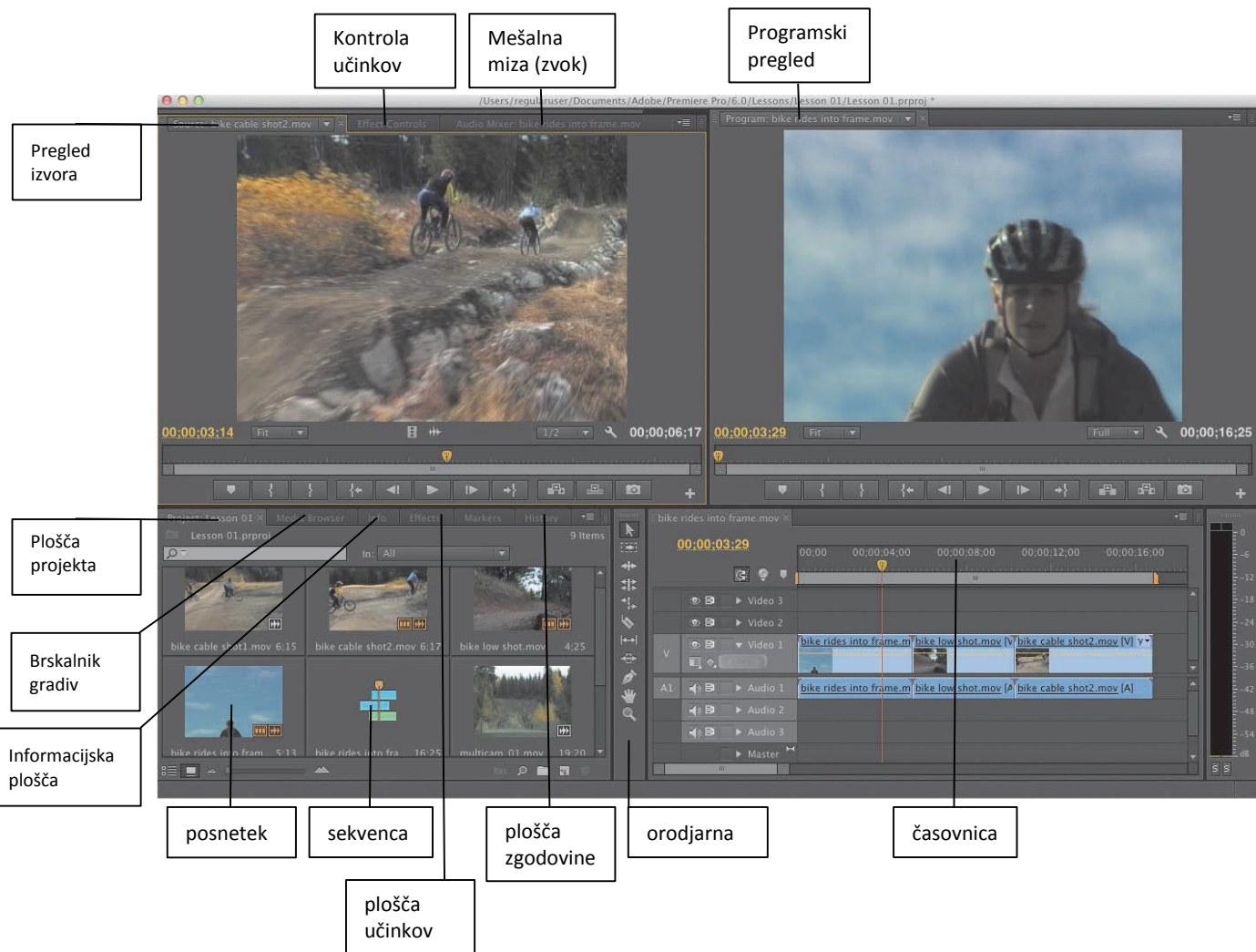
Na začetku se moramo dobro spoznati z okoljem v katerem bomo delali. Da je delo na posameznem področju lažje ima program predpripravljena delovna okolja (angl. workspaces). Za urejanje je tako pripravljeno okolje Urejanje (angl. Editing) za delo z učinki pa Učinki (angl. Effects). Imamo še okolja, ki nam olajšajo delo z barvno korekcijo (angl. Color Correction), urejanjem zvoka (angl. Audio) ter okolje iz prejšnje različice programa (Editing (CS5.5)).

