



PREMIERE PRO ZA (NE)ZNALCE

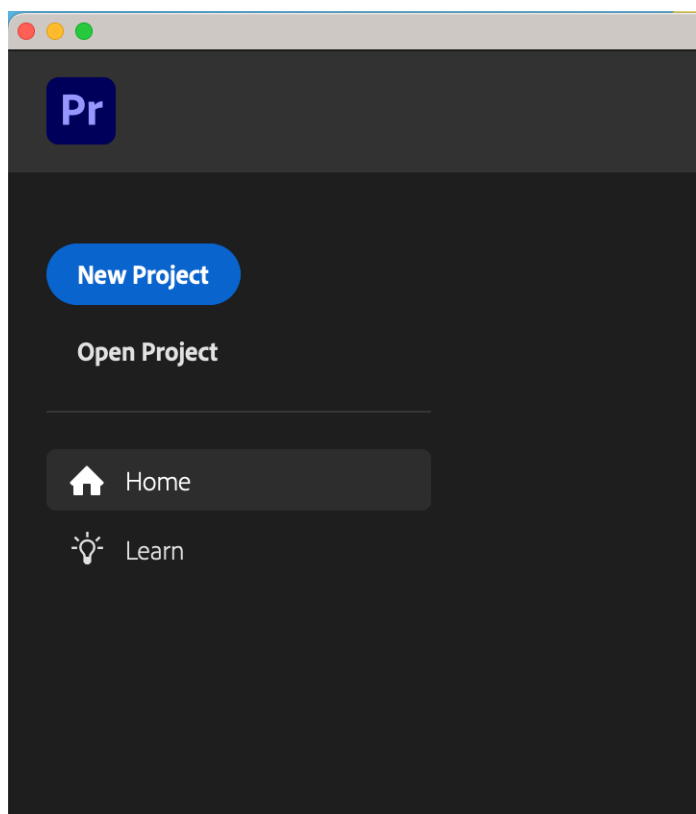
Rudolf Ravbar, mag.art. montaže

1.1 IZRADA NOVOG PROJEKTA	2
1.2 SUČELJE PROGRAMA	4
1.3 IMPORTANJE MATERIJALA	6
1.4 IZRADA NOVE SEKVENCE	8
2.1 REZANJE MATERIJALA	12
2.2 LINKING I ODVOJENO REZANJE	13
2.3 BRISANJE GREŠAKA KOJE STE NAPRAVILI	14
2.4 EFFECT CONTROLS	15
2.5 STIŠAVANJE I POJAČAVANJE ZVUKA	16
2.6 KORIŠTENJE JEDNOSTAVNIH TRANZICIJA	18
2.7 IZRADA TEKSTA	19
3.1 EXPORTANJE VAŠEG REMEK-DJELA	21

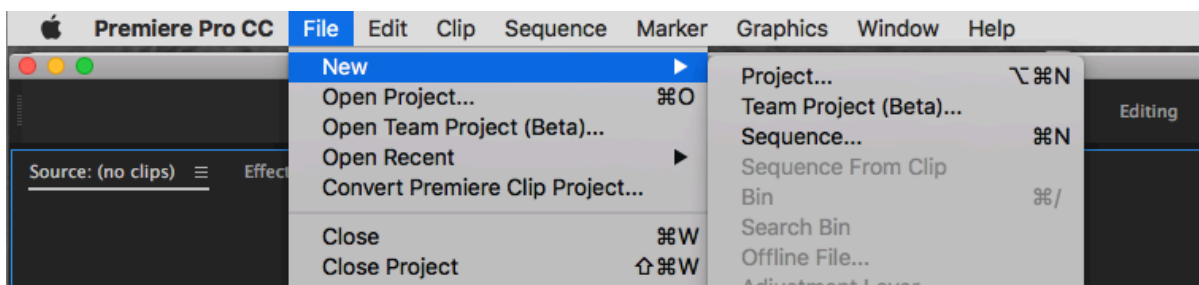


1.1 IZRADA NOVOG PROJEKTA

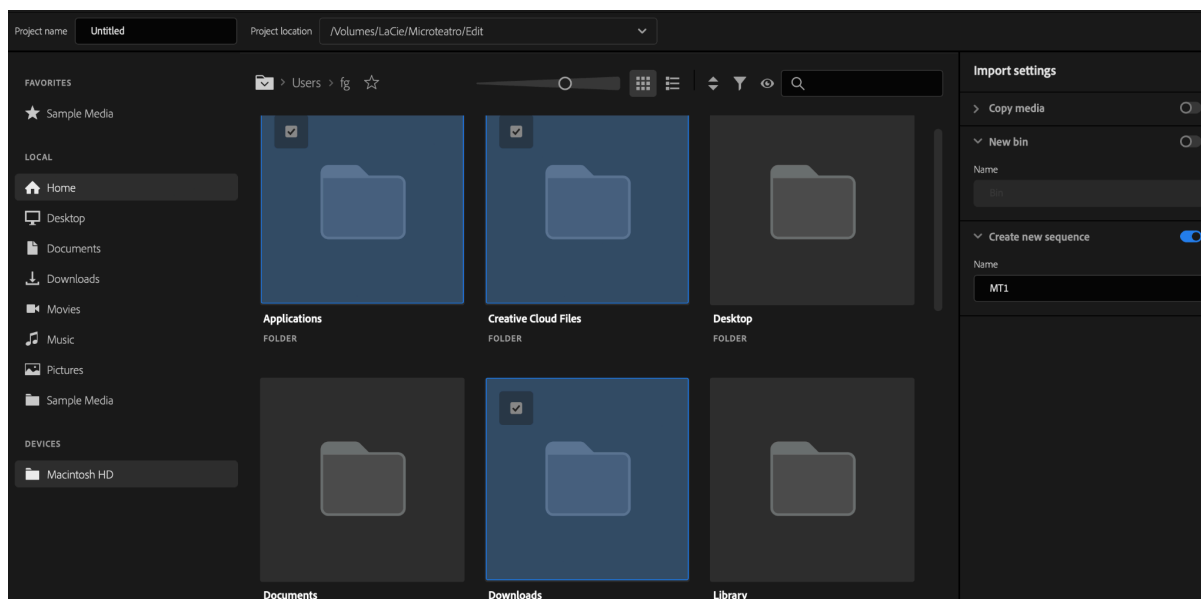
Projekt je moguće napraviti na dva načina: prvi način je odabirom opcije **NEW PROJECT** na početnom zaslonu Premiere Proa...



ili odlaskom na **FILE** (nalazi se u gornjem desnom kutu ekrana) te odabirom postavke **NEW PROJECT**.



Zatim bi se, ako vaša totalno legalna inačica Premiere Proa radi, trebao upaliti prozor new window koji sadrži sljedeće postavke.



