



**Александр Днепров**

## **Видеоуроки монтажа домашнего видео в Adobe Premiere Pro CS3**

### **Введение**

Данная книга предназначена для тех, кто впервые решил заняться видеомонтажом на домашнем компьютере средствами программы Adobe Premiere Pro CS3. Если же вы ранее уже работали с этой версией приложения либо с предыдущими версиями, возможно, вы также найдете в этой книге что-то новое для себя.

С помощью пошаговых процедур, описанных в данной книге, вы пройдете все этапы «строительства» собственного фильма: от видеозахвата до экспорта проекта в программу Adobe Encore CS3, в которой вы сможете записать диск в формате DVD-Video с экранном меню. Вы научитесь основным приемам видеомонтажа, созданию видеопереходов и различных видео- и звуковых спецэффектов, познакомитесь с разными подходами к созданию титров, а также получите базовые знания по работе со звуковым сопровождением создаваемого фильма.

Особенностью данной книги является наличие практических заданий, которые вы будете выполнять в процессе прочтения материала. Иными словами, вы будете учиться на конкретных примерах, создавая фильм из видео- и звуковых материалов, которые найдете на прилагаемом компакт-диске. Там же вы найдете и видеокурс с наглядной демонстрацией основных методов работы с программой Premiere Pro.

Структура книги является последовательной, то есть выполнять практические задания следует в порядке очередности. Если вы пропустите какую-либо главу, в следующей что-то может быть для вас не совсем понятно, так как описывалось в одной из предыдущих глав. Конечно, очередность этапов создания фильма может быть разной, но рекомендуется придерживаться именно той, которая предложена в книге. Каждая глава описывает один этап работы над проектом. К примеру, при изучении первой главы вы научитесь создавать проект программы Premiere Pro и познакомитесь с интерфейсом этой программы, при прочтении второй научитесь переносить видеоматериал с видеокамеры на компьютер, а после ознакомления с третьей начнете размещать захваченные видеоматериалы в проекте, монтировать их и т. д.

Выполнение упражнений, с которыми вы столкнетесь при изучении данной книги, не является обязательным, однако, чтобы научиться приемам работы с программой, лучше всего выполнять задания именно так, как предложено в книге, а потом вы сможете попрактиковаться, делая это же задание другим способом, добавляя другие видеопереходы или эффекты. Не бойтесь пробовать – глубокие знания по работе с программой вы получите именно в ходе экспериментов.

Программа Premiere Pro может стать вашей отправной точкой в изучении других программ нелинейного видеомонтажа, так как интерфейс и общие приемы работы у большинства таких приложений схожи. Многие профессионалы используют несколько программ в работе. Это не означает, что есть «хорошие» и «плохие» программы. Просто часто бывает, что выполнение определенных задач происходит в различных приложениях по-разному. Однако в данной книге не будут рассматриваться другие программы, поскольку она посвящена одной из самых известных и мощных программ нелинейного видеомонтажа – Adobe Premiere Pro.

Итак, если вы готовы, включайте компьютер и наберитесь терпения. Видеомонтаж, как и любое творческое занятие, – процесс неторопливый. Вы же хотите в итоге получить интересный, качественный и красочный фильм? Тогда – вперед.

На прилагаемом к книге компакт-диске находятся видеоуроки, в которых показано большинство описанных в издании действий.

Кроме того, на компакт-диске располагаются примеры видео, использованные при написании книги и создании видеокурса.

### **От издательства**

Ваши замечания, предложения и вопросы отправляйте по адресу электронной почты [dgurski@minsk.piter.com](mailto:dgurski@minsk.piter.com) (издательство «Питер», компьютерная редакция).

Мы будем рады узнать ваше мнение!

На сайте издательства <http://www.piter.com> вы найдете подробную информацию о наших книгах.

## **Глава 1 Знакомство с программой Adobe Premiere Pro**

- Видеокамеры
- Требования к компьютеру
- Первый запуск программы Premiere Pro
- Интерфейс программы Premiere Pro
- Настройка интерфейса
- Резюме

Сегодня цифровое видео вошло практически в каждый дом. Видеокамеры, видеомэгнитофоны, проигрыватели DVD-Video давно перестали быть предметами роскоши и стали привычными бытовыми приборами, без которых трудно представить современную жизнь.

Видеокамеры, появившиеся сравнительно недавно, уже успели претерпеть существенные изменения. Из громоздких и дорогих они превратились в компактные и доступные любому человеку устройства. Теперь у каждого появилась возможность стать и сценаристом, и режиссером, и оператором.

Доступная видеосъемка сделала нашу жизнь разнообразнее. Мы стали снимать все подряд: отдых на природе, первые шаги ребенка, выпускной вечер, свадьбу. Мы не расстаемся с видеокамерой в отпуске, на прогулке и даже на работе. Все это привело к тому, что в домашней видеотеке скопились горы отснятых кассет, разобраться в которых зачастую просто невозможно.

Домашний компьютер поможет собрать все ваши видеоматериалы в один фильм, который вы с гордостью сможете продемонстрировать друзьям, знакомым или коллегам.

Разработчики программного обеспечения для компьютеров не могли обойти вниманием любительскую и профессиональную видеосъемку. На сегодняшний день уже существует множество различных способов обработки цифрового видео. Среди производителей программного обеспечения четко обозначились лидеры, которые из года в год совершенствуют свои приложения, давая пользователям все новые и новые возможности для создания домашнего видео.

В данной книге речь пойдет о программе нелинейного видеомонтажа Premiere Pro от компании Adobe. Это уникальное приложение с несложным интерфейсом займет достойное место на вашем компьютере.

