

POGLAVLJE

1

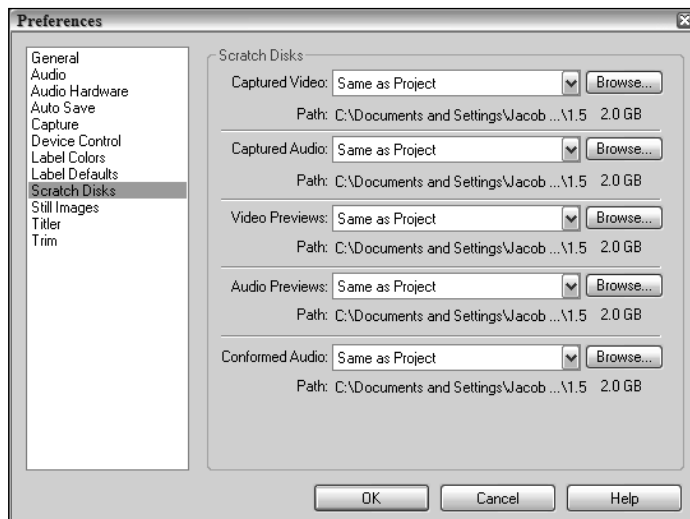
Učitavanje videa

Učitavanje videa (engl. *video capture*) predstavlja okosnicu rada u programu Premiere Pro – ukoliko nemate video-snimke, nećete moći mnogo toga da uradite. Da bi snimci za projekat bili najboljeg mogućeg kvaliteta, morate poznavati prozor Capture i osnove učitavanja videa – na primer, kako se evidentira sadržaj trake i učitava vremenski kôd. U ovom poglavlju upoznaćemo vas sa onim što je novo i onim što je neophodno. Videćete da je prozor Capture sada mnogo čvršće integrisan u otvoren projekat. Usput ćete upoznati radni tok koji obezbeđuje bolje upravljanje multimedijским sadržajem i dugotrajnu stabilnost projekta.

Radni diskovi i kontrola uređaja

Pre nego što počnete da radite u prozoru Capture, morate ispravno podesiti parametre radnog diska (engl. *scratch disk*) i kontrole uređaja. Preko njih ćete zadati gde će učitane video-datoteke biti zabeležene i koju će metodu Premiere koristiti da bi komunicirao s povezanim video-uređajem (kamerom ili video-rikorderom).

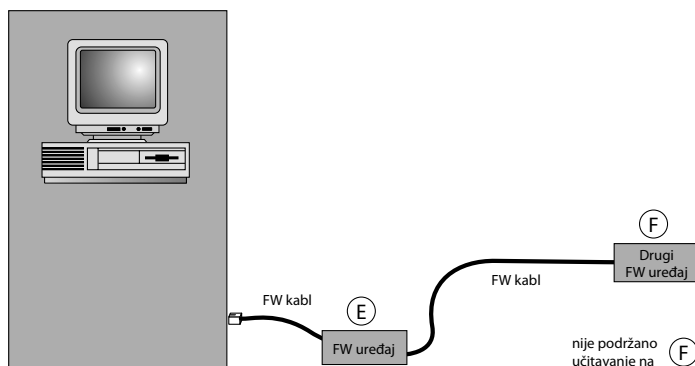
Ne preporučujem da za primarni radni disk koristite korenski disk (C:). Bolje bi bilo da napravite poseban direktorijum i da učitane video-datoteke usmeravate na radni disk ili disk za učitavanje. Da biste zadali radne diskove, odaberite Edit>Preferences>Scratch Disks, i navedite diskove na koje ćete smeštati učitani sadržaj (slika 1.1). Ukoliko želite da materijal iz različitih projekata bude učitani u posebne poddirektorijume, te poddirektorijume morate napraviti odvojeno za svaki projekat, i usmeriti program ka njima pre nego što počnete učitavanje. Radni disk uvek možete promeniti pre učitavanja snimka, što se vrlo lako obavlja u prozoru Capture.



SLIKA 1.1

U okviru za dijalog Preferences, navešćete radne diskove.

Za DV učitavanje (učitavanje digitalnog videa), diskove morate podesiti na odgovarajuću brzinu obrtanja (7200 o/min), a ako učitavate na spoljne FireWire uređaje, pobrinite se da oni ne budu lančano povezani (slika 1.2).

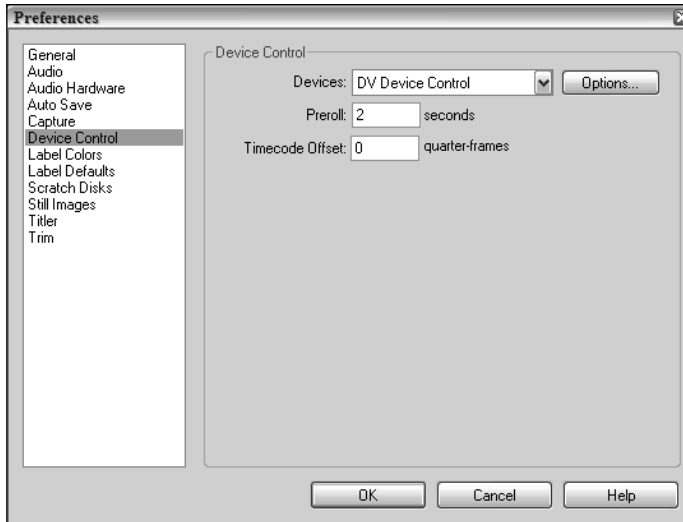


SLIKA 1.2

FireWire uređaj E: povezan je s računarom preko FireWire kabla, a uređaj **F:** je lančano povezan sa uređajem E: preko FireWire kabla. Uređaj **F:** se ne može koristiti za DV učitavanje i reprodukovanje.

Da biste zadali parametre za kontrolisanje DV uređaja, odaberite Edit>Preferences>Device Control. U oknu Device Control okvira za dijalog Preferences (slika 1.3), sa padajuće liste Devices izaberite metodu kontrolisanja uređaja, a zatim ručno podesite kontrole tako što ćete pritisnuti dugme Options i uneti odgovarajuće informacije za uređaj

koji koristite (slika 1.4.). Svaka kamera ili video-rikorder ima jedinstven protokol i metodu komuniciranja preko kontrola uređaja, i važno je da njihove opcije podesite pre nego što počnete učitavanje.



SLIKA 1.3

Parametre za kontrolisanje uređaja možete zadati u okviru za dijalog Preferences.

Još kada sam počinjao da radim u programu Premiere, navikao sam da uvek uključim kameru i povežem FireWire kabl pre nego što pokrenem Premiere Pro. I sada možemo ispravno pretpostaviti da će komunikacija sa uređajem početi brže kada otvorite program. Ipak, to nije jedina mogućnost. Pošto Windows XP podržava uključivanje spoljnih uređaja tokom rada (engl. *hot plugging*), tj. učitava upravljačke programe i aktivira uređaj bez potrebe da ponovo podižete sistem, kameru možete uključiti bilo kad dok radite u programu Premiere. Ne preporučujem da kameru uključujete i isključujete tokom rada, ali ukoliko vam se isprazni baterija ili hoćete da isključite kameru, neće se desiti ništa loše ni programu ni vama. Kada usred rada u programu uključite kameru, možda ćete morati da sačekate 10–20 sekundi da se učitaju upravljački programi i počne komunikacija i prenos.



SLIKA 1.4

U okviru za dijalog Device Controls Options, navešćete video-standard, marku i vrstu uređaja. Pritisnite dugme Check Status da biste proverili da li uređaj komunicira s programom Premiere Pro. Poruka Offline znači da komunikacije nema, a Online znači da ona postoji.