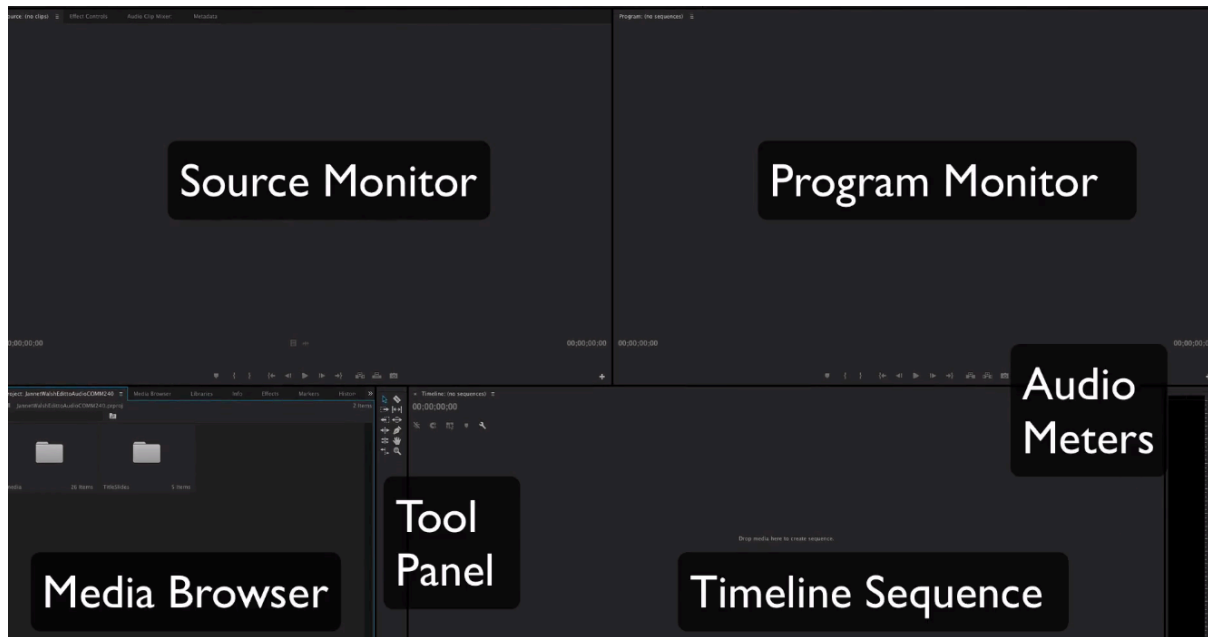
U gornjem kutu, pod stavkom **PROJECT NAME**, potrebno je upisati ime vašeg projekta. Imenovanje projekta je bitno zbog lakšeg snalaženja u vašim datotekama, ali i kako bi, nakon potencijalnog premještanja cijelog sirovog materijala ili sličnih podataka, projekt mogao lakše prepoznati videa i zvukove koji fale (linking problemi).

Pod stavkom **PROJECT LOCATION** potrebno je odabrati željenu destinaciju za vaš projekt. Preporučeno je stvoriti projekt na mjestu gdje se nalazi sirovi materijal, odnosno unutar foldera filma napraviti folder Projekt gdje će se spremati datoteke vašeg projekta. Premiere Pro voli stvarati mali milijun cache fileova i metadate, tako da je preporučeno **ne** spremati projekt na Desktop, već napraviti zaseban folder samo za njegove datoteke.

Nakon odabira mjesta projekta, možete udariti taj lijepi plavi **CREATE** gumbić koji se nalazi u donjem desnom kutu prozora.

1.2 SUČELJE PROGRAMA

Sada kada imate upaljeno sve živo, vrijeme je da prođemo osnove gdje se što nalazi u programu.



Krenimo od **SOURCE MONITORA**. U njemu možete pregledavati i preslušavati materijale koje ste ubacili u svoj projekt, bez da ih stavljate na svoj **TIMELINE** (vremenska crta na kojoj se sve montira) te kako bi pripravili sirovi materijal za stavljanje na isti. Također se u dom dijelu mogu nalaziti i paneli poput **EFFECT CONTROLS**, no to možete pronaći u poglavlju o njemu.

PROGRAM MONITOR dio je ekrana na kojem se prikazuje ono što je smontirano: kada na vašu vremensku crtu (timeline) stavite materijal i kada napravite fenomenalne rezove, ovdje ćete vidjeti što ste napravili.

MEDIA BROWSER je mjesto gdje ćete importirati i držati vašu sirovinu. U sljedećem poglavlju pokazat ću vam kako se importa materijal i kako se rade mape tj binovi.

TOOL PANEL je mjesto gdje se nalaze vaši alati za rezanje, skraćivanje, produljivanje i svašta nešto. Najbitniji alati su **RAZOR TOOL**, koji se također može paliti sa tipkom **R** i **SELECTION TOOL** odnosno **V** na tipkovnici. On je upaljen kao zadani alat kojim

označavate stvari, prebacujete i slično. Super je zapamtiti da svaki put kada završite s vašim rezanjem prebacite se na selection tool kako ne bi napravili neželjene promjene na vašem šnitu.

TIMELINE SEQUENCE je glavno mjesto gdje ćete rezati, ljepiti, čupati, lupati i raditi svašta nešto s vašim materijalom. To je mjesto gdje se sve slaže.

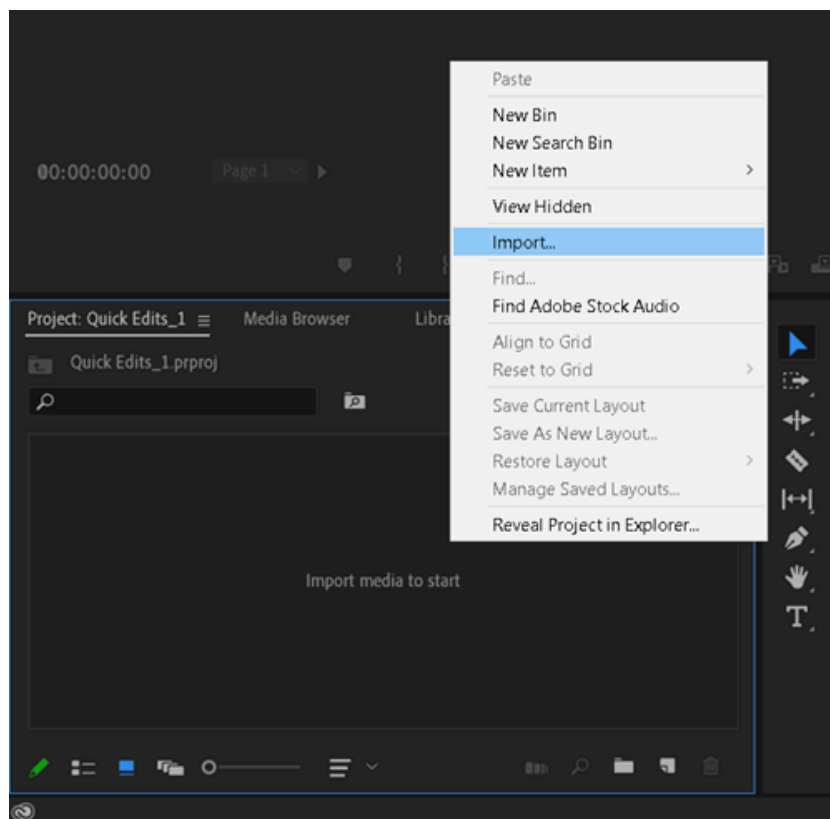
AUDIO METERS je jedna velika cool crta koja ide gore dolje i pokazuje vam koliko je vaš zvuk glasan.

1.3 IMPORTANTJE MATERIJALA

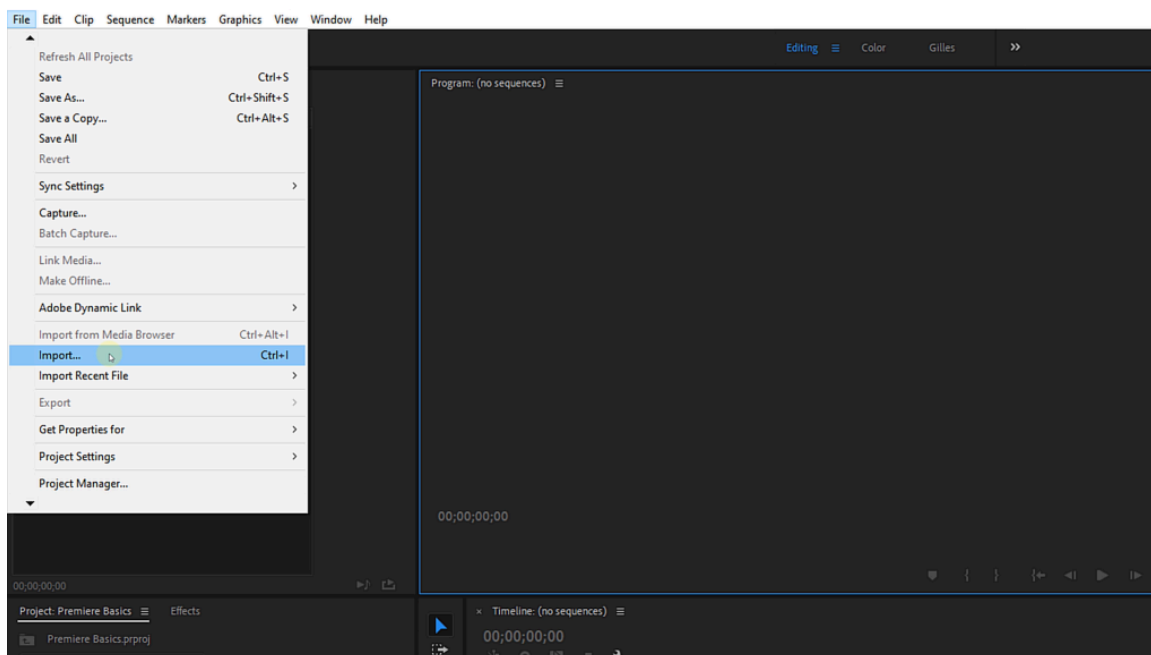
Prije ubacivanja vaših videozapisa i audiofileova, najbitnije je proći nekoliko sitnih stvari.