Программа Premiere Pro предоставляет все инструменты для создания фильма – от переноса отснятого материала с видеокамеры на жесткий диск компьютера до создания видеофайла любого формата, который впоследствии можно записать на любой носитель, отправить по электронной почте или разместить на странице в сети Интернет. В версии CS3 программы Premiere Pro появилась также возможность экспорта проекта в одну из самых мощных программ авторинга DVD – Adobe Encore. Еще одним новшеством данной версии программы Premiere Pro является возможность создания видео для мобильных устройств, таких как карманные компьютеры или мобильные телефоны, а с помощью утилиты Device Central, входящей в состав Premiere Pro, вы сможете увидеть, как созданное видео будет смотреться на экране телефона или карманного компьютера той или иной модели. В этой книге будут продемонстрированы все основные этапы создания фильма при помощи средств Premiere Pro.

### **Видеокамеры**

В настоящее время широкое распространение получили видеокамеры формата DV (Digital Video – цифровое видео). DV – это формат записи данных на видеокассету, при котором обеспечивается отличное качество изображения при высоком сжатии видеоданных, что позволяет разместить на одной кассете от 60 до 120 минут высококачественного видео.

Сравнительно новый формат видеокамер HDV (High Definition Video – видео высокой четкости) позволяет записывать качественное видео, обладающее еще более высокой разрешающей способностью. Камеры HDV дороже, но цена на них постепенно падает, поэтому в скором времени они станут такими же доступными, как и DV-камеры.

Программа Premiere Pro может работать с вышеперечисленными форматами видеокамер посредством интерфейса IEEE-1394, который еще называется FireWire. Это скоростной универсальный интерфейс, позволяющий устройствам обмениваться большими объемами данных. В любой цифровой видеокамере есть разъем для подключения к этому интерфейсу. Обычно этот разъем обозначен как DV или IEEE-1394. На некоторых видеокамерах фирмы Sony рядом с разъемом нанесено обозначение i-Link.

Поддержка работы с видеокамерами в программе Premiere Pro нужна, чтобы перенести видеоматериал с камеры на жесткий диск компьютера и при необходимости записать готовый смонтированный фильм обратно на видеокассету камеры.

Владельцам аналоговых видеокамер можно посоветовать перенести видеоматериалы с кассеты на жесткий диск компьютера при помощи любых программ для обработки аналогового видео. Этот процесс называют *оцифровкой*. После оцифровки можно импортировать клипы в программу Premiere Pro для последующего монтажа. Точно так же

можно поступить и с архивными видеокассетами формата VHS. Для этого вам понадобится компьютерная карта для захвата аналогового видео. С этим может справиться обычный ТВ-тюнер. Среди утилит, поставляемых на диске с ТВ-тюнерами, обычно присутствует программа для переноса аналогового видео на жесткий диск компьютера.

### **Требования к компьютеру**

Компьютер – незаменимый компонент домашней видеостудии. Именно при помощи компьютера можно смонтировать фильм. Прежде чем приступить к монтажу видео, убедитесь, что ваш компьютер отвечает необходимым требованиям.

Работа с цифровым видео сопряжена с большой нагрузкой на ресурсы компьютера, поэтому для работы с программами нелинейного монтажа справедлив принцип «чем мощней – тем лучше». Конечно, модернизировать компьютер можно до бесконечности. Практически каждый день на рынке появляются новые процессоры, чипсеты, видеокарты, которые буквально через месяц дешевеют вдвое, уступая место новинкам. Не обязательно оборудовать компьютер по самому последнему слову IT-индустрии, однако рекомендуется, чтобы ваш компьютер отвечал хотя бы минимальным техническим требованиям. Системные требования к версии CS3 программы Premiere Pro остались теми же, что и к предыдущей версии (Premiere Pro 2.0). В новой версии добавлена возможность работы программы в операционной системе Windows Vista.

### **Процессор**

Центральный процессор компьютера – это именно тот компонент, на который ляжет основная нагрузка при обработке видео. При монтаже видео и *рендеринге* (rendering – просчет, значение этого термина будет раскрыто позже) в электронной начинке компьютера происходит огромное количество сложнейших математических операций. Следовательно, чем выше быстродействие процессора, тем быстрее эти операции будут выполнены. Поэтому правило «чем мощнее – тем лучше» относится в первую очередь к процессору.

Производители программы Premiere Pro рекомендуют использовать ее на компьютере с процессором Intel Pentium 4 с тактовой частотой не ниже 1,4 ГГц для работы с видео формата DV. Для работы же с видео формата HDV необходим процессор с тактовой частотой не ниже 3,4 ГГц.

Вышеуказанные требования к процессору считаются минимальными. При этом ваш компьютер может быть оборудован и менее мощным процессором, однако тогда некоторые процессы на различных этапах создания фильма могут происходить несколько дольше.

### **Оперативная память**

Минимальным необходимым объемом оперативной памяти для работы с программой Premiere Pro считается 512 Мбайт для работы с видео формата DV и 2 Гбайт для работы с видео формата HDV.

Оперативная память, как и процессор, влияет на быстродействие всей системы в целом, поэтому рекомендуется увеличить объем ОЗУ вашего компьютера.

### **Жесткий диск**

Вы будете работать с данными, которые представляют собой видеофайлы. Они занимают достаточно много места на жестком диске компьютера. Каких-либо минимальных требований к жесткому диску компьютера нет, поскольку здесь все зависит от ваших потребностей и задач.

Стоит определить, какой объем видеоданных будет храниться на жестком диске. Один час видео в формате DV занимает около 13 Гбайт. Конечно, вы можете сохранить готовый фильм и в другом формате, имеющем более высокий коэффициент сжатия, но на этапе захвата и монтажа вы будете работать именно с файлами формата DV. Добавьте к этой цифре пространство диска, необходимое для размещения файлов проектов, временных файлов, графики и звука, которые вы, возможно, захотите включить в фильм, и еще как минимум 1,5 Гбайт для установки ознакомительной версии программы Premiere Pro.

Иными словами, на жестком диске компьютера должно быть достаточно свободного места для размещения исходных ресурсов для фильма (клипов, звука, графики и т. п.).