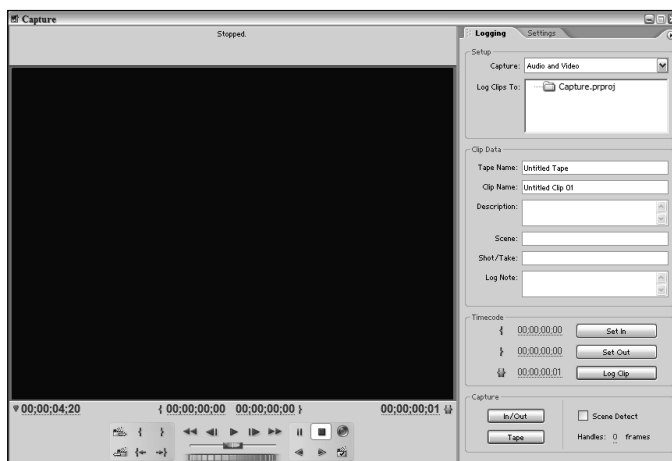
Lančano povezivanje (engl. *daisy chaining*) jeste povezivanje više spoljnih uređaja. FireWire uređaji obično imaju dva ulazno/izlazna priključka. Ukoliko računar ima samo jedan FireWire ulaz, lančano se povezuju oba uređaja da bi ih računar prepoznao. Prvi uređaj, (E:), povezaćete s računarom preko FireWire ulaza, a drugi, (F:), povezaćete preko dodatnog FireWire ulaza na prvom uređaju, pa će ga računar prepoznati kao dodatan uređaj na sistemu. Mada je u redu da uređaje podesite na ovaj način, DV specifikacije ne podržavaju ovu konfiguraciju prilikom učitavanja digitalnog videa sa DV uređaja.

NAPOMENA

Ukoliko je DV kamera uključena i povezana, a sa nje ne možete da prenosite video ili da s njom komunicirate, proverite status uređaja u okviru za dijalog Device Control Options. Odaberite Edit>Preferences>Device Control, pa pritisnite dugme Options. Ako je navedeno da je uređaj povezan (Online), a ne možete da na njega prenosite video, isključite uređaj i ponovo ga uključite. Kada ga isključite, trebalo bi da čujete Windowsov zvuk za isključivanje uređaja, a kada uređaj uključite, trebalo bi da čujete zvuk za uključivanje. Ja obično proverim sve utičnice i ponovo uključim FireWire kabl. Proverite i da niste negde pogrešili, na primer, da niste prebacili kameru u režim Camera umesto u režim VCR ili VTR.

Novine u učitavanju

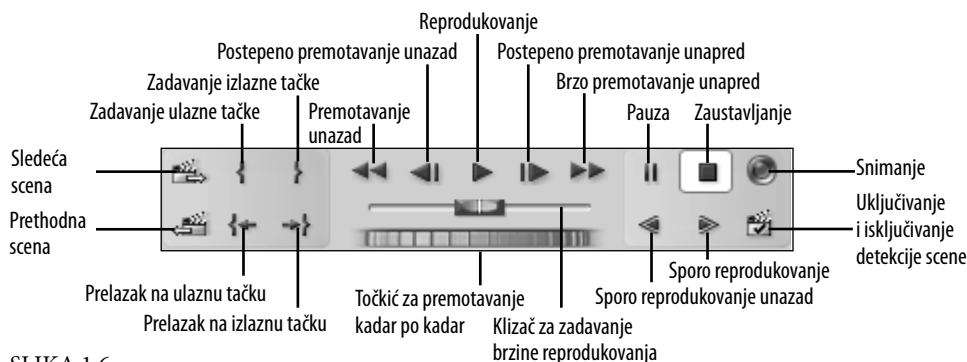
Pošto podesite parametre uređaja i uključite kameru, možete početi šetnju po prozoru Capture. Da biste ga otvorili, odaberite File>Capture ili pritisnete F5 (slika 1.5).



SLIKA 1.5

Novi prozor Capture, koji je uveden od verzije Premiere Pro, sadrži kompletne kontrole premotavanja, reprodukovanja i snimanja, napredne funkcije evidentiranja i detekciju scene.

Na levoj strani nalazi se prostor za pregledanje signala koji se prenosi u prozor Capture. Traka pri vrhu uvek sadrži povratne informacije o tome šta prozor Capture radi – premotava, reprodukuje, serijski učitava odlomke itd. Ispod prostora za pregledanje nalazi se područje za informacije o vremenskom kodu. U njemu je prikazan (sleva) vremenski kôd tekuće slike, označena ulazna tačka (In), označena izlazna tačka (Out) i raspon između ulazne i izlazne tačke. Ispod vremenskog koda nalaze se kontrole prenosa (engl. *transport controls*) raspoređene u tri odeljka (slika 1.6).



SLIKA 1.6

Kontrole prenosa su organizovane u tri odeljka: levi, srednji i desni.

Kontrole prenosa

Na početku levog odeljka s kontrolama transporta nalazi se dugme za prelazak na sledeću scenu (Next Scene) i dugme za prelazak na prethodnu scenu (Previous Scene). Dugmad pritisnite onoliko puta koliko scena želite da napredujete unapred ili unazad: dva pritiska pomeriće vas za dve scene. Dok premotavate unazad za određeni broj scena, u području za pregledanje videćete poruku. Na primer, ukoliko dvaput pritisnete dugme za prelazak na prethodnu scenu, poruka će glasiti „Searching 2 Scenes Back“ – program traži 2 scene unazad. Sledeća dugmad su prilično jednostavna i uobičajena su u većini drugih prozora za praćenje (Monitor). Gornji red sadrži dugmad za zadavanje ulazne tačke (Set In Point) i izlazne tačke (Set Out Point), a u donjem redu se nalazi dugme za prelazak na ulaznu tačku (Go To In Point) i dugme za prelazak na izlaznu tačku (Go To Out Point). Ako ste zadali ulaznu ili izlaznu tačku, dugmad Go To premotaće traku do navedene tačke.

U gornjem redu srednjeg odeljka s kontrolama, pronaći ćete sličnu dugmad za upravljanje trakom: dugme za premotavanje (Rewind), pomeranje za po jedan kadar unazad (Step Back), reprodukovanje (Play), pomeranje za po jedan kadar unapred (Step Forward) i brzo premotavanje unapred (Fast Forward). Ispod te dugmadi nalazi se klizač Shuttle koji dinamički menja brzinu reprodukovanja unapred ili unazad. Povucite ga udesno da biste ubrzali reprodukovanje unapred, a ulevo da biste ubrzali reprodukovanja unazad. Što je klizač dalje od centra, reprodukovanje je brže. Kada ga povučete skroz udesno dobićete rezultat kao da ste pritisnuli dugme za brzo premotavanje unapred, a ako ga pomerite vrlo malo udesno, brzina će se blago povećati. Na dnu srednjeg odeljka nalazi se točkić Jog koji premotava film kadar po kadar. Možete prevući pokazivačem preko točkića da bi on krenuo. Lepota ovog točkića je u tome što kada počnete da ga pomerate, vaš pokazivač miša neće izaći sa ekrana na levom ili desnom kraju. Ostaće na sredini točkića, pa možete premotavati do mile volje.

Desni odeljak s kontrolama, u gornjem redu sadrži dugmad za pauzu (Pause), zaustavljanje (Stop) i snimanje (Record). Dugme za sporo reprodukovanje unazad (Slow Reverse), sporo reprodukovanje (Slow Play) i prekidač za detektovanje scene (Scene Detect), nalaze se na dnu. Mada su vam sva ta dugmad na raspolaganju, smatram da je učitavanje mnogo efikasnije kada koristite prečice s tastature.