PRIPAZITE da ime vašeg filea koji ubacujete nema razmak, već da umjesto njega koristi donju crtu (znači ime neće biti “snimka s mora.mp4” već “snimka_s_mora.mp4”). Zna se dogoditi da se računalo prilikom učitavanja ili ispisa datoteka s takvim imenima zblesira jer u računalnom jeziku donja crta znači nešto sasvim drugo od običnog razmaka. Tako je uvijek dobro biti siguran i promijeniti nazive fileova.

Moguće je importati fileove, bili video ili audio **DESNIM KLIKOM** na **MEDIA WINDOW** te odabirom opcije **IMPORT**.



Također je moguće proći na **FILE** i zatim odabrati postavku **IMPORT**.



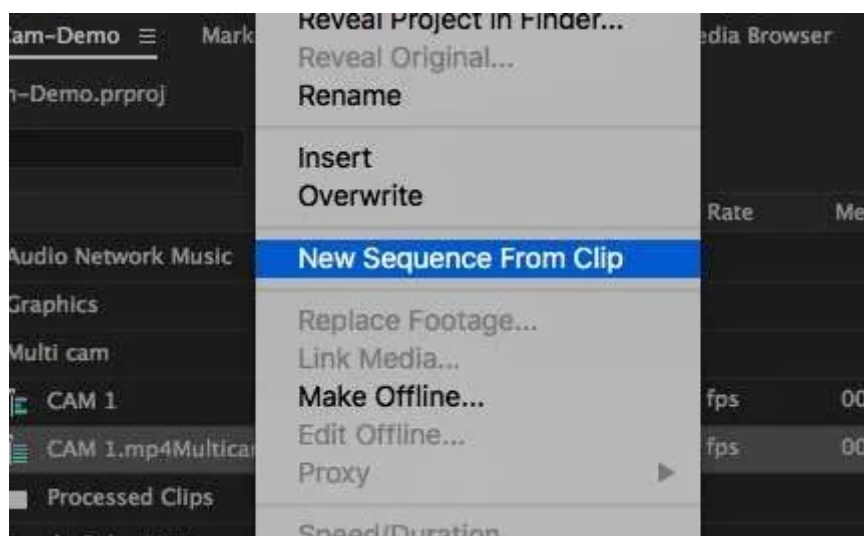
NAPOMENA:

Ponekad se vaši fileovi neće moći importirati zbog problema sa unutarnjom kompresijom filea ili zato što codec (način na koji je file stvoren i spremljen) nije podržan. To se može pokušati izbjeći preuzimanjem K-Lite Codec packa koji je moguće pronaći na njihovoj službenoj stranici.

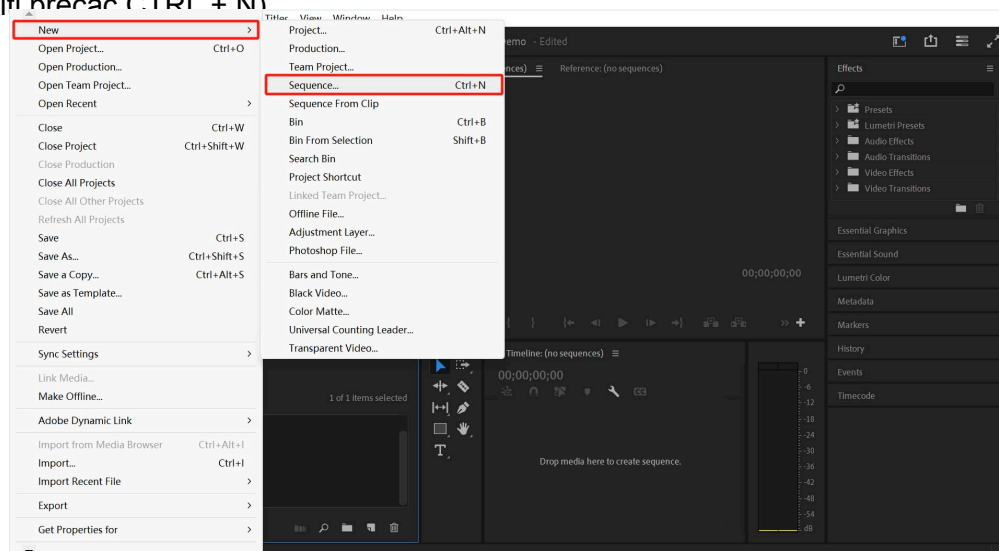
1.4 IZRADA NOVE SEKVENCE

Sekvence su bitan dio projekta: u njemu montirate sav svoj sadržaj te je bitno da se tijekom izrade sekvence odaberu točni parametri (rezolucija, color space, samplerate...) za sadržaj koji montirate.

Ako sirovina vašeg materijala odgovara željenoj rezoluciji, možete kliknuti **DESNIM KLIKOM MIŠA** na video materijal te odabrati postavku **NEW SEQUENCE FROM CLIP**.

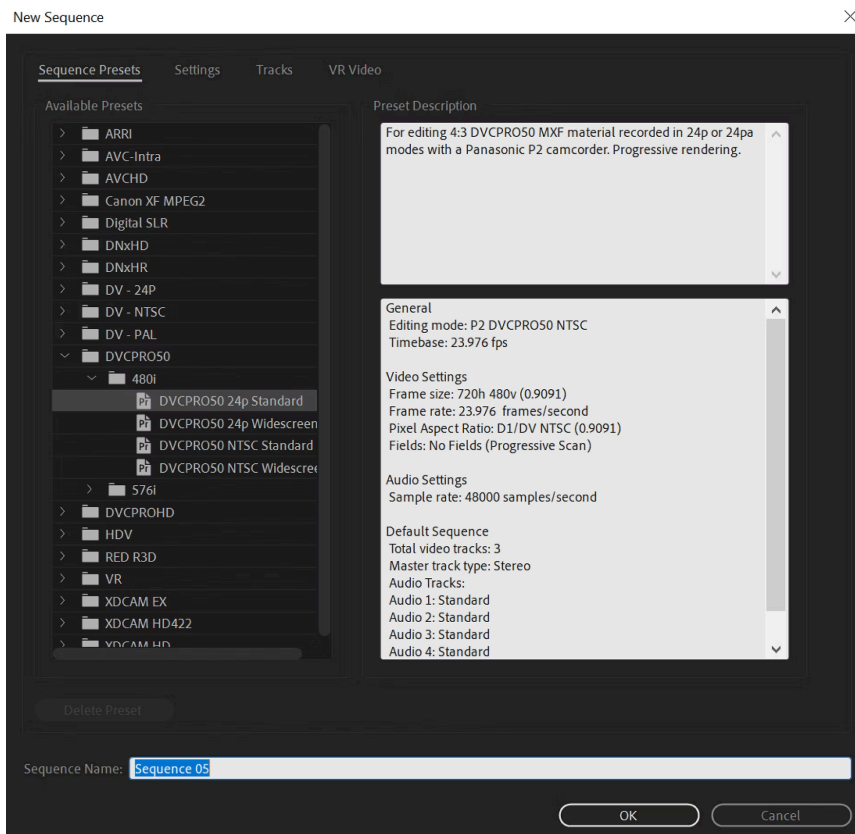


Naravno, ne bi sve bilo ovako jednostavno... Izradom sekvence vi možete mijenjati njegove parametre, no puno je lakše ići dužom rutom. To možete učiniti odlaskom na **FILE**, pritiskom na **NEW** te odabirom **SEQUENCE** (ili ako želite dokazati Rudiju da ste jako cool, možete iskoristiti prečac **CTRL + N**)

