

Osnove urejanja (Window > Workspace > Editing)

Posnetki v pregledovalniku izvora

Pri pregledovanju izvornih posnetkov lahko označimo začetek in konec posameznega dela. Uporabimo lahko še druge oznake v posnetku oziroma si označimo posamezne dele.

Posnetek lahko naložimo v pregledovalno okno tako, da ga dvakrat kliknemo ali pa povlečemo (lahko tudi več) v sam pregledovalnik. Pregledovalnik ima standardne kontrole za premik in označitev začetka in konca. Vsak posnetek ima lahko samo en del označen, ki ga želimo dodati na časovnico. Dodajamo pa lahko tako, da posnetek vrinemo ali prepíšemo.

Časovnica

Če je Projektno okno srce vašega projekta je potem časovnica vaše platno (angl. Canvas). Na časovnico boste dodajali posnetke v sekvence, jih urejali, dodajali vizualne in zvočne učinke, mešali zvočne sledi in dodajali grafične elemente in besedilo za naslove.

Sekvenca

Sekvenca je zbirnik za različne posnetke, ki se predvajajo eden za drugim, včasih z različnimi sledmi in pogosto z različnimi učinki, naslovi in zvokom kar skupaj tvori končen film.

Vaja za ponovitev: Naredite sekvenco, ki se popolnoma prilega posnetku na dva načina.

Razumevanje sledi

Glave pred sledmi služijo za aktivacijo in deaktivacijo privzete sledi za video ali avdio. Oznake **V** in **A** pa služijo za nastavitve na katero sled se bo kopiral izvorni posnetek iz pregledovalnika izvora. V kombinaciji z oznakama In in Out na časovnici lahko natančno nastavimo kateri del bomo spremenili. Ti dve oznaki tudi točno določata, kam se bo kopiral novi posnetek. Če pritisnemo Shift + ' (slo. tipkovnica) označimo posamezen posnetek (Mark Clip).

V časovnici lahko premikamo glavo za pregledovanje posnetkov na sekvenci. S pomočjo spodnjega drsnika, s katerim se premikamo po časovnici pa lahko del posnetka na sekvenci tudi približamo.

Delovno polje označuje del sekvence, ki jo moramo prepisati (angl. rendering) da vključi spremembe. To nam omogoča bolj gladko predvajanje.

Urejanje: Vstavljanje in Prepisovanje

Nov posnetek lahko na časovnico dodajamo na več načinov: lahko povlečemo z miško, uporabimo gumba za vstavljanje/prepisovanje ali uporabimo tipki (».« in ».«).

Če posnetek premaknemo v časovnico s pomočjo miške ga s tem prepíšemo, to lahko spremenimo v vstavljanje tako, da držimo tipko Control (Win) ali Command (Mac).

Tritočkovno urejanje

Če imamo v časovnici označen začetek in konec (In in Out) se te oznake uporabi za vstavljanje novega posnetka. V nasprotnem primeru, če nimamo teh oznak se kot začetek uporabi trenutno pozicijo glave. V izvornem posnetku pa lahko s pomočjo oznak določimo kateri del bomo prenesli na časovnico. Za nastavitve so dovolj 3 točke. Če nastavimo 4 točke in se dolžini ne ujemata nas program vpraša kaj hočemo storiti.

Pregledovalnika izvora in sekvence

Medtem ko pregledovalnik izvora prikazuje vsebino posnetka, prikazuje pregledovalnik sekvence trenutno sekvenco, ki jo imamo na časovnici.

Pregledovalnik izvora ima gumba za vstavljanje in prepis s katerima dodajamo posnetek (ali del) v sekvenco. Pregledovalnik sekvence ima podobna gumba ampak za izvlek in dvig, ki odstranita posnetek iz sekvence. Oba pregledovalnika imata glavo s katerima se premikamo po posnetku s tem, da glava pregledovalnika sekvence označuje položaj na časovnici. Ko bomo delali s posebnimi učinki jih bomo pregledovali v pregledovalniku sekvence. Tudi oznake za začetek in konec posameznega dela delujejo na pregledovalniku sekvence na podoben način s tem, da se ta oznaka tudi odraža na sekvenci v časovnici.

Dodajanje posnetka s pomočjo pregledovalnika sekvence

Spoznali smo kako se posnetek doda v sekvenco s pomočjo gumbov (Insert in Overwrite), s pomočjo miške (+Ctrl) ali s pomočjo tipk (tipka "." in tipka ","). Možno pa je posnetek dodati tudi tako, da ga povlečemo iz pregledovalnika izvora v pregledovalnik sekvence.

S tem, da se privzeto naredi prepis posnetka, če držimo tipko Ctrl pa vstavljanje. Če povlečemo v pregledovalnik sekvence samo posamezno ikono po pregledovalnikom izvora pa lahko dodajamo samo video ali samo avdio.