J, K i L: više od običnih slova

Kada reprodukujete u prozoru Monitor ili prozoru Capture, najbitniji tasteri su J, K i L. Te prečice vam pomažu na sledeći način:

- **J** Reprodukuje unazad normalnom brzinom; pritisnite taster još jednom za duplo brže reprodukovanje i još jednom za četiri puta brže
- **K** Zaustavljanje
- **Razmaknica** Prestanak pauze i aktiviranje reprodukovanja, i obrnuto
- **L** Reprodukuje unapred normalnom brzinom; pritisnite taster još jednom za duplo brže reprodukovanje i još jednom za četiri puta brže
- **R** Premotavanje unazad
- **F** Brzo premotavanje unapred
- **G** Učitavanje



Kada traku zaustavite na određenom mestu, čim pritisnete dugme Capture, kamera će početi da reprodukuje i istovremeno snima.

učitavanje videa u program. Kada budete zadovoljni učitanim videom, ponovo pritisnite G (ili Esc ili Razmaknicu) da biste završili učitavanje. Dajte datoteci ime i nastavite dalje. Ako hoćete da premotavate unapred najvećom brzinom na kameri, pritisnite K da biste zaustavili reprodukovanje, a potom F da biste uključili brzo premotavanje unapred dok je kamera u režimu Stop i dobićete najbrže moguće premotavanje. Isto važi i za premotavanje unazad pomoću tastera R. Znači, lako ćete se kretati pomoću tastera J, K, L, F i R. Kada ugledate snimak koji tražite, pritisnite taster za pauzu (razmaknicu). Ako hoćete da ga pregledate kadar po kadar, koristite tastere sa stelicama ulevo i udesno da biste snimak pomerili unapred (desna strelica) ili unazad (leva strelica). Jedan pritisak na taster pomerać vas za po jedan kadar, dva pritiska za dva kadra itd. Kombinacija tastera Shift+strelica pomerać snimak za po pet koraka. Kada završite rad s trakom, pritisnite K da biste je zaustavili i E da biste je izbacili iz uređaja. Ubacite sledeću traku i nastavite.

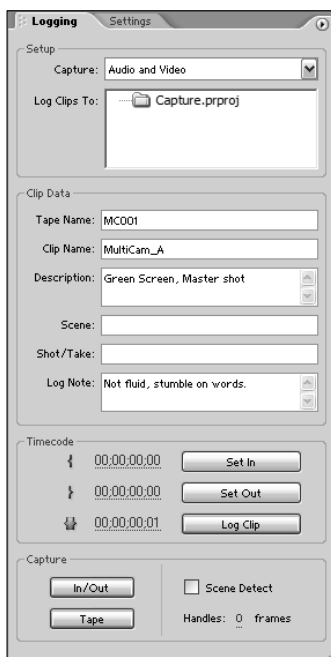
Evidentiranje sadržaja trake i kartica Logging

Ukoliko imate vremena, u programu uvek napravite evidenciju sadržaja video-traka pre nego što počnete da ih obrađujete. Tako ćete sebe poštediti mnogo zbrke.

Evidentiranje sadržaja trake sastoji se od pregledanja cele trake, beleženja ulaznih i izlaznih tačaka vremenskog koda za određene instance, i potom dodeljivanja jedinstvenog imena i raznih opisa tim instancama. Evidentiranje je korisno jer omogućava pregledanje opisa i tačnog vremenskog koda za svaki snimak na traci.

Trake ćete evidentirati pomoću kartice Logging (slika 1.7). Ona je podrazumevano otvorena na desnoj strani prozora Capture. Za upravljanje učitanim snimcima veoma je važno da se upoznate sa poljima na ovoj kartici.

Prilikom evidentiranja video-snimaka, definišete njihove parametre. Pošto možete definisati više specifičnih vrednosti, Premiere Pro će vrlo lako napraviti *datoteku* evidentiranu za naknadno učitavanje (engl. *offline file*) u kojoj su primenjeni svi ti parametri.



SLIKA 1.7

Brojne informacije koje ručno unosite na karticu Logging prozora Capture, dodaju se evidentiranom snimku s trake ili odlomku učitanom u program.

Na primer, kada evidentirate zvučni i video odlomak nazvan Clip01 koji između ulazne i izlazne tačke traje deset sekundi, Premiere Pro će napraviti datoteku evidentiranu za naknadno učitavanje u prozoru Project koja će imati iste parametre i ime kao taj odlomak. Štaviše, postojaće datoteka evidentirana za naknadno učitavanje u trajanju od deset sekundi koju ćete moći da uređujete na vremenskoj osi.

Ukoliko samo evidentirate snimak, s njim neće biti povezanog materijala. Ime datoteke, ime trake, ulazne i izlazne tačke vremenskog koda, opisi itd, biće priključeni datoteci. Da biste odlomku dodelili status datoteke za učitavanje (engl. *online*), odaberite File>Batch Capture. Pošto ste već evidentirali sve parametre, Premiere Pro tačno zna sa koje trake datoteka potiče i koje ime želite da joj date. Čak i ako ne želite da serijski učitate odlomak, moći ćete da ga koristite u projektu, ali će Premiere Pro, umesto da reprodukuje odlomak, prikazati poruku „Media Offline“.

Snaga ove opcije leži u tome što snimak možete uređivati odmah nakon evidentiranja, čak i ako niste učitali materijal. Ako izgubite sav materijal, a sačuvate samo datoteku projekta, sve dok je snimak ispravno digitalizovan i evidentiran, moći ćete serijski da učitate odlomke koji nedostaju i vratite projekat u pređašnji oblik. Jasno obeležavajte trake i moći ćete da spasite projekat od propasti.

Odeljak Setup

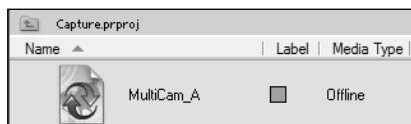
Odeljak Setup sadrži dva parametra:

- **Capture (učitavanje).** Definiše svojstva učitanoog snimka koji hoćete da evidentirate. S padajuće liste odaberite Video (video snimak), Audio (zvučni snimak) ili Audio and Video (zvučni i video snimak).
- **Log Clips To (evidentiraj odlomke u).** Zadaje lokaciju na kojoj ćete evidentirati snimke. Pošto evidentirate direktno u prozor Project, kao odredište možete navesti određeno sanduće (engl. *bin*) u koje će evidentirani snimci biti smešteni.

Projekat ima strukturu sandučića i ona je vidljiva u polju Log Clips To (slika 1.9). Ja uvek pravim poseban direktorijum sa imenom Logged Clips i u njega evidentiram odlomke. Kada datoteke učitam, kopiram ih ili premestim u drugi direktorijum koji bolje odgovara njihovoj nameni.



Datoteka evidentirana za naknadno učitavanje označava snimak koji nije detektovan na vašem sistemu, ali parametri za njega ipak postoje u prozoru Project. Ukoliko datoteku slučajno obrišete sa sistema, ikonica i informacije datoteke i dalje će postojati u projektu (slika 1.8), ali samo kao evidentirane za naknadno učitavanje (Offline). Pored toga, ukoliko treba da evidentirate odlomak u prozoru Project, a još ga niste učitali, taj odlomak će biti označen kao datoteka za naknadno učitavanje sve dok ga ne učitate.