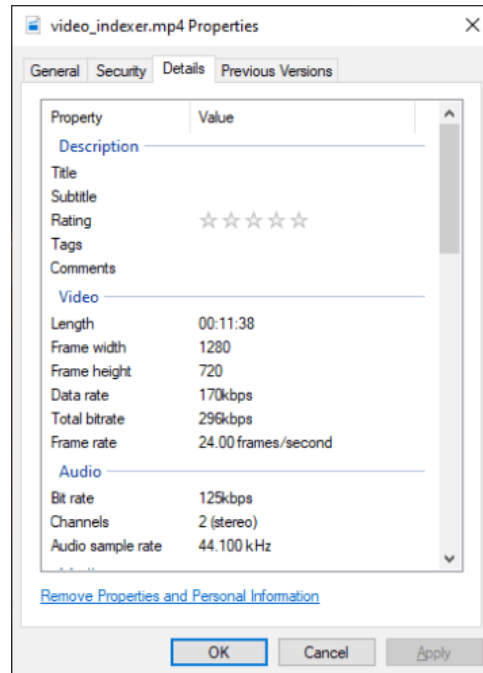


NE DAJTE DA VAS SLJEDEĆI PROZOR PRESTRAŠI!!!

Ono što slijedi je odabir preseta ili izrada novog za vaš novi super film. Na prvi pogled izgleda kao jako puno opcija (što stvarno jest) ali nije sve bitno te je moguće odabrati preset u nekoliko klikova.

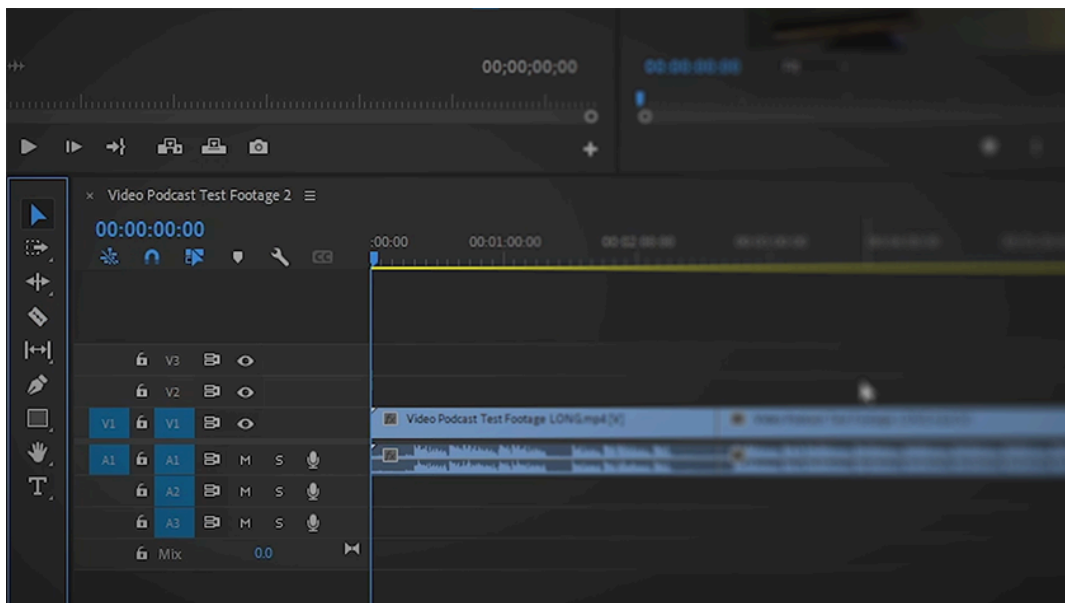


Najčešće postavke vaše sekvence nalaze se u folderu DNxHD, tamo možete birati između različitih rezolucija i frameratea (prije toga, pregledajte u kojoj vam je rezoluciji i framerateu sniman materijal, a to možete provjeriti **DESNIM KLIKOM** na video te odabirom **POSTAVKE / PROPERTIES**. Nakon toga u gornjem kutu ekrana stisnite tipku **DETALJI / DETAILS** te će te tamo pronaći točne detalje koji su vam potrebni za izradu sekvence).



Nakon odabira vaše sekvence, odaberete naziv sekvence (možete ga nazvati cut 1 ili cut 2 ili tako nešto, bitno je da se vi možete snaći u imenovanju) i onda stisnete **TAJ PREDIVNI GUMB OK!!!**

Nakon toga otvoriti će se prozor gdje možete pobacati sve vaše probleme (film).

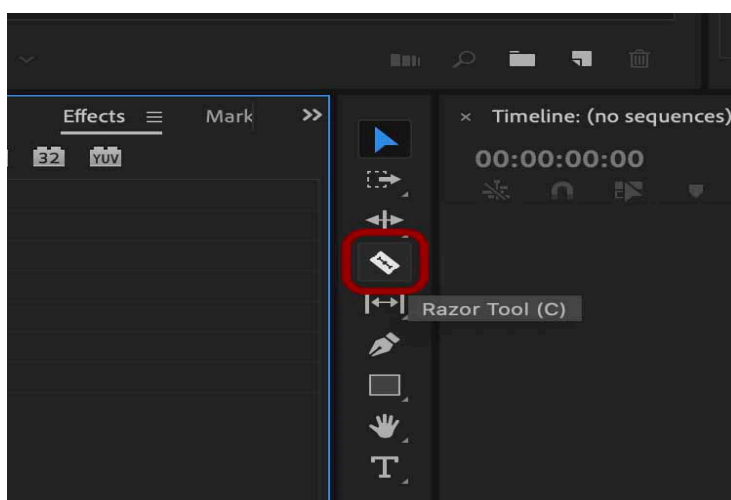


Na ovu traku sada možete drag-and-dropat (povuć iz mjesta gdje ste importali fileove) vaša videa i zvukove kako bi ih sakatili i ljepili!

Nakon izrade sekvence, kao i nakon svakih nekoliko napravljenih akcija pritisnite taj **CTRL+S (save)**, ništa vas ne košta, a može vam sačuvati kosu s glave. Naime Premiere Pro koliko god popularan i star program bio, još uvijek sadrži mnogo grešaka i bugova koji još nisu otklonjeni od Adobea, tako da se sam od sebe zna ugasiti (crashati) te izbrisati vaš rad. Ako to želite prevenirati, najbitnije je konstantno spremati projekte pomoću spomenutog prečaca.

2.1 REZANJE MATERIJALA

Rezanje materijala vrlo je jednostavno, kada iglu za reprodukciju stavite na mjesto gdje želite rezati (kako bi ju postavili, jednostavno stisnete mišem na vrijeme gdje je želite postaviti, tj brojčanik malo iznad timelinea) te pritisnete vrlo intuitivni prečac **CTRL+K**. Ako ne svirate klavir, niste znojni gejmer ili nemate šaku veličine cigle, sa strane možete odabrati **RAZOR TOOL** ili možete pritisnuti tipku **R** na tipkovnici kako bi se primijenio razor tool. Kako bi se vratili na vaš klasičan miš (onaj koji ne reže već samo selecta i prevlači stvari) stisnite najgornji miš u istom izborniku ili stisnite kraticu **V** na tastaturi.