Наилучшим решением будет использование для работы с видео отдельного жесткого диска, на котором вы разместите захваченный видеоматериал, файлы проекта, графические и звуковые файлы.

Кроме того, при выборе жесткого диска стоит учитывать его скорость. Желательно, чтобы она была не ниже 7200 об/мин.

Интерфейс подключения жесткого диска не имеет большого значения. Важно, чтобы скорость передачи данных была достаточно высокой.

Перед захватом видео рекомендуется полностью дефрагментировать жесткий диск – тогда его головка не будет тратить время на поиск свободного участка для записи порции данных. Если вы установили новый жесткий диск или отформатировали его, дефрагментацию проводить не нужно. Утилиту для проведения дефрагментации можно найти среди служебных программ операционной системы Windows.

### **Монитор**

Интерфейс программы Premiere Pro содержит множество компонентов – окна, палитры, панели инструментов, поэтому для удобства работы рекомендуется использовать монитор с большим размером по диагонали и, следовательно, высоким разрешением.

Это не означает обязательную покупку монитора с диагональю 21 дюйм, однако, если работать с программой Premiere Pro на мониторе с диагональю 15 дюймов или меньше, придется постоянно двигать, уменьшать и увеличивать различные окна и другие элементы интерфейса программы.

Наиболее комфортными разрешениями для работы с программой Premiere Pro являются 1024 × 768 – 1280 × 1024 точек. Удобную работу с такими разрешениями обеспечивают мониторы с диагональю 17–19 дюймов и большинство TFT-мониторов с диагональю 15–19 дюймов.

### **Операционная система**

Устойчивая работа программы Premiere Pro гарантируется на компьютере с установленной операционной системой Microsoft Windows XP с установленным пакетом исправлений Service Pack 2 или выше или Microsoft Windows Vista.

### **Остальные компоненты**

К остальным компонентам компьютерной системы не предъявляется жестких требований, но все же есть несколько рекомендаций:

- компьютер должен быть оборудован картой контроллера IEEE-1394 (FireWire). К разъему этой карты будет подключаться цифровая видеокамера для переноса видеоматериала на компьютер или готового фильма на видеокассету. Некоторые материнские платы и ноутбуки уже оборудованы разъемом IEEE-1394 (FireWire) – в этом случае карта не понадобится;
- для инсталляции программы Premiere Pro в компьютере должен быть установлен привод для чтения CD или DVD. Если же вы собираетесь записывать готовый фильм на CD или DVD, ваш привод должен поддерживать запись на эти носители.

К видеокарте компьютера не предъявляется особых требований. Она должна обеспечивать стабильную и быструю работу при выбранном вами экранном разрешении и глубине цвета.

Сегодня звуковая карта имеется в каждом компьютере (чаще всего она уже встроена в материнскую плату). Карта понадобится для работы над звуковым сопровождением создаваемого фильма. При этом, если вы собираетесь создавать фильм с объемным звуком формата 5.1, позаботьтесь о том, чтобы ваша звуковая карта поддерживала этот формат.

В данном разделе были перечислены основные требования к выбору аппаратной части компьютера для работы с программой Premiere Pro. Они не являются обязательными, но для успешного создания цифрового видео последуйте приведенным выше рекомендациям.

## Первый запуск программы Premiere Pro

Установка программы Premiere Pro на компьютер производится с помощью пошагового мастера. Нужно просто следовать указаниям на экране.

Запустим программу Premiere Pro и создадим новый проект, чтобы далее познакомиться с интерфейсом программы.

1. Нажмите кнопку Пуск и в появившемся главном меню выполните команду Все программы → Adobe Premiere Pro CS3. На экране появится заставка программы Premiere Pro, а затем – диалог с приглашением к началу работы (рис. 1.1).



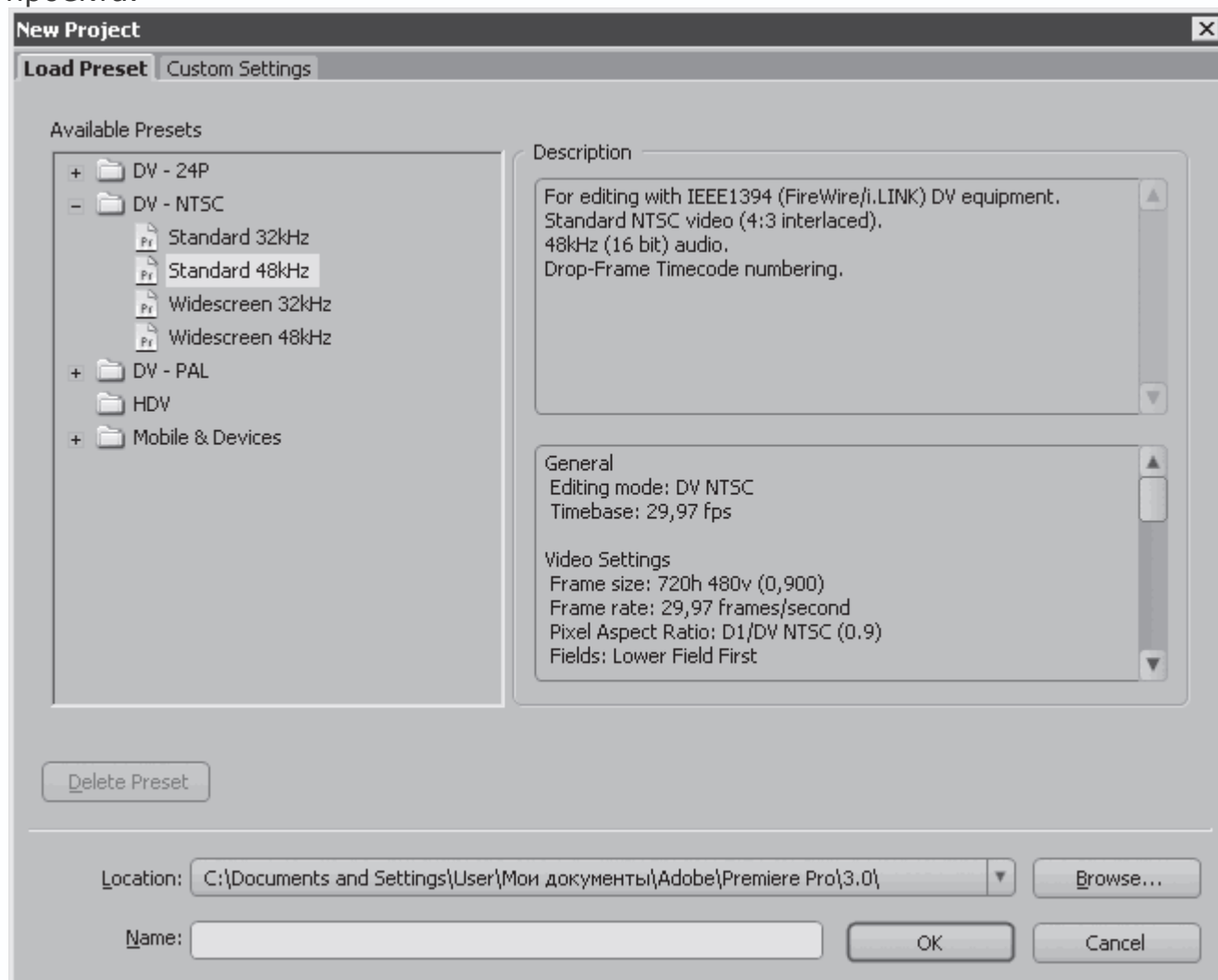
**Рис. 1.1.** Диалог с приглашением к началу работы