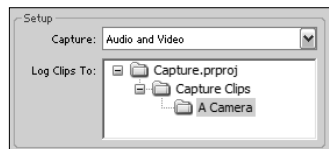
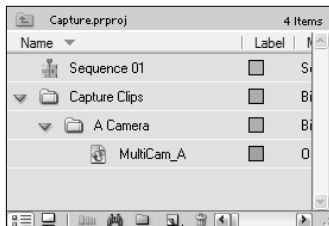


SLIKA 1.8

Kada odlomak direktno evidentirate u prozor Project, dobijate datoteku za naknadno učitavanje. Ta datoteka ima fizičke osobine snimka sa svim njegovim svojstvima, ali bez slike i zvuka.

UPOZORENJE

U prvom izdanju programa Premiere Pro, kada odlomak evidentirate kao Video, ne možete kasnije otvoriti datoteku i promeniti joj tip u Audio and Video. Ne možete ponovo da učitate evidentiranu instancu u prozor Capture. Izvesne parametre možete ažurirati, ali su nakon evidentiranja datoteke svojstva učitavanja (zvuk i video, samo zvuk ili samo video) zaključana.



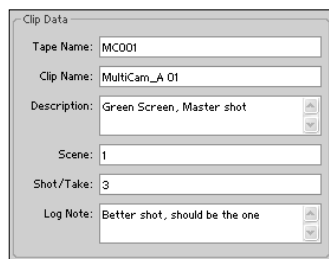
SLIKA 1.9

Struktura sandučića u prozoru Project (levo) ista je kao u polju Log Clips To odeljka Setup (desno). Sanduče koje izaberete u polju Log Clips To, jeste sanduče projekta u koje će evidentirani ili učtani odlomci biti smešteni.

Odeljak Clip Data

Najbitnija polja nalaze se u odeljku Clip Data (slika 1.10). Ukoliko ste jasno obeležili trake, posao će biti lak. Parametri su sledeći:

- **Tape Name (ime trake).** Ime trake koja se nalazi u kameri. Treba da ga menjate samo kada ubacite novu traku i sa nje počnete da evidentirate.
- **Clip Name (ime odlomka).** Ime dodeljeno odlomku koji evidentirate. Premiere Pro imenima automatski dodaje nastavak 01. Na primer, ako prvom odlomku date ime Tata_Zabava i pritisnete Log Clip, Premiere će evidentirati odlomak i u prozoru Capture prikazati ime Tata_Zabava01. Ovo je korisna opcija, ali vam nije uvek potrebna. Srećom, svi evidentirani podaci biće provereni pre nego što u prozoru Project fizički napravite evidentirani odlomak.
- **Description (opis).** Detalji o datoteci koje hoćete da zapamtite. Ja datotekama uvek dajem jednostavna imena, a detalje beležim u odeljcima Description i Log Note. Za odlomak Tata_Zabava, opis bi mogao biti: „Jelena i Joca stižu rano“.
- **Scene (scena) i Shot/Take (snimak).** Broj scene i broj snimka. Koristite ih samo ako važe za vaš odlomak.
- **Log Note (napomena o evidentiranju).** Detalji o datoteci koji će biti upisani u samu učitanu datoteku. Opis datoteke, broj scene i snimka, povezani su s datotekom samo u vašem projektu. Ukoliko datoteku otvorite u drugom programu za obradu, nećete znati da je to bila scena 3, snimak 2, videćete samo ime trake, ime datoteke i napomene



SLIKA 1.10

U polja odeljka Clip Data upisaćete sve detalje koji se odnose na evidentirani odlomak ili odlomak koji ćete učitati.



Moram da naglasim: izuzetno je važno da ispravno evidentirate barem ime trake.

o evidentiranju. Ako ćete učitane snimke koristiti u odvojenim projektima, u polje Log Note prepisite podatke iz polja Description, Scene i Shot/Take. U primeru odlomka Tata_Zabava, napisao bih „Mračno i van fokusa kada Jelena razgovara sa Jocom, koristiti samo na kraju“. To je opis i napomena o mojim razmišljanjima tokom evidentiranja i predlog za montažera (bilo da sam to ja ili neko drugi).

Sva polja zadržavaju podatke – na primer, kada unesete podatke u polje Description, oni će u tom polju ostati i za sledeći odlomak koji evidentirate. Naravno, upisane podatke možete obrisati pre nego što potvrdite evidentiranje odlomka. Jedino će broj koji se dodaje imenu odlomka u polju Clip Name biti automatski povećan za jedan.

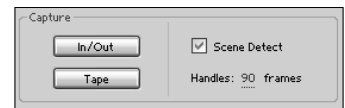
Polja Timecode

Polja Timecode (vremenski kôd) prilično su zgodna. Osim što je to još jedno mesto na kom možete pritisnuti dugme i zadati ulazne i izlazne tačke, polja s vrednostima vremenskog koda jesu aktivna tekstualna polja, pa ćete vrednosti lako menjati (slika 1.11). Umesto da loše podešene ulazne i izlazne tačke ponovo zadajete, pritisnite i povucite prikazani vremenski kôd ulevo ili udesno da biste smanjili ili povećali vrednost. Kada budete zadovoljni, pritisnite dugme Set In (ili Set Out). Nakon definisanja ulazne i izlazne tačke, videćete koliko odlomak traje. Desno od ispisa trajanja nalazi se dugme Log Clip, koje sve podatke s kartice Logging prebacuje u okvir za dijalog u kom ih možete proveriti. Pritisnite OK da biste zadatom ciljnom direktorijumu dodali nov odlomak kao datoteku evidentiranu za naknadno učitavanje.



SLIKA 1.11

Lako ćete menjati vrednosti vremenskog koda ako ih pritisnete i povučete ulevo ili udesno.



SLIKA 1.12

Kontrole u odeljku Capture kartice Logging omogućavaju učitavanje tekuće instance In/Out ili učitavanje cele trake, počevši od tekućeg položaja, pomoću opcije Scene Detect. Vrednost Handles definiše koliko će dodatnih kadrova pre i nakon zadate instance In/Out biti zabeleženo.

Učitavanje snimaka i detektovanje scene

Da biste učitali snimak koji ste upravo evidentirali, predite na karticu Logging prozora Capture i pritisnite dugme In/Out (slika 1.12). To dugme govori programu da učita odlomak od tekuće tačke In do tekuće tačke Out zadate u prozoru Capture.

Ipak, ukoliko treba da učitate celu traku, razmislite o novoj mogućnosti Scene Detect. Pošto DV kamera beleži podatke na traku, svaki put kada zaustavite i pokrenete snimanje ona upisuje vreme i datum. Kada biste pregledali podatke s trake, mogli biste pronaći svaki snimak na osnovu promena vremena i datuma. Pored toga, detektovanjem scena možete napredovati unapred ili unazad u zadatim koracima. Opciju Scene Detect koristićete s dugmetom Tape.

Kada potvrdite polje Scene Detect, učitavanje se prebacuje u režim detektovanja scene (Detect Mode). Ova operacija ne utiče na evidentiranje. Međutim, ako pritisnete dugme Tape dok je opcija Scene Detect uključena, Premiere Pro počinje da učitava traku od tekućeg položaja i nastavlja do kraja trake koristeći funkciju detekcije scene. Premiere Pro jednom prolazi kroz traku, a svaku instancu sa oznakom za vreme i datum tretira kao pojedinačan odlomak. Čini se da Premiere Pro beleži jednu dugačku datoteku, ali zapravo, svaka instanca sa oznakom za vreme i datum daje pojedinačan učitani odlomak. Kada nemam vremena da evidentiram traku, ili nisam siguran koje ću delove upotrebiti, učitavam celu traku pomoću

opcije Scene Detect i dugmeta Tape, sve odlomke prebacim na vremensku osu i potom obrišem one koji mi ne trebaju.