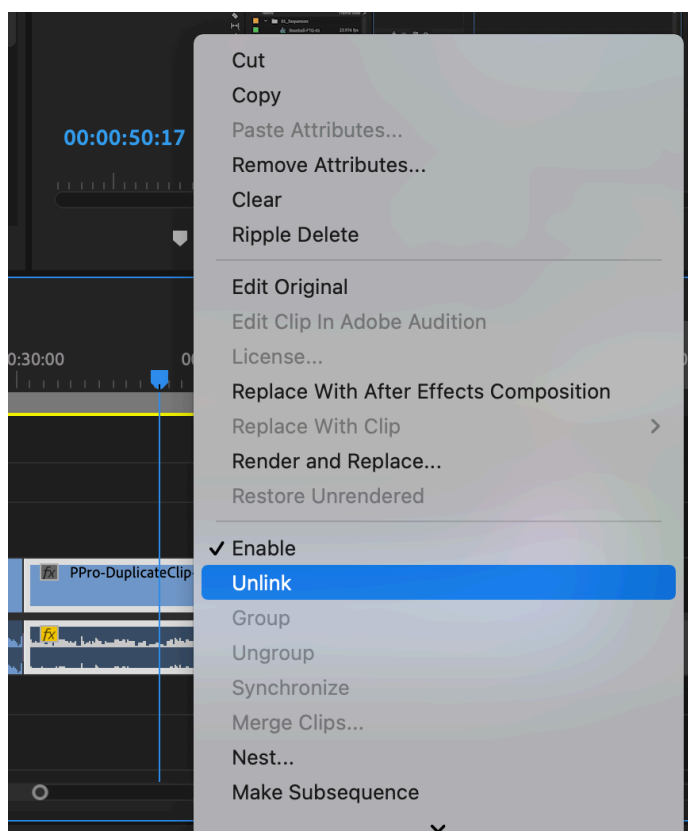


Pomoću njega možete mišem raditi rezove; kada mišem pređete na trenutak gdje želite rezati, pojaviti će se crta gdje će vaš žiletić rezati. Pritiskom **LIJEVOG KLIKA MIŠA** na vaš videozapis ili video zapis napraviti će rez tj prerezati će vaš video / zvuk po pola. Nakon toga možete dijelove micati, lijepiti drugačije, brisati (pritisnom na komadić izrezanog videa i pritisnom gumba **DELETE** na tipkovnici).

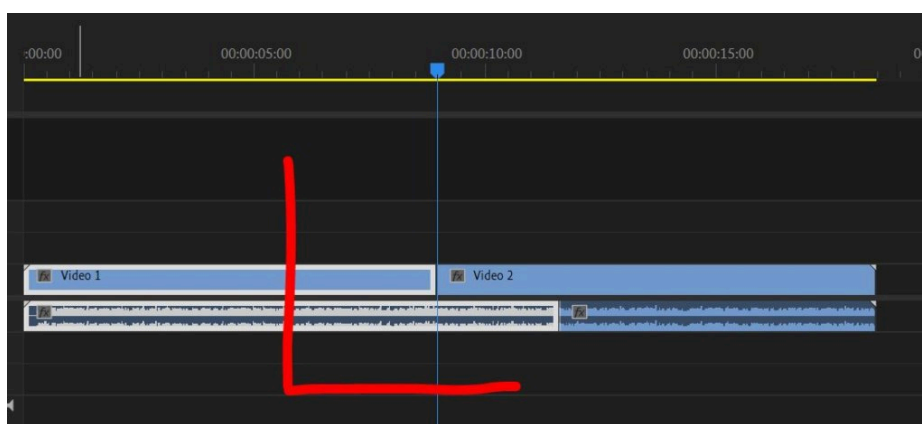
Kada režete kadrove, pazite da nemate “priljavštine” na kraju kadrova, da kadar završi mirno bez treskanja kamera ili usred nečijeg kretanja (osim ako je cijeli kadar dinamičan). Ako vam je teško odrediti kada rezati kadar, najbolje je ostaviti malo duže, lakše je skratiti kasnije nego dodavati nepostojeći (izbrisani) sadržaj.

2.2 LINKING I ODVOJENO REZANJE

Skraćivanje sadržaja može se raditi i bez razor toola. Ako pritisnete mišem na sam rub kadra i povučete ga lijevo ili desno, možete ga produžiti odnosno skratiti. Pritom se video i audio uvijek krati zajedno jer su dio iste datoteke, a mogu se odvojiti delinkanjem. Kako biste odvojili zvuk i video kako ih ne bi manipulirali zajedno, potrebno je stisnuti **DESNI KLIK** na clip i **STISNUTI UNLINK**.

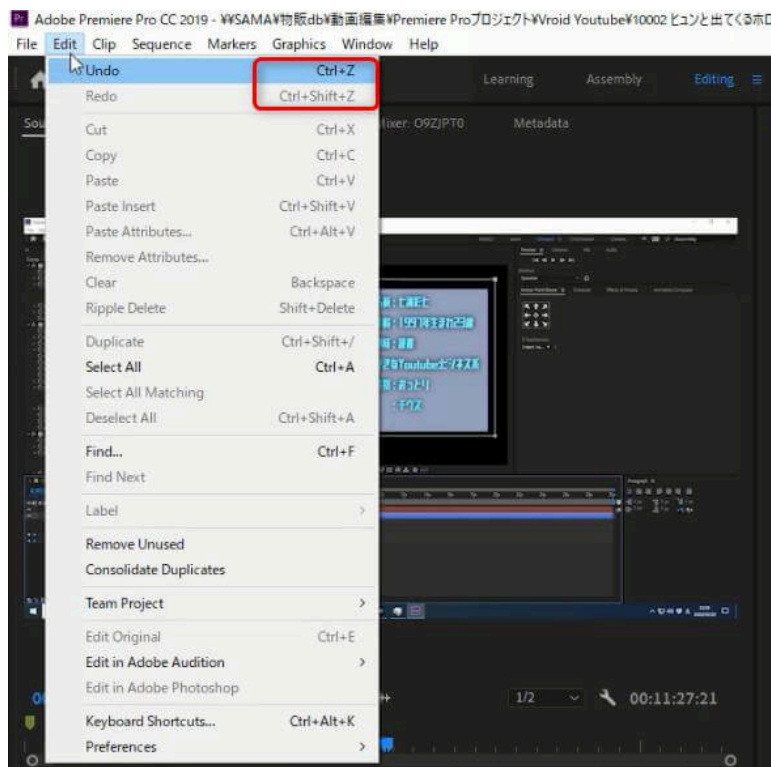


Sada možete rezati video i audio odvojeno te se neće više rezati zajedno. To je vrlo korisno kada radite prijelaze gdje se zvuk sljedećeg kadra kreće čuti u sadašnjem kadru. To može pomoći dinamici filma i može učiniti rez manje vidljivim. Ako ne želite unlinkati, ali želite napraviti jednu akciju koja to zahtijeva, možete držati **ALT** te pritisnuti na video ili audio, ovisno o tome što želite rezati ili manipulirati. Tako možete napraviti spomenuti prijelaz.



2.3 BRISANJE GREŠAKA KOJE STE NAPRAVILI

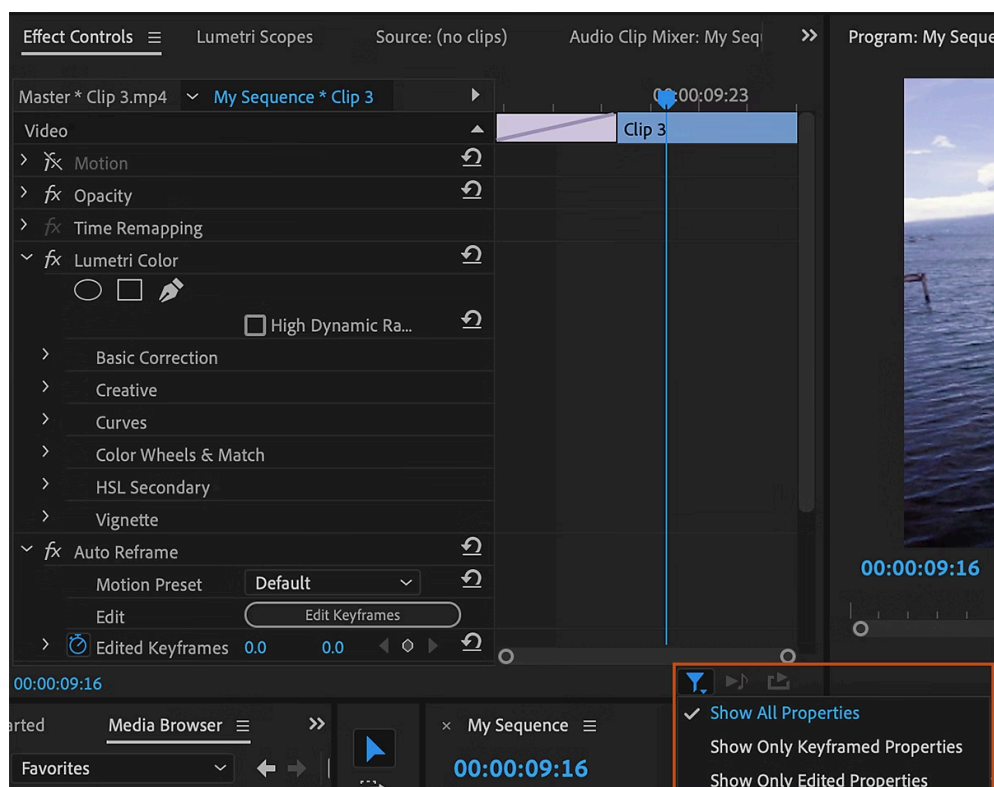
Ako ste nešto slučajno zeznuli i izbrisali nešto krivo ili odrezali nešto što niste trebali, ne morate trgati kosu s glave i ubacivati ponovno video ili audio. Jednostavno stisnite **EDIT** i stisnite postavku **UNDO**.