### **Примечание**

*Диалог, приглашающий к работе, позволяет создать новый проект, открыть ранее созданный или запустить справочную систему. Список Recent Projects (Последние проекты) содержит перечень ранее созданных проектов, но так как вы запускаете эту программу впервые, этот список будет пуст.*



2. Нажмите кнопку New Project (Новый проект). На экране появится окно New Project (Новый проект) (рис. 1.2). Оно предназначено для установки параметров создаваемого проекта.



**Рис. 1.2.** Диалог New Project (Новый проект)

Выберем готовую предустановку параметров проекта.

3. Убедитесь, что диалог New Project (Новый проект) открыт на вкладке Load Preset (Загрузить заготовку).

4. В древовидном списке Available Presets (Доступные заготовки) выберите заготовку Standard 48kHz, расположенную в папке DV-PAL.

**Примечание**

*Вы выбрали заготовку Standard 48kHz из папки DV-PAL, так как стандарт PAL поддерживается большинством видеокамер и телевизоров. Стандарт NTSC распространен преимущественно в странах западного полушария и в Японии.*

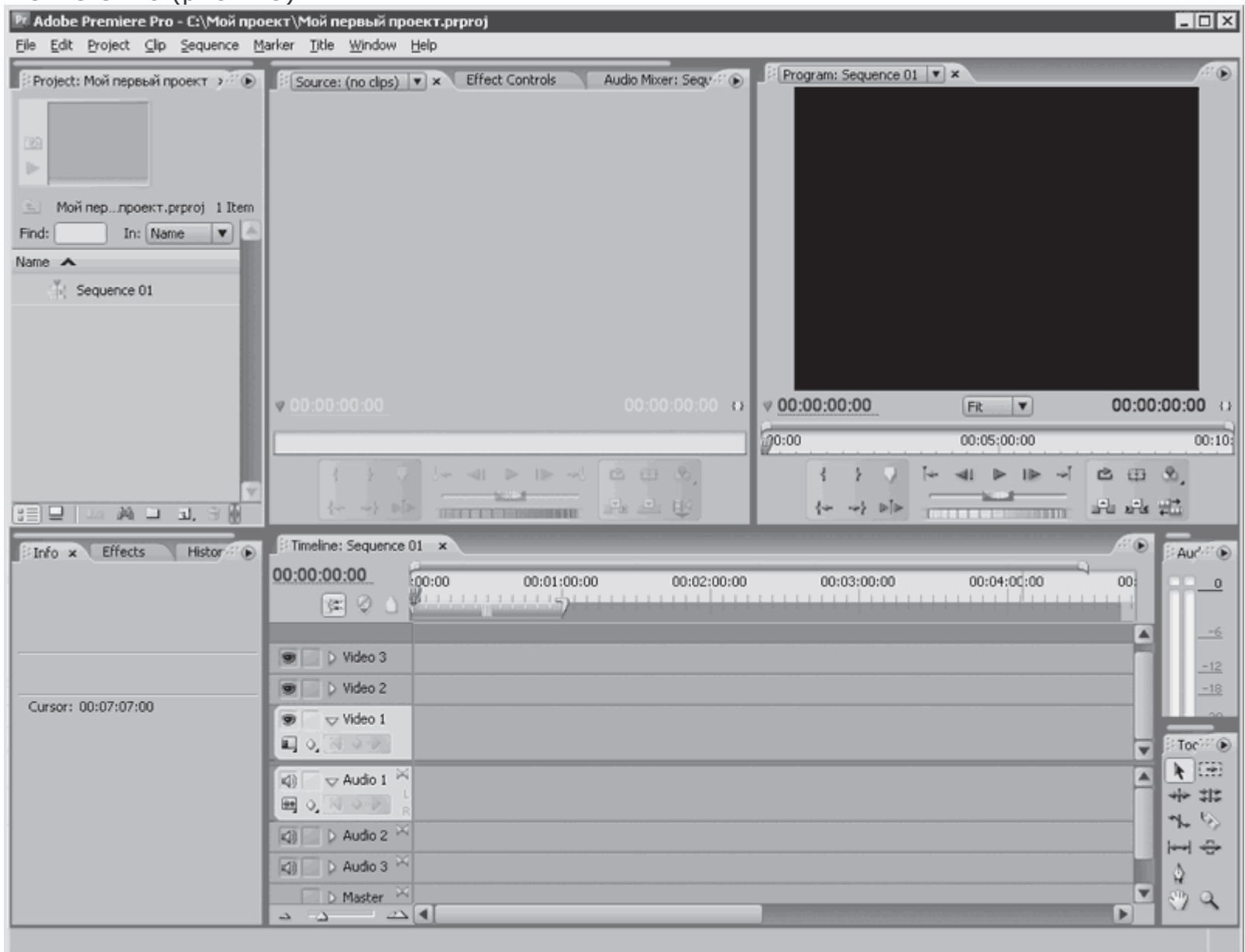
5. В поле Location (Расположение) укажите папку, в которую следует поместить файл проекта. Для этого нажмите кнопку Browse (Обзор) и в появившемся диалоге Обзор папок выберите нужную папку, например Мой проект.