U režimu detekcije scene, Premiere Pro koristi podatke unete u polje Tape Name odeljka Clip Data i aktivno ime odlomka iz polja Clip Name. Imenu odlomka dodaje brojeve koji se uvećavaju za jedan za svaki sledeći učitani odlomak. Tokom beleženja ne možete svakoj datoteci dati jedinstveno ime, već morate kasnije da ga promenite u prozoru Project.

Handles je poslednji parametar u odeljku Capture. Taj parametar zadaje broj kadrova dodatih na početak i na kraj odlomka koji učitavate. Na primer, ako je ulazna tačka 1;01;20, izlazna 1;05;10, a parametar Handles podešen na 20 kadrova, učitani odlomak će početi u tački 1;01;00, a završiti u tački 1;06;00. Kada otvorite

odlomak u projektu, ulazna i izlazna tačka i dalje će biti 1;01;20, odnosno 1;05;10, ali dobićete 20 dodatnih kadrova. Parametar Handles uvek podešavam na 15–30 kadrova, pa nikada ne moram ponovo da učitavam dodatni materijal da bih snimak uredio kako treba. Dodatni kadrovi se dodeljuju samo prilikom serijskog učitavanja (engl. *batch capture*) i učitavanja pomoću opcije Scene Detect. Ako učitavate *slobodnim upisivanjem*, neće biti dodatnih kadrova.

Kartica Settings

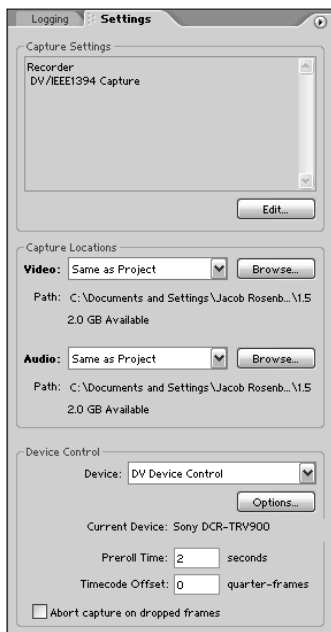
Kartica Settings prozora Capture (slika 1.13) omogućava pristup brojnim definisanim parametrima, koji su obično sakriveni, a u vezi su sa učitavanjem, lokacijom učitanih snimaka i kontrolom uređaja.

Odeljak Capture Settings

Odeljak Capture Settings kartice Settings prikazuje format učitavanja (na slici je to Recorder) koji ste zadali za projekat. Da biste ga promenili, pritisnite dugme Edit. Otvoriće se okno Capture Format i izaberite modul učitavanja. Za sve gotove skupove parametara DV uređaja, modul učitavanja je DV/IEEE1394 Capture. Ukoliko je kod vas instalirana kartica za učitavanje nezavisnog proizvođača, biće navedene i druge opcije.

Odeljak Capture Locations

Odeljak Capture Locations (slika 1.14) prikazuje parametre radnog diska koje ste zadali za učitavanje videa i zvuka. Dok

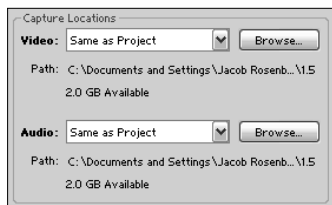


SLIKA 1.13

Kartica Settings omogućava brz pristup parametrima učitavanja (Capture Settings), lokaciji učitano materijala, tj. radnim diskovima (Capture Locations) i kontrolama uređaja (Device Control). Nema potrebe da otvarate parametre koje ste definisali, samo aktivirajte karticu Settings.



Učitavanje slobodnim upisivanjem (engl. *free record capture*) ne oslanja se na instance In i Out vremenskog koda. Učitava se ono što se reprodukuje od trenutka kada pritisnete dugme Record, pa dok ne zaustavite reprodukovanje ili učitavanje. Slobodno upisivanje koristi podatke iz polja Tape Name, File Name i Description, vrednosti vremenskog koda i druge metapodatke koji su bili aktivni kada ste pritisnuli dugme Record. Kada zaustavite upisivanje, možete proveriti ili podesiti polja pre nego što snimate učitano datoteku.



SLIKA 1.14

U odeljku Capture Locations možete zadati radni disk, tj. putanju do lokacije na kojoj će učitani video i zvučni materijal automatski biti snimljen.

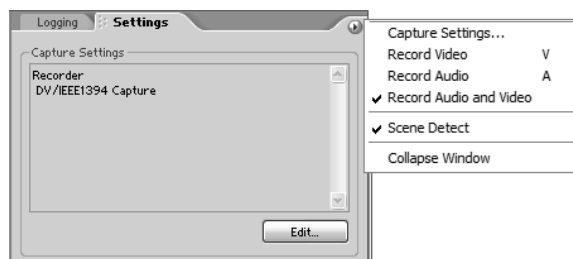
učitavate snimke, tu se ažurira i dostupna količina prostora na radnim diskovima. Prilikom učitavanja možete promeniti lokaciju. Pritisnite dugme Browse (uz polje Video ili Audio) i pronađite direktorijum koji vam treba, pa sa padajuće liste odaberite Custom. Da biste došli do podrazumevanog direktorijuma za dokumente u programu Premiere Pro, s padajuće liste odaberite My Documents, ili izaberite opciju Same as Project da biste učitali u direktorijum koji ste već zadali u parametrima radnog diska (Scratch Disk Preference). Ukoliko želite da različite trake budu učitavane u različite direktorijume, učitajte prvu traku, promenite lokaciju u odeljku Capture Locations, učitajte drugu traku i tako dalje.

Odeljak Device Control

Odeljak Device Control je prečica do parametara za kontrole uređaja (Device Control Preferences). Sve vrednosti možete promeniti kao da ste do njih došli biranjem opcije Edit>Preferences>Device Control. Pored toga, vrsta uređaja (ako ste je naveli), videće se u polju Current Device. Ukoliko vaša kamera ne reaguje, pređite na karticu Settings, pritisnite dugme Options u odeljku Device Control, i proverite parametre zadate u opcijama DV Device Control. Ako kamera postane nedostupna, poruka o tome će se pojaviti u prozoru Capture iznad oblasti za prikaz.

Meni prozora Capture

Svaki prozor u programu Premiere Pro ima sopstveni meni (engl. *wing menu*) (slika 1.15). Meni prozora je prostor za prečice do određenih opcija i režima. Pošto u programu Premiere Pro možete potpuno prilagoditi tastaturu, postavljanje funkcija u menije prozora omogućava da tim funkcijama dodelite prečice s tastature. Preko menija prozora doći ćete do parametara učitavanja, zadavati režim učitavanja, uključivati i isključivati detekciju scene i sažimati prozor Capture.



SLIKA 1.15

Meni prozora omogućava pristup nekim prečicama. Pošto opcijama popunite meni možete im dodeliti prečice s tastature.

Ispravan radni tok

Ukoliko ste naučili šta su parametri učitavanja, koje kontrole su vam na raspolaganju, i čemu one služe, obavili ste samo pola posla. Izuzetno je važno pridržavati se efikasnog načina rada. Upisivanje vremenskog koda i obeležavanje traka treba da bude vaš prvi zadatak (slika 1.16).

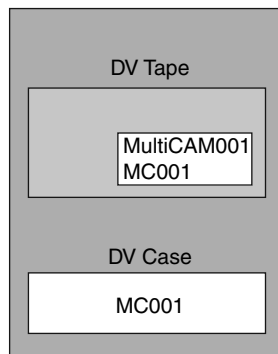
Vremenski kôd i puštanje traka na prazno

Kada Premiere koristite u DV okruženju nemojte potceniti korisno puštanje MiniDV traka *na prazno* (engl. *striping*). Format vremenskog kôda za MiniDV je takav da, ukoliko kamera otkrije praznu traku (statičnu), a vi počnete da snimate, vremenski kôd uvek počinje od 00:00:00;00. To može stvoriti probleme.