ili možete lupiti magičnu kraticu **CTRL+Z** kako bi se vratili na stanje prije određene akcije.

2.4 EFFECT CONTROLS

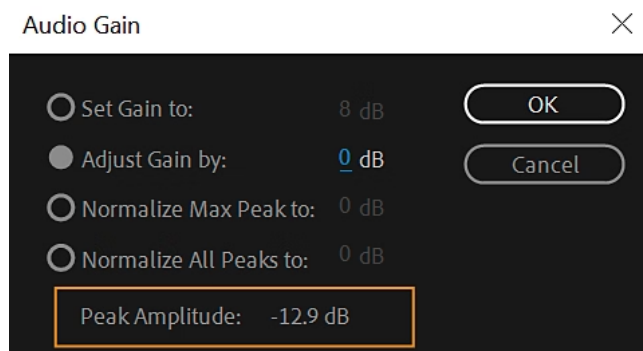
Effect controls jedan je od najbitnijih tabova koji ćete koristiti. On služi da manipulirate ubačenim efektima koji su ponuđeni u tabu **EFFECTS**, ali on služi i za sve osnovne alate za manipulaciju pozicije i veličine vašeg videa.



Ovdje možete birati različite parametre te ih mijenjati. Možete smanjivati i povećavati vaš video (opcija **SCALE**), možete promijeniti poziciju vašeg videa pod **POSITION** (video se pomiče prema x i y osi rezolucije), **OPACITY** (vidljivost vašeg videa za moguća pretapanja ili dvostruke ekspozicije) i tako dalje.

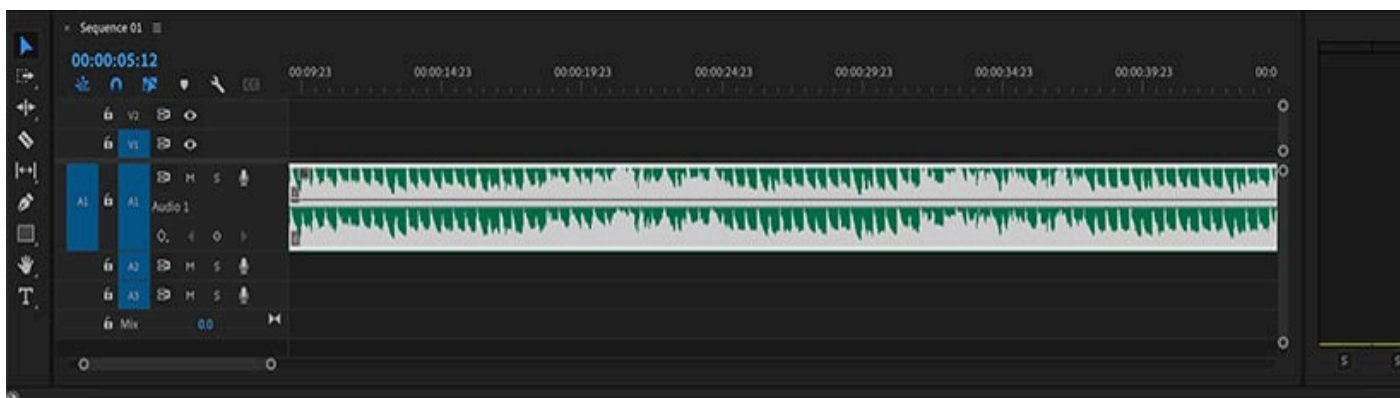
2.5 STIŠAVANJE I POJAČAVANJE ZVUKA

Stišavanje ili pojačavanje zvuka je vrlo jednostavno. Ako želite pojačati zvuk jednog clipa pritisnite na video tj audio kojem želite pojačati ili smanjiti zvuk i **STISNITE G NA TIPKOVNICI**. Tamo će se pojaviti ovakav prozor...



Ovdje možete napisati koliko decibela želite pojačati svoj zvuk. Moja preporuka je **pojačati ili stišati po 3dBa** pošto je to, fizički pričano, duplo manje ili duplo više u zvuku. Nakon toga uvijek se možete vratiti i ponovno pojačati ili stišati, ili možete lupiti magičnu kraticu **CTRL+Z** kako bi se vratili na stanje prije određene akcije.

Drugi način da stišate ili pojačate vaš zvuk je da na traci za zvuk povučete crtu koja se nalazi na zvuku gore ili dolje. Ovdje možete raditi različite prijelaze i dodavati keyframeve kako bi mogli postupno stišavati ili pojačavati određeni zvuk. Keyframe dodajete tako da držite **CTRL** te stisnete na traku gdje želite napraviti keyframe (točkicu za pomicanje) te napravite još jednu na kraju željenog pomaka. Zatim povučete jednu točkicu gore ili dolje, ovisno o tome želite li poglasniti ili stišati vaš zvuk.