**Примечание**

*Если ранее вы не создали папку проекта, вы можете сделать это прямо в диалоге Обзор папок, нажав кнопку Создать папку.*

6. В поле Name (Имя) введите имя файла проекта, например Мой первый проект. Расширение файла программа Premiere Pro создаст автоматически.

7. Нажмите кнопку ОК. Диалог будет закрыт, а на экране появится главное окно программы Premiere Pro (рис. 1.3).



**Рис. 1.3.** Окно программы Premiere Pro

### **Примечание**

*В видеоуроке «Урок 1.1. Первый запуск», который находится на компактдиске, прилагаемом к книге, показано, как запустить программу и создать новый проект, пользуясь имеющимися в программе предустановками.*

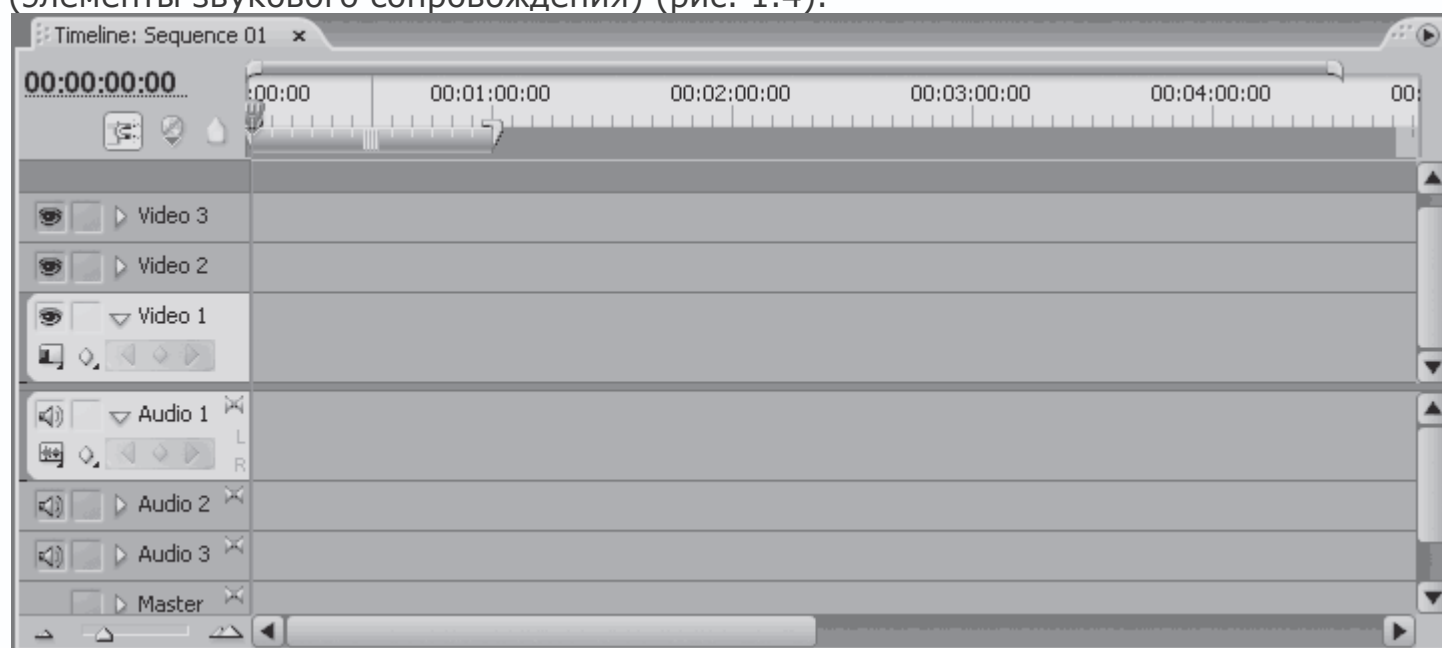
## **Интерфейс программы Premiere Pro**

Познакомимся с интерфейсом программы Premiere Pro. Знание элементов интерфейса и их назначения поможет вам при выполнении практических заданий, которые будут предложены далее.

Интерфейс программ компании Adobe несколько отличается от тех, которые предлагаются другими производителями. На первый взгляд интерфейс Premiere Pro кажется сложным и непонятным. Вы видите множество окон, а некоторые из них содержат еще и вкладки. На самом деле интерфейс Premiere Pro очень удобен, функционален и компактен. Каждому окну и каждой вкладке здесь отведена своя собственная роль.

### **Timeline (Окно монтажа)**

Окно Timeline (Окно монтажа) – это, пожалуй, самое главное окно программы Adobe Premiere Pro. В этом диалоге вы будете размещать и монтировать исходные компоненты фильма (видеоклипы, звуковые файлы и графику). Окно Timeline (Окно монтажа) состоит из нескольких видео- и звуковых дорожек. На видеодорожках вы будете размещать клипы и графику, то есть элементы изображения вашего фильма, а на звуковых – звуковые файлы (элементы звукового сопровождения) (рис. 1.4).