Zamislite da ste snimali deset minuta, a onda pogledali poslednje što ste snimili. Pokušali ste da pritisnete Stop tačno na kraju snimka, ali ste slučajno zaustavili traku na praznom prostoru odmah nakon snimka. Kada sledeći put pritisnete Record, vremenski kôd će početi od početka, 00:00:00;00. Nakon toga biste mogli snimati još 50 minuta i dovršiti traku. Tehnički, dobili ste dve identične vrednosti vremenskog kôda na traci – što evidentiranje i serijsko učitavanje te trake može pretvoriti u pravu noćnu moru.

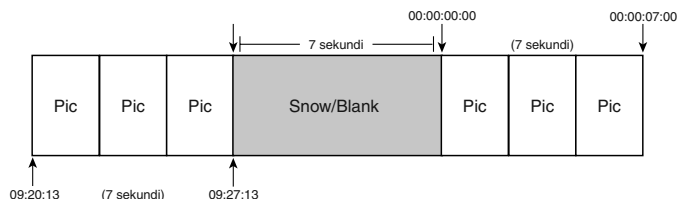
Moglo bi se desiti i da reprodukujete materijal i označite ulazne i izlazne tačke prenevi i kratak prazan prostor, a da niste ni svesni da on postoji. Prilikom serijskog učitavanja, Premiere Pro automatski učitava sve evidentirane odlomke. Pošto prva snimljena instanca sadrži deset minuta sadržaja, a nakon nje sledi prazan prostor, čim program pri serijskom učitavanju dođe do praznine, tri sekunde će tražiti nov vremenski kôd. Ukoliko u te tri sekunde ne pronade nov vremenski kôd, pretpostaviće da je došao do kraja trake i zaustaviće učitavanje. Naravno, ukoliko koristite MiniDV traku, to možda neće zaista biti kraj trake (slika 1.17).

Da biste ispravno pripremili MiniDV trake i efikasnije sa njima radili, preporučujem dva koraka pre snimanja kamerom:



SLIKA 1.16

Neka na traci i njenoj kutiji bude isto ime. Možda vam se to čini kao elementarna stvar, ali od nje počinje dobro organizovanje biblioteke snimaka. Na ovoj slici se na oznaci trake nalazi opisno ime i skraćeno ime namenjeno evidentiranju i učitavanju (MC001).



SLIKA 1.17

Na ovom dijagramu prikazana je 21 sekunda DV trake, i vremenski kôd odgovarajućih kadrova video-snimka. Pošto na delu Snow/Blank nema snimljenog videa, kada snimanje ponovo krene vremenski kôd će početi od vrednosti 00:00:00;00.

obeležite trake, lakše ćete ih pronalaziti kada počnete evidentiranje. Možete dodati i opis trake nakon snimanja.

Najbolji način rada pri učitavanju

Pošto ste snimili video, treba da ga učitate. Ubacite traku, prebacite kameru u režim VTR i pritisnite taster F5 da biste otvorili prozor Capture. Pre nego što počnem prvo učitavanje,

1. Pustite traku na prazno snimanje tako da od njenog početka do kraja postoji neprekidan tok vremenskog kôda i podataka. Tako nećete oštetiti traku niti uticati na buduće snimanje.
2. Jasno obeležite traku alfanumeričkim imenom, kao što je Bleach001 (Ime Projekta+Numerička Vrednost). Ukoliko unapred

volim da pritisnem Play (L) da bih bio siguran da se brojevi vremenskog koda prenose i da vidim snimak. Osnovni koraci učitavanja su:

1. Umetnite traku i zadajte parametre za materijal koji evidentirate. Ja obično pravim nov direktorijum u prozoru Project i dajem mu ime Logged Clips, pa ga izaberem iz polja Log Clip To.
2. U polje Tape Name unesite ime trake. Ukoliko već znate kako ćete nazvati datoteke, upišite to ime u polje Clip Name. Na primer, mogao bih uneti ime Bleach_BTS (Bleach je moj kratak film, a BTS je skraćenica za „behind the scenes“ – iza scene).
3. Pritisnite L da biste pokrenuli reprodukciju.
4. Kada pronađete prvu ulaznu tačku (In), pritisnite I da biste je zadali.
5. Ukoliko je snimak dugačak, možete nastaviti reprodukciju i za to vreme uneti opis. Ako za vreme reprodukcije pritisnete unutar tekstualnog polja, nećete moći da koristite prečice s tastature (jer ćete prečicu uneti kao običan tekst u polje) sve dok ne pritisnete van polja.
6. Unesite dodatne metapodatke, zadajte izlaznu tačku (Out) i pritisnite Log Clip. Svi uneti podaci pojaviće se u okviru za dijalog u kom ih možete menjati.
7. Pritisnite OK i Premiere će izabranom sandučetu dodati novu datoteku evidentiranu za naknadno učitavanje. Kod mene je to sanduče Logged Clips.

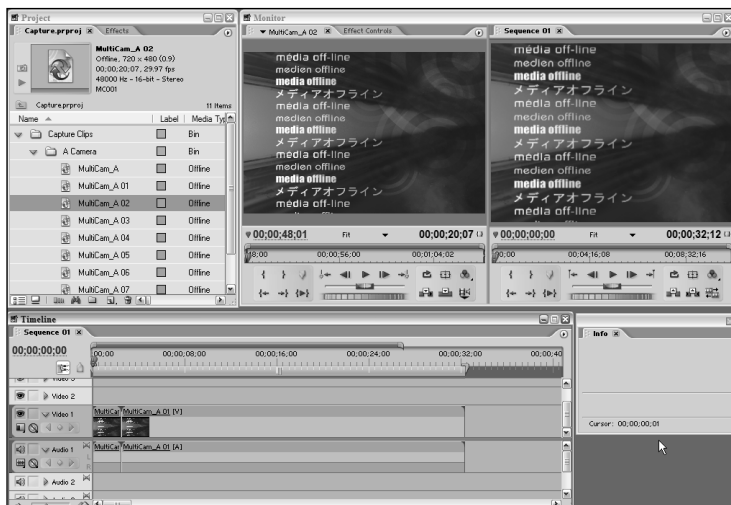
Potom možete nastaviti da evidentirate istu traku ili pređite na neku drugu. Pošto Premiere Pro podržava rad s datotekama evidentiranim za naknadno učitavanje, ne morate učitavati video odmah nakon evidentiranja. Kasnije možete izabrati pojedinačne datoteke ili grupe evidentiranih datoteka i serijski ih učitati.

Datoteke evidentirane za naknadno učitavanje

Pošto uspešno evidentirate odlomke u prozoru Project, ne morate ih odmah učitati da biste ih koristili u projektu. Odlomci s kojima nije povezan sadržaj materijala, biće prikazani kao datoteke evidentirane za naknadno učitavanje. Ukoliko pregledate kolone u prozoru Project, videćete sve podatke povezane sa evidentiranim datotekom. Ove datoteke možete menjati i koristiti u projektima, kao i svaku drugu datoteku medija (slika 1.18). Ipak, one neće prikazivati materijal koji će s njima biti povezan. Možete ih uređivati, opsecati i podešavati. Kada ih serijski učitate ili sa njima povežete materijal, on će se prikazati sa svim izmenama koje ste uneli.