Privzeto delovno okolje je Urejanje.

Okolje spremenimo in nastavimo na privzete nastavitve:

Window > Workspace > Editing

Window > Workspace > Reset Current Workspace



Časovnica

Tukaj izvajamo urejanje na posameznih sekvencah projekta, ki jih lahko med seboj kombiniramo. Na ta način si lahko delo razdelimo na manjše enote.

Sledi

Med seboj lahko vzporedno kombiniramo različne video in zvočne posnetke, grafične elemente in naslove. Sledi delujejo podobno kot plasti pri grafičnih programih. Višja sled prekriva nižje ležeče sledi. Običajno se na višje ležečih sledih uporabi določeno stopnjo prosojnosti ali pomanjšamo velikost, da omogočimo, da se vidijo tudi spodnje sledi.

Plošči pregleda: Izvorni pregled (angl. Source monitor), Programski pregled (angl. Program monitor)

Levi pregled izvora je namenjen pregledovanju izvornega video posnetka/materiala. Pregled je možen tako, da dvakrat kliknemo video v plošči projekta. Desni programski pregled pa je namenjen pregledu posnetkov v sekvenci.

Plošča projekta

Na tej plošči imamo zbrane dostope do vsega multimedijskega gradiva: video posnetke, zvočne posnetke, slike in sekvence. S pomočjo košev, ki služijo kot mape si lahko gradivo organiziramo.

Brskalnik gradiv

S pomočjo tega brskalnika lažje najdemo izvorne posnetke na našem računalniku.

Plošča učinkov

Plošča vsebuje vse učinke, ki jih lahko uporabimo na sekvenci. Učinki so lahko video, avdio in prehodi. Učinki so organizirani po kategorijah, da jih lažje najdemo.

Zvočna mešalna miza

Postavitev se zgleduje po studijski mešalni mizi z ustreznimi drsniki in gumbi. Za vsako zvočno sled imamo svoje nastavitve plus kontrolo za glavne nastavitve.

Plošča kontrole učinkov

Ta plošča prikazuje učinke, ki smo jih dodali izbranemu video posnetku v sekvenci. Učinki gibanja, prosojnosti in časovne preslikave so prisotni za vse posnetke. Večino učinkov je možno nastavljati skozi čas.

Orodjarna

S pomočjo teh orodij urejamo posnetke v časovnici. Orodje za izbiro se prilagodi glede na vrsto posnetka.

Informacijska plošča

Izpiše nam dodatne informacije o izbranem gradivu v plošči projekta ali izbranem gradivu ali prehodu na časovnici.

Plošča zgodovine

Plošča beleži vsako našo akcijo, ki smo jo naredili, da omogoča da se lahko enostavno vrnemo nazaj.

Prilagoditev delovnega okolja

Posamezne plošče lahko poljubno premikamo in jim spreminjamo velikost. Lahko jih naredimo samostojna okna tako, da pritisnemo Control (Windows) ali Command (Mac) medtem ko jih premikamo. Zelo priročna je tudi povečava čez cel zaslon (tipka "grave", običajno v skrajnem levem kotu tipkovnice).

Nastavitve okolja

Kot lahko opazite je ozadje vmesnika temno sive barve. Takšna barva je izbrana zato, da je delo z drugimi barvami lažje. Tudi sobe za montažo so večinoma temne, kar pripomore tudi k manjši utrujenosti oči. Svetlost si lahko poljubno nastavimo preko nastavitvev: Preferences > Appearance > Brightness