#### **Рис. 1.4.** Окно Timeline (Окно монтажа)

В верхней части окна Timeline (Окно монтажа) расположена временная шкала, по которой можно определить временную позицию любого кадра создаваемого фильма.

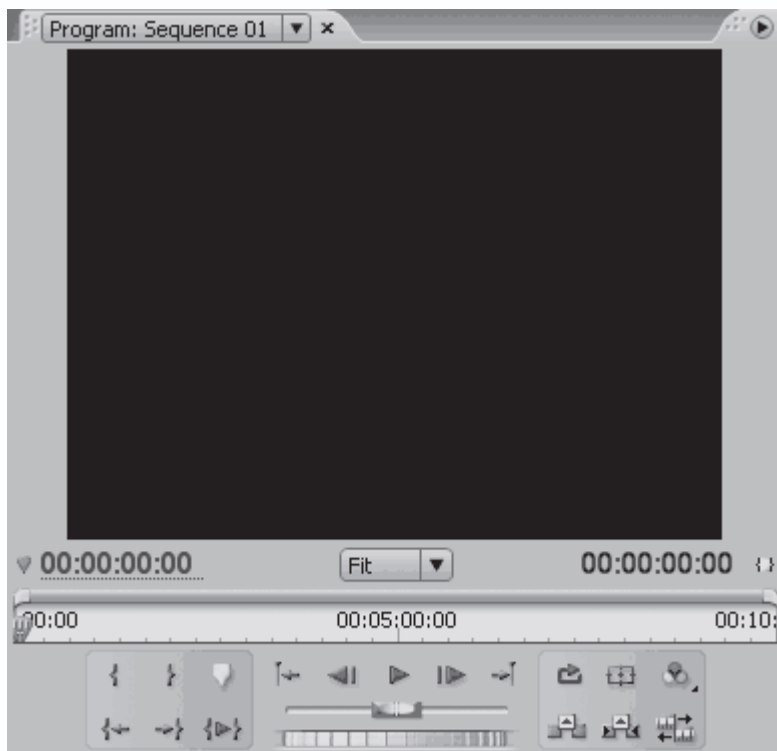
Тонкая вертикальная линия, проходящая перпендикулярно дорожкам окна Timeline (Окно монтажа), называется *курсором текущей позиции редактирования*. При помощи этой линии можно точно позиционировать по времени клипы, звуковые фрагменты и графику создаваемого фильма.

В окне Timeline (Окно монтажа) создается *последовательность* клипов и графики именно в том порядке, в котором они должны следовать в фильме. Представьте себе воспроизведение фрагментов фильма друг за другом. Именно так работает большинство программ нелинейного монтажа видео. Вы помещаете в проект фрагменты фильма и размещаете их в нужном порядке. Это и есть последовательность. Запомните этот термин. Он будет встречаться на протяжении всей книги.

#### **Экраны Source (Источник) и Program (Программа)**

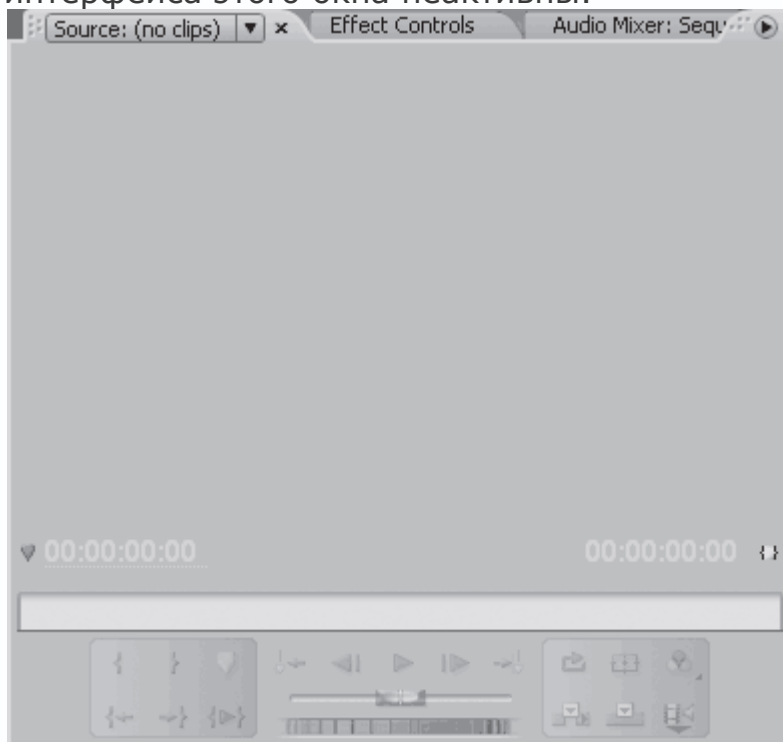
В верхней части главного окна программы Premiere Pro расположены два окна, называемых экранами, – Source (Источник) и Program (Программа). Несмотря на схожесть этих окон, назначение у них разное.

Экран Program (Программа) предназначен для контроля изображения создаваемого фильма (рис. 1.5). В этом окне можно посмотреть фрагменты создаваемого фильма или весь фильм целиком, а также увидеть результаты редактирования и применения различных эффектов и переходов.



**Рис. 1.5.** Экран Program (Программа)

На экране Source (Источник) вы можете просмотреть клипы до помещения в последовательность, а также отредактировать их, обрезав лишние фрагменты (рис. 1.6). В данный момент в экран Source (Источник) клипы не загружены, поэтому элементы интерфейса этого окна неактивны.