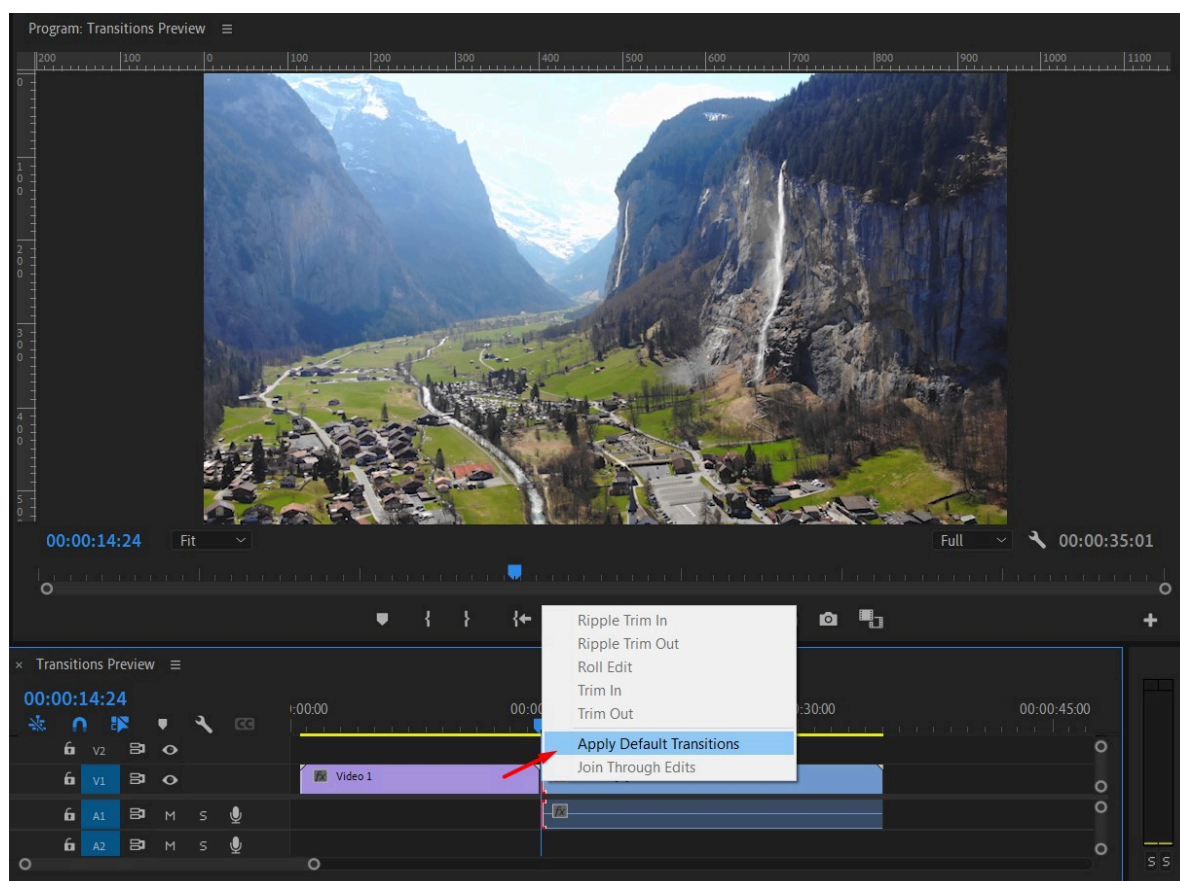


Kada ste u finalnom procesu mixanja zvuka, kada imate sve zvukove ubačene, pripazite da glasnoća **NE IDE PREKO 6dB!!!** Ako je u pitanju content za YouTube ili slično (ne film) moguće je mixati do 3dBa.

2.6 KORIŠTENJE JEDNOSTAVNIH TRANZICIJA

Kada ste gledali TV kalendar ko mali ili ako sada gledate bilo koju HRT putopisnu reportažu, primjetit ćete milijun i jedno pretapanje. Vrlo jednostavna stvar kojom možete zadiviti vaše bake i djedove!

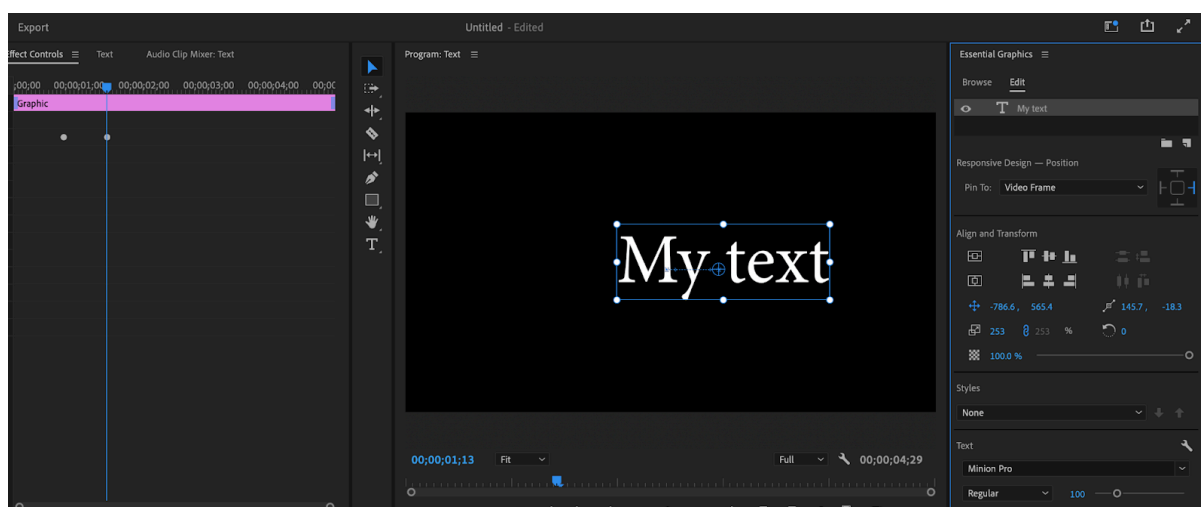
Ako želite napraviti jednostavnu tranziciju kao to, pritisnite **DESNIM KLIKOM** na rub filea tj videa kojem želite napraviti tranziciju te stisnite **APPLY DEFAULT TRANSITIONS**. Tako će Premiere dodati exponential fade na audio ili fade na vaš video. Također možete označiti rub videa te stisnuti super prečac **SHIFT+D** kojim se tranzicija napravi sama.



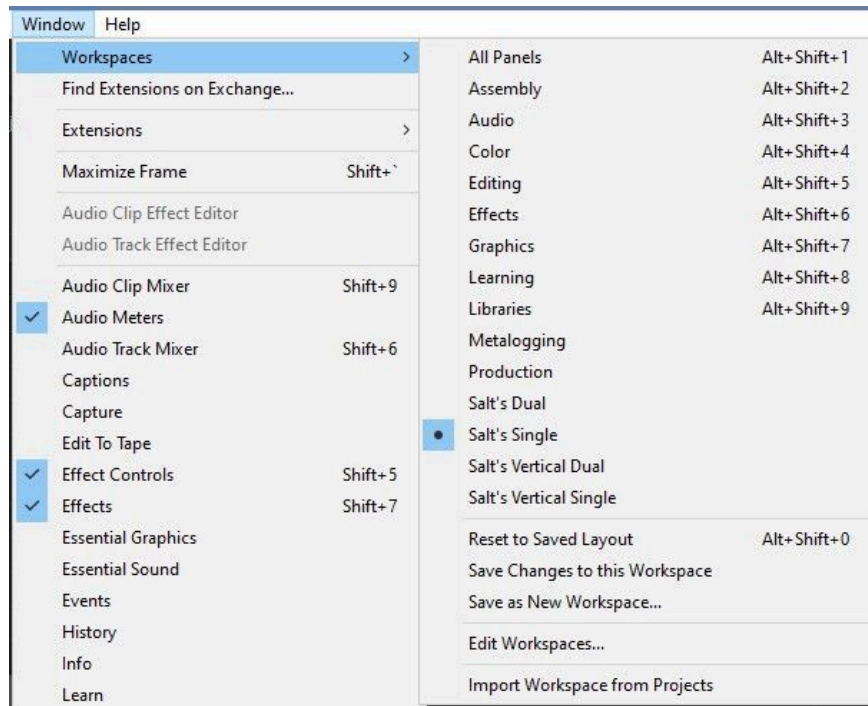
Ako napravite fade na kraju vašeg filma tj na zadnjem kadru ili clipu, video će ići postupno u crno (dobro za krajeve ili za odijeliti bitne chaptere u filmu).

2.7 IZRADA TEKSTA

Kako biste izradili tekst na određenoj lokaciji u videu, potrebno je sa iglom za reprodukciju označiti gdje želite umetnuti tekst te na tipkovnici pritisnuti kraticu **CTRL+T**. Na vašem prozoru gdje se odvija reprodukcija vašeg sadržaja pokazati će se tekst koji je moguće oblikovati. Za dublje oblikovanje vašeg teksta potrebno je pogledati sa strane gdje je upaljen tab **ESSENTIAL GRAPHICS** gdje će vam se prikazati mogućnosti za oblikovanje vašeg teksta.