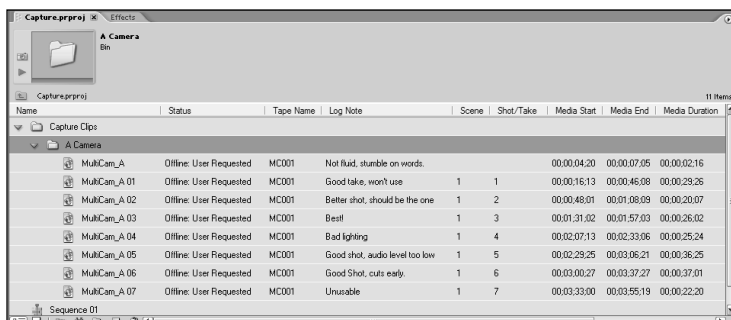
Serijsko učitavanje

Premiere Pro sadrži nadogradnju na ranije Premiereove funkcije lista za serijsko učitavanje. U ovoj verziji, ne samo da možete napraviti i uvoziti tradicionalne tekstualne liste za serijsko učitavanje, već projekat možete upotrebiti kao glavnu listu. Zahvaljujući tome, Premiere Pro može da evidentira odlomke (učitane ili ne) direktno u otvoren projekat (u zadato sanduče). U verziji Pro nije izgubljena funkcija liste za serijsko učitavanje: i dalje možete uvoziti i izvoziti pojedinačne liste u formatu podataka razdvojenih zarezom. Ovoj verziji je dodata i veoma intuitivna metoda koja produbljuje datoteku projekta i čini je vrednijom. Evidentiranjem direktno u prozor Project, podaci o odlomku biće sačuvani u datoteci projekta (slika 1.19). Sve dok referencu za odlomak ne obrišete iz prozora Project, moći ćete ponovo da ga učitate na osnovu originalnih evidentiranih parametara.



SLIKA 1.18

Datoteke evidentirane za naknadno učitavanje možete otvoriti u prozoru Source Monitor i menjati ih na vremenskoj osi. U svim prozorima prikazana su svojstva vremenskog koda i audio/video atributi, te obaveštenje da su datoteke evidentirane za naknadno učitavanje.



SLIKA 1.19

Zavisno od kolona koje odaberete za pregledanje i njihovog redosleda, imaćete pristup svim metapodacima koji su evidentirani za odlomke. Pored toga, možete pregledati i druge podatke i dodavati komentare u namenska polja.

Kada evidentirate sve odlomke i smestite datoteke za naknadno učitavanje u sandučice, možete preduzeti nekoliko različitih koraka da biste zadali šta želite da učitate. Ukoliko odaberete File>Batch Capture, dok je sandučice Log Clips izabrano u prikazu Master Project, iz tog direktorijuma će se učitati sve datoteke evidentirane za naknadno učitavanje, sa ispravnim informacijama o traci, imenu i ulaznim i izlaznim tačkama vremenskog koda. Ako je izabrana jedna datoteka, Premiere će učitati samo nju.

Ako vam treba nekoliko odlomaka, držite pritisnut taster Ctrl i u direktorijumu pritisnite datoteke koje hoćete da učitate. Premiere Pro će serijski učitati samo izabrane datoteke. Program od vas traži da u kameru ubacite prvu traku s materijalom koji treba da se učitava, pokreće reprodukovanje i učitava sve navedene odlomke sa te trake. Kada završi s trakom, izbacije je i tražiti da ubacite sledeću. Umetnite sledeću traku i pritisnite OK da bi se serijsko učitavanje nastavilo.

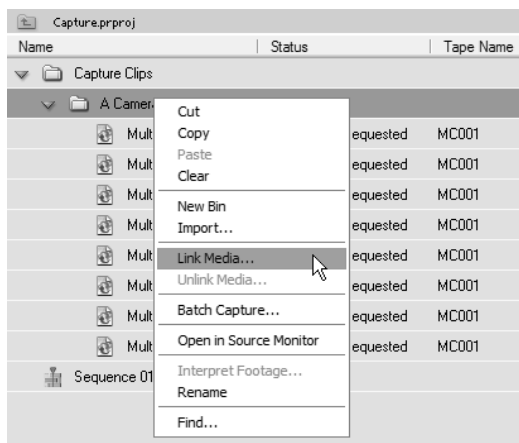
Da biste dobijali obaveštenja o greškama, preporučujem da uključite opciju Generate Batch Log File Only on Unsuccessful Completion, pa će, ukoliko bude grešaka prilikom serijskog učitavanja, datoteka s njihovim spiskom biti dodata sandučetu u koje su smeštene datoteke za naknadno učitavanje.



Neće svi DV uređaji automatski izbaciti traku kada se učitavanje završi. DV rikorderi gotovo uvek automatski izbacuju traku, ali to ne rade i sve DV kamere. Kada se završi učitavanje sa trake, dok je prikazan okvir za dijalog u kom se traži da umetnete drugu traku, možete bez brige i ručno pritisnuti dugme Eject

Povezivanje medija

Datoteka projekta sadrži sve metapodatke za svaki učitani odlomak, pa možete prekinuti vezu i obrisati medij koji je trenutno povezan sa odlomcima. Kada prekidate vezu do datoteke, možete prekinuti vezu s datotekama na disku, ili prekinuti vezu i obrisati datoteku medija sa diska. U oba slučaja biće sačuvana referenca za odlomak u prozoru Project. Ako pokušavate da oslobodite prostor na sistemu, možete prekinuti veze i obrisati sve datoteke koje ne koristite u projektu. Te datoteke će ostati vidljive, ali njih ćete moći samo naknadno da učitate. Ako vam kasnije ipak budu trebale, izaberite ih i serijski učitajte (slika 1.20)



SLIKA 1.20

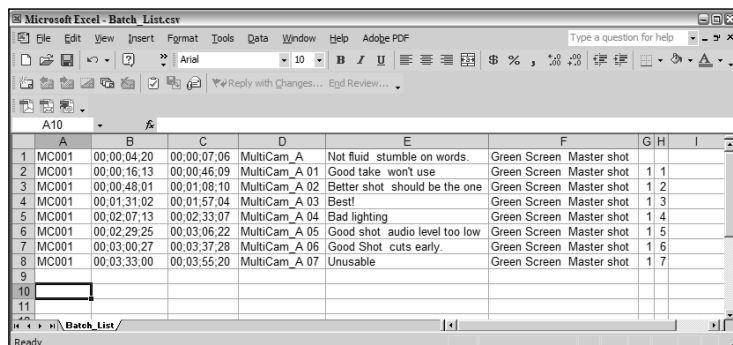
Kada sanduče popunite datotekama evidentiranim za naknadno učitavanje, možete ga pritisnuti desnim tasterom miša i iz kontekstnog menija odabrati Link Media da biste sve datoteke ponovo povezali opadajućim redosledom. Ako odaberete opciju Batch Capture, Premiere će serijski učitati sve evidentirane odlomke iz sandučeta.

Ovim se još više naglašava važnost doslednog imenovanja traka i datoteka: ponovno povezivanje i učitavanje biće sasvim lako, pa će i vaši projekti biti mobilniji i fleksibilniji. Ako hoćete da projekat date saradniku, pošaljite trake sa datotekom projekta (koja se može komprimovati u veoma malu datoteku). Kada otvorite projekat, videće se da su sve datoteke evidentirane za naknadno učitavanje. Vaš prijatelj samo treba da odabere opciju Batch Capture i umetne odgovarajuće trake kada program to od njega zatraži.

Ako ste datoteku premestili i Premiere Pro ne može da je pronade, izaberite tu datoteku i opciju Clip>Link Audio and Video (pod pretpostavkom da vam treba i zvuk i video). Materijal koji tada odaberete biće povezan s datotekom u projektu.

Izvoženje i uvoženje lista za serijsko učitavanje

Da biste bili sigurni da evidentirane datoteke s vaših traka postoje u prenosivom formatu, možete napraviti i izvesti liste za serijsko učitavanje, ili uvesti postojeće liste. Da biste izveli tekstualnu listu za serijsko učitavanje, izaberite direktorijum, odlomak ili više odlomaka od kojih ćete napraviti listu, i odaberite Project>Export Batch List. Premiere Pro pravi tekstualni dokument u kom su podaci razdvojeni zarezi (engl. *comma-delimited*). Taj dokument će sadržati podatke u vezi sa odlomcima (slika 1.21).



A	B	C	D	E	F	G	H	I
1 MC001	00:00:04.20	00:00:07.06	MultiCam_A	Not fluid stumble on words.	Green Screen Master shot			
2 MC001	00:00:16.13	00:00:46.09	MultiCam_A 01	Good take won't use	Green Screen Master shot	1	1	
3 MC001	00:00:48.01	00:01:08.10	MultiCam_A 02	Better shot should be the one	Green Screen Master shot	1	2	
4 MC001	00:01:31.02	00:01:57.04	MultiCam_A 03	Best!	Green Screen Master shot	1	3	
5 MC001	00:02:07.13	00:02:33.07	MultiCam_A 04	Bad lighting	Green Screen Master shot	1	4	
6 MC001	00:02:29.25	00:03:06.22	MultiCam_A 05	Good shot audio level too low	Green Screen Master shot	1	5	
7 MC001	00:03:00.27	00:03:37.28	MultiCam_A 06	Good Shot cuts early.	Green Screen Master shot	1	6	
8 MC001	00:03:33.00	00:03:55.20	MultiCam_A 07	Unusable	Green Screen Master shot	1	7	

SLIKA 1.21

U datoteci liste za serijsko učitavanje, videćete koje se kolone odnose na koja polja iz programa Premiere Pro: A je Tape Name, B je In Point, C je Out Point, D je Clip Name, E je Log Comment, F je Description, G je Scene, a H je Take.

Uvoženje liste za serijsko učitavanje vrlo je zgodna mogućnost. Odaberite Project>Import Batch List, označite listu i pritisnite OK. Premiere Pro će u projektu napraviti nov direktorijum koji će imati isto ime kao lista. U tom direktorijumu biće evidentirane instance odlomaka svih stavki iz liste. Tekstualna datoteka koja postaje fizička instanca odlomka – Premiere Pro je svakako ušao u novi milenijum.

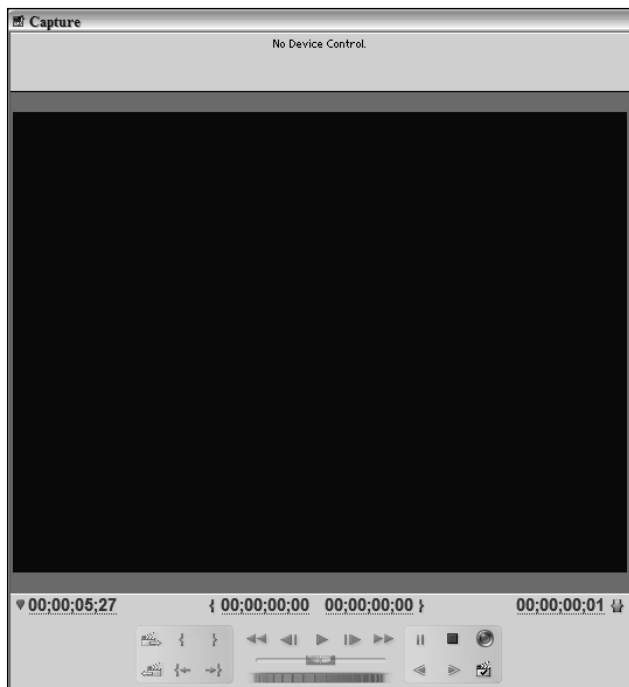
Ručno učitavanje bez kontrole uređaja

Ako ste povezali kameru koja ne podržava kontrolu uređaja ili ako koristite konverter iz RCA u DV (ili most, engl. *bridge*), koji će analogni signal konvertovati u DV podatke za prebacivanje FireWire kablom, trebalo bi da isključite kontrolu uređaja (DV Device Control). Na kartici Settings prozora Capture, s padajuće liste Device odaberite None. I dalje ćete koristiti DV Capture Recorder jer u FireWire ulaz stiže signal, ali za taj signal nećete imati kontrolu uređaja (slika 1.22).

Na primer, ako ste VCR povezali preko DV pretvarača, na video-rikorderu pritisnite dugmad Play, Pause, Fast Forward i Rewind da biste pronašli segment koji hoćete da učitate. Pritisnite G na tastaturi (ili Record u prozoru Capture) da bi učitavanje počelo, a zatim G ili Esc da biste ga zaustavili (ili dugme Stop). U odeljku Clip Data prozora Capture, unesite ime trake, ime datoteke i druge metapodatke koje hoćete da priključite učitanom datoteci. Pošto pritisnete OK da biste potvrdili podatke u tim poljima, Premiere će novoučitani odlomak dodati projektu.

Za odlomke koji su učitani pomoću FireWire interfejsa uz upotrebu pretvarača, vremenski kôd ima vrednost 00;00;00;00 u kadru 1. Pošto FireWire ulaz ne detektuje informacije o vremenskom kodu preko kabla, počće vremenski kôd od nule.

Kada odlomke učitate bez kontrole uređaja, a samim tim i bez vremenskog koda, dobro razmislite pre nego što obrišete medij a ostanete samo sa evidentiranim datotekama. Pošto ne postoji apsolutna metoda koja će garantovati da možete ponovo učitati te datoteke s potpuno istim ulaznim i izlaznim tačkama, montirani film će se izmeniti ako budete morali ponovo da učitate materijal.



SLIKA 1.22

Ako je kontrola uređaja nedostupna, nećete moći da pristupate kontrolama prenošenja.

Učitavanje u pozadini

Nova mogućnost u programu Premiere Pro 1.5 jeste učitavanje u pozadini (engl. *background capture*). Počnete učitavanje, a potom minimizirate Premiere. Program će nastaviti učitavanje dok vi na računaru radite druge stvari. Da biste videli video-lekciju o toj opciji, pogledajte video-snimak „Background Capture“ s pratećeg DVD-a.

Šta treba da zapamtite

Upisivanje vremenskog koda na trake i obeležavanje traka, najbitniji su delovi procesa učitavanja. Oni će vam olakšati pronalaženje materijala ukoliko dođe do problema. Pored toga, možete napraviti rezervnu kopiju tekstualne liste za serijsko učitavanje za sve odlomke u projektu. Ta lista se može koristiti kao referenca ili je možete uvesti u drugi projekat.

Tradicionalni problemi sa učitavanjem obično su problemi s trakama, kao što su nekontinuiran vremenski kôd ili pogrešno obeležavanje. Ako imate ispravan vremenski kôd i pridržavate se pravila imenovanja, preostaje samo da vodite računa o ponašanju kamere i DV uređaja kada ih povežete sa sistemom. Lekcije koje slede objasniće vam kuda da idete i šta da radite da biste ispravno učitavali snimke u Premiere Pro i evidentirali ih.

Sledeće poglavlje vam pomaže da efikasnije radite sa učitanim odlomcima, predstavlja vam prozore za prikaz i funkcije prozora Project.