### Рис. 1.6. Экран Source (Источник)

На некоторых этапах создания фильма экран Source (Источник) не нужен, поэтому в целях экономии пространства монитора производители программы добавили на него дополнительные элементы управления, расположив их на отдельных вкладках:

- Effect Controls (Управление эффектом). На этой вкладке расположены элементы управления для изменения свойств видео- и звуковых эффектов и переходов. В данный момент ваш проект не содержит никаких исходных компонентов, поэтому эта вкладка пуста. По мере добавления эффектов и переходов в проект на вкладке Effect Controls (Управление эффектом) будут появляться новые элементы управления;
- Audio Mixer (Звуковой микшер). На данной вкладке расположены элементы управления для изменения характеристик звукового сопровождения создаваемого фильма. Здесь вы можете изменить громкость и баланс каждой звуковой дорожки или общего звукового сопровождения.

#### Вкладки Info (Информация), History (История), Effects (Эффекты)

В левой нижней части окна программы Premiere Pro расположено окно с тремя вкладками (рис. 1.7):

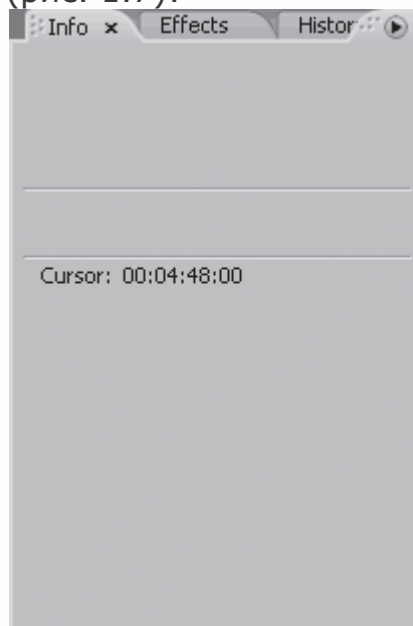


Рис. 1.7. Окно с вкладками Info (Информация), History (История), Effects (Эффекты)

- Info (Информация) отображает информацию о выделенном клипе, звуковом или графическом файле проекта: длительность, разрешение, временную позицию начала и

окончания в последовательности и т. д. Данная вкладка носит исключительно информативный характер;

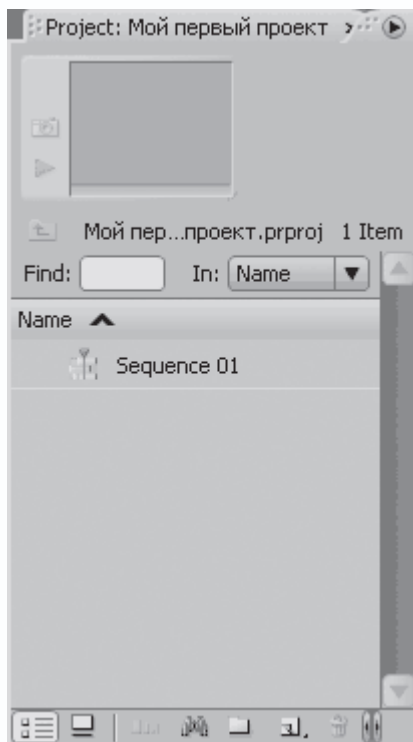
- History (История) содержит пополняющийся список всех ваших действий в процессе одного сеанса работы над проектом. Каждое действие (добавление клипа, подрезка, применение эффекта, изменение свойств эффекта и т. д.) добавляет в список вкладки History (История) новый пункт. С помощью списка этой вкладки можно легко вернуться назад, отменив одно или несколько последних действий;

- Effects (Эффекты) содержит список различных видео- и звуковых эффектов и переходов. Все эффекты и переходы по своему назначению и характеру действия объединены в папки, называемые *корзинами*. Открыть ту или иную папку (корзину) можно, нажав на треугольную кнопку, расположенную слева от значка папки. Там же вы можете создать собственные корзины, в которые можно поместить часто используемые эффекты и переходы.

### **Остальные окна**

В левой верхней части окна программы Premiere Pro расположено окно Project (Проект). В данном диалоге размещаются все исходные компоненты фильма (клипы, звуковые и графические файлы). Здесь же автоматически появляются компоненты, которые вы создаете в процессе работы над фильмом (файлы титров и фрагменты клипов).

В верхней части окна Project (Проект) (рис. 1.8) расположено небольшое окно предварительного просмотра, в котором можно посмотреть клип или графический файл до помещения на экран Source (Источник) или последовательность Timeline (Окно монтажа). В этом диалоге также можно создавать корзины для сортировки различных исходных компонентов фильма. Например, одна корзина может содержать видеофрагменты, другая – звуковые файлы и т. д. Это может быть удобным, если фильм создается из большого количества фрагментов.



**Рис. 1.8.** Окно Project (Проект)

В правой нижней части окна программы расположена *палитра инструментов*, содержащая 11 кнопок. Нажимая ту или иную кнопку на этой палитре, можно выбирать различные инструменты редактирования. О назначении конкретных кнопок на палитре инструментов вы узнаете в процессе выполнения практических заданий (рис. 1.9).



**Рис. 1.9.** Палитра инструментов

Чуть выше палитры инструментов находится небольшое окно с индикатором уровня громкости звукового сопровождения фильма. С помощью этого индикатора можно оценить уровень громкости звука и изменить его.