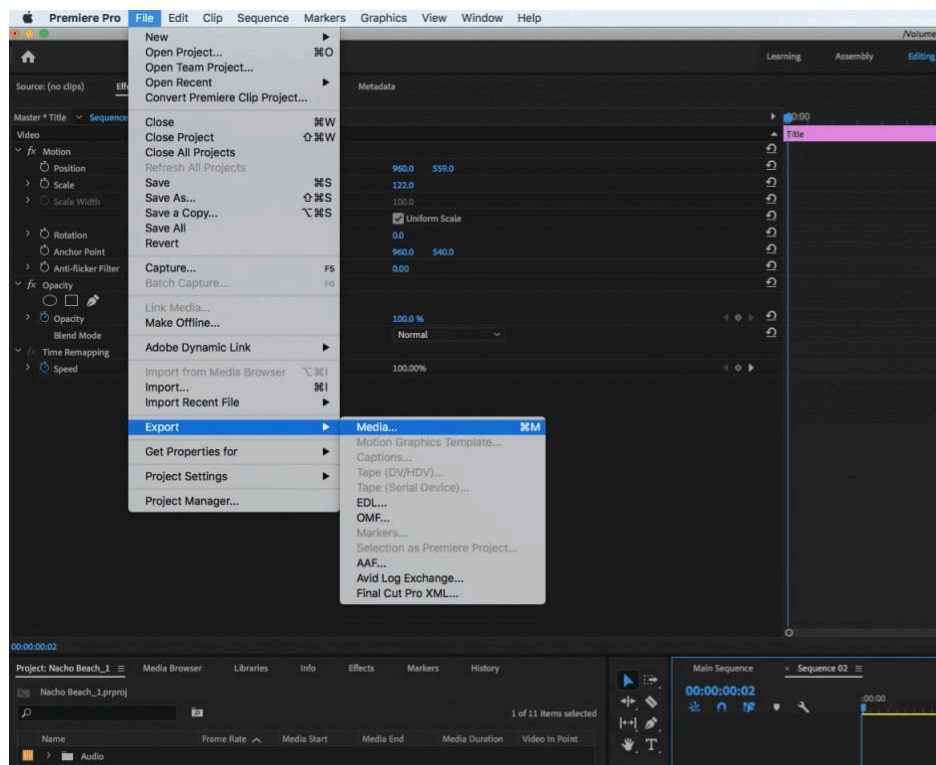
Ako sa strane nemate taj tab upaljen, upaliti ga možete pritiskom na **WINDOWS** tab na gornjoj traci te odabirom **ESSENTIAL GRAPHICS** gumba.



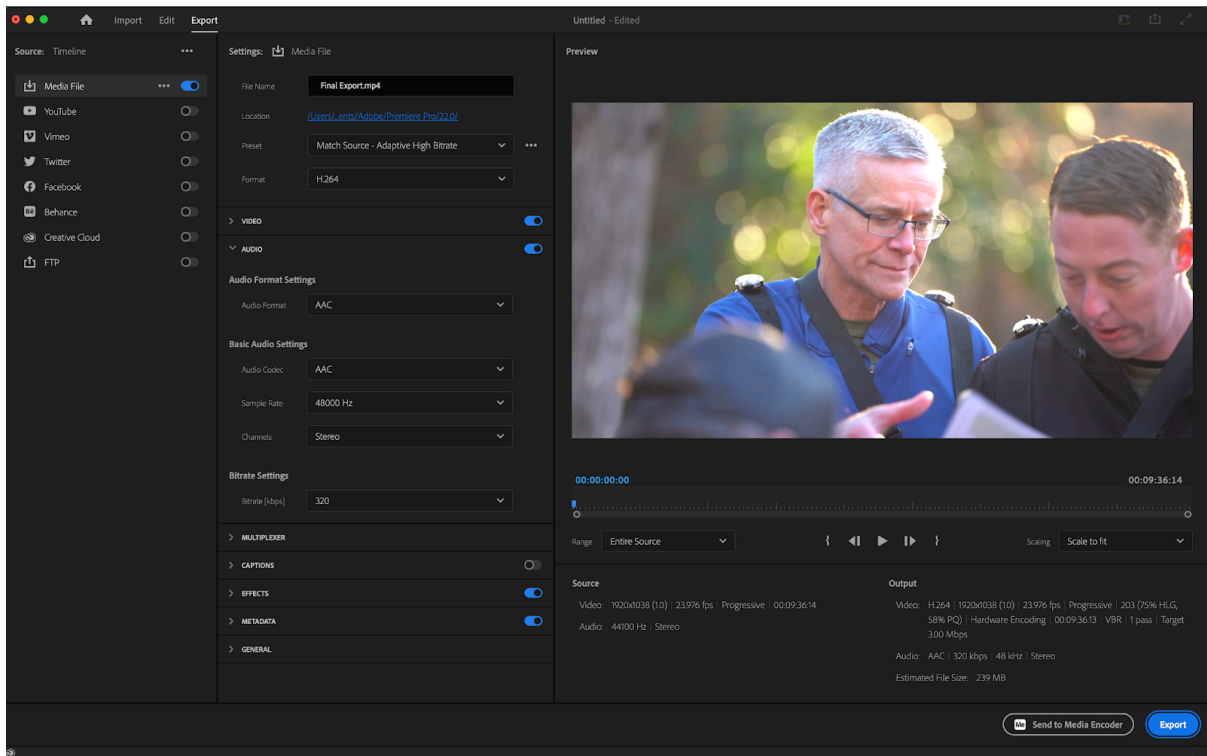
Vaš novi tekst koji ste napravili ubačen je na vaš timeline kao svaki video ili audio koji ste prije ubacili te ga je moguće kratiti, rezati i oblikovati kao i običan videozapis.

3.1 EXPORTANJE VAŠEG REMEK-DJELA

Nakon što ste završili sa sakačenjem vašeg videa tj filma, vrijeme je da ga pokažete rodbini i prijateljima kako bi vam rekli “wow, možda će ipak biti nešto od tebe”. Kako bi ga exportali, tj pretvorili u file, potrebno je proći na **FILE** te pritisnuti stavku **EXPORT** pa zatim **MEDIA**.



Nakon toga, izbaciti će vam se još jedan vrlo spooky (zastrašujući) prozor kojeg se također ne trebate bojati!



Pod stavkom **FILE NAME** odaberite, tako je, vrlo vjerojatno ste pogodili, ime vašeg filea! Bitno je, kao i kod datoteka tj fileova koji se importaju da nema nikakvih razmaka i znakova zbog računalnog čitanja podataka.

Pritiskom na plava slova **LOCATION**a birate lokaciju gdje želite vašu datoteku da se isporuči. Preporučljivo je napraviti folder unutar mjesta gdje držite projekt ili vašu sirovinu kako bi odteretili refreshing speed vašeg desktopa (znam da ovo zvuči jako fancy, ali jednostavno rečeno brže vam se exportaju videi u nekom folderu izvan Desktopa).

Ako od vas festivalci (ljudi koji organiziraju festivale) ne zahtijevaju neke specifične postavke u bitrateu, samplerateu ili slično, može te pod **PRESET** odabrati stavku **Match Source - Adaptive High Bitrate**

Pod stavkom **FORMAT** birate format vašeg videa ili audia (vrlo logično), ako je video, najpraktičnije je exportati **H264**. To je komprimirani format koji komprimira vašu sliku i zvuk tako da ne zauzme cijeli vaš hard disk. On stvara manje fileove po prostoru, ali naravno, video i zvuk gube na kvaliteti. Taj format najčešći je za društvene mreže, YouTube i Vimeo. Ako vas festivali traže nekomprimirani format ili ako želite flexat svojim super znanjem o formatima, exportate film u **QUICKTIME** formatu **PRORES 777** (koji zauzima nekoliko desetaka gigabytea, tako da nije preporučeno exportati za društvene mreže jer je format

ogroman). On je kompletno ne komprimiran i savršene je kvalitete, ali je težak za čitanje. Obično ga se koristi za kinoprikazivanja ili za kasniju izradu **DCP** datoteka za filmske projekcije na kinoprojektima.

Masa drugih postavki koje su ispod bitne su, ali su prekompleksne, jedino je bitna postavka **VIDEO** gdje se nalaze postavke bitrate i colorspace. **Bitrate** je količina podataka koji se zapisuje u sekundi, što je veći bitrate, to je kvaliteta slike veća. Premiere sam prilagodi bitrate kvaliteti vaše sekvence, ali ako želite smanjiti veličinu exportane datoteke, možete ručno smanjiti. U donjem desnom kutu možete vidjeti kolika je predviđena veličina filea te po tome možete pratiti ako želite poslati vaš video, a ne želite potrošiti cijelo popodne na slanje jedne datoteke.

Nakon što ste odabrali svoje postavke, **UDARITE TAJ EXPORT GUMB**. Prilikom exportanja potrebno se pomoliti jer postoji mali milijun problema koji se mogu dogoditi: od neispravnog video filea, pa sve do same nemogućnosti exporta jer je Premiere vidio dva framea koji mu se ne sviđaju.

Za sva dodatna pitanja, obratite se Rudiju na:

EMAIL: rudolfravbar@gmail.com

Mobitel: 0996670419