

60 Premiere – Keyframes — что делает каждый контрол

Семь клавиш нужно один раз назначить в Premiere. Всё остальное работает сразу после импорта пресета.

Имена контролов английские, в скобках — подписи русской Console. Полная таблица имён:

[FORMAT .md](#) §8.

1. Перетаскивание клипов — настраивать нечего

Четыре крупные кнопки шлют **удерживаемый модификатор**: маску без клавиши, зажатую всё время, пока нажата кнопка. Левый большой палец держит, правая рука тащит клип мышью.

Кнопка	Держит	При перетаскивании клипа
Tall (Длинная)	Ctrl+Alt	переставить клип — встаёт на новое место, дыра позади закрывается
Side (Боковая)	Ctrl	вставка — соседи разъезжаются, освобождая место
Top (Поперечная)	Alt	тащится копия, оригинал остаётся
Short (Короткая)	Shift	ограничение движения

Premiere реагирует на эти модификаторы во время перетаскивания сам — назначать ничего не нужно.

2. Плейхед и транспорт — настраивать нечего

Крестовина двигает плейхед и никогда не трогает ключи. Разделение намеренное: шаг по ключам не может случайно превратиться в промотку таймлайна.

Контрол	Шлёт	Premiere
Крестовина ← →	Left / Right	кадр назад / вперёд
Крестовина ↑ ↓	Up / Down	предыдущая / следующая точка монтажа
Dial (Диск) нажатие	Space	плей / стоп
Scroll (Колесо) нажатие	Shift+5	фокус на панель Effect Controls
C1	Ctrl+Z	отменить
C2	Ctrl+Shift+Z	вернуть
Tour	Shift+Delete	удалить со сдвигом

3. Ключевые кадры — назначить семь клавиш, один раз

Все три вращения работают с ключом: **найти его, подвинуть, изменить значение**.

У всех этих команд в Premiere **нет сочетания по умолчанию** — именно поэтому ключи ощущаются недоступными. Клавиш F13–F19 нет ни на одной физической клавиатуре, поэтому за них никто не борется.

Контрол	Шлёт	Команда Premiere
Knob (Ручка) ←	F13	Go to Previous Keyframe
Knob →	F14	Go to Next Keyframe
Knob нажатие	F15	Add or Remove Video Keyframe
Dial (Диск) ←	F16	сдвинуть выделенный ключ на кадр влево
Dial →	F17	сдвинуть выделенный ключ на кадр вправо
Scroll (Колесо) ←	F18	увеличить значение выделенного ключа
Scroll →	F19	уменьшить значение выделенного ключа

Первые три названия точные. Четыре команды сдвига Adobe добавила в обновлении июня 2016; формулировки чуть отличаются между версиями — поиск по слову **keyframe** в редакторе

сочетаний выдаёт их все вместе, и что есть что, видно по названию.

Как назначить

1. **Edit → Keyboard Shortcuts** (**Ctrl+Alt+K**)
2. В поиске набрать **keyframe** — все они появятся вместе
3. Двойной клик по полю сочетания рядом с командой
4. **Покрутить Knob или нажать кнопку.** TourBox сам напечатает F13 — этой клавиши нет на вашей клавиатуре, потому она и свободна
5. Повторить, затем OK

Где они работают

Go to Previous/Next Keyframe действуют на панель **Effect Controls**, ей нужен фокус — для этого и нужно нажатие Scroll. Нажали один раз, дальше Knob шагает по ключам.

Что решить, пока список открыт

Команды сдвига действуют на **выделенный** ключ. Встать на ключ — не то же самое, что выделить его: плейхед переехал, ключ не выбран, и Dial со Scroll ничего не делают. Это слабое место пресета, и его стоит закрыть сразу.

Пока результаты поиска по слову **keyframe** на экране, посмотрите, что есть в вашей версии:

- Если найдётся команда со словом **Select** (предыдущий / следующий ключ) — назначьте её на F13 и F14 вместо **Go to**. Тогда переход и выделение станут одним действием, и всё дальше заработает.
- Если есть только **Go to** — назначьте как в таблице, а рядом поищите команду, которая выделяет ключ под плейхедом, и отдайте ей свободную кнопку. Tour свободен, если вам не нужен Ctrl+~.
- Если нет ни того, ни другого — Knob по-прежнему ходит по ключам, но перед сдвигом ключ придётся один раз щёлкнуть мышью.

Какой из трёх случаев ваш — зависит от версии Premiere, отсюда это не решается.

4. Проблема края клипа

Переход к следующему ключу двигает плейхед. На последнем ключе клипа плейхед уходит в следующий клип, Effect Controls переключается на него, и параметры исчезают.

Держите клип **выделенным**. Effect Controls следует за выделением, а не за плейхедом, поэтому выделенный клип продолжает показывать свои ключи, даже когда плейхед ушёл за его край.

Пресет помогает и раскладкой: вращения работают с ключами, крестовина двигает плейхед. Шаг по ключу никогда не превратится в промотку случайно.

5. Что не решено

- **Ease In / Ease Out.** Premiere не выводит их в редактор сочетаний вообще — они живут в контекстном меню на ключе. Вешать нечего. Это ограничение Premiere, а не устройства.
- **Тянуть ручку безъе на кривой.** Это перетаскивание с удержанием кнопки мыши, оно не разобрано — см. [FORMAT.md §9](#).

Скраб значения решается, но не здесь: навести курсор и покрутить вращение с колесом мыши. Так работает [61 Premiere – Lumetri](#), и тот же приём годится для значений Motion в Effect Controls.

Источники названий команд: [Adobe community — переход по ключам](#), [Larry Jordan — новые сочетания в обновлении июня 2016](#), [Adobe — сочетания по умолчанию](#)