### **Настройка интерфейса**

Разработчики программы Premiere Pro дали пользователю возможность изменять интерфейс программы по своему вкусу. Вы можете переместить окна в другие части экрана, изменить их



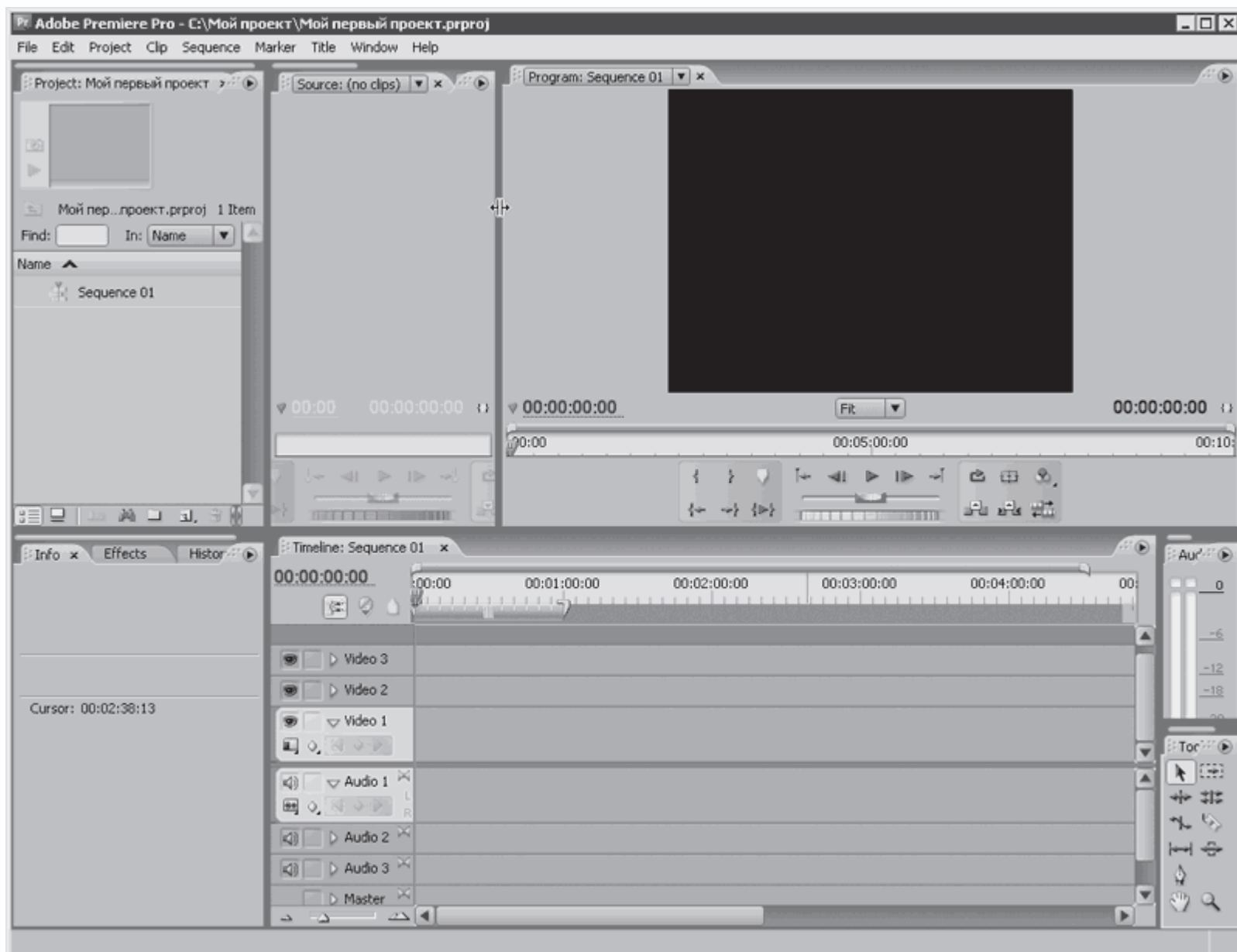
размер, поменять местами вкладки, а также вынести содержимое какой-либо вкладки в отдельное окно.

На разных этапах работы может возникнуть необходимость изменять размеры окон и скрывать или отображать отдельные вкладки. Например, при установке параметров видеоэффекта не нужны вкладка Audio Mixer (Звуковой микшер) или экран Source (Источник), зато экран Program (Программа) и вкладка Effect Controls (Управление эффектом) на данном этапе необходимы, поэтому можно увеличить их размеры. При работе со звуковым сопровождением может понадобиться увеличить размеры вкладки Audio Mixer (Звуковой микшер), уменьшив размеры других вкладок. На разных этапах работы вы будете выбирать конфигурацию окон программы Premiere Pro по своему усмотрению, а здесь будет лишь показано, как это делается.

Изменим размеры экрана Program (Программа).

1. Установите указатель мыши на левую границу экрана Program (Программа) так, чтобы он принял вид противоположно направленных стрелок.

2. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите границу экрана Program (Программа) левее, а затем отпустите кнопку мыши. Размеры экрана Program (Программа) будут увеличены (рис. 1.10).



**Рис. 1.10.** Увеличение размеров экрана Program (Программа)

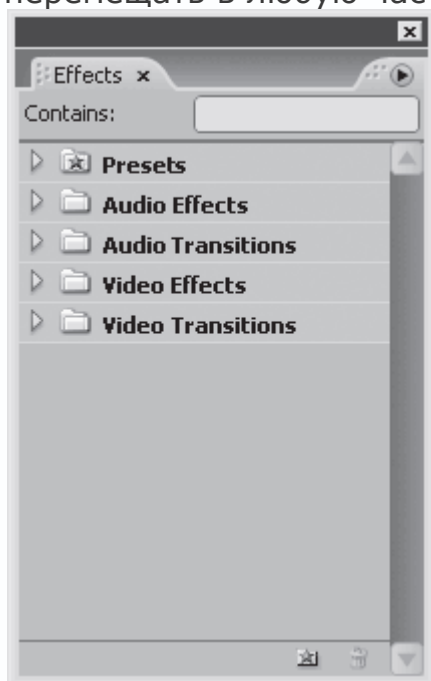
Обратите внимание, что одновременно с увеличением размера экрана Program (Программа) происходит пропорциональное уменьшение смежного окна – экрана Source (Источник). Границы окон программы Premiere Pro связаны друг с другом так, что при изменении их размеров не происходит накладывания окон друг на друга и не образуется пустое пространство.

Точно так же можно изменить размеры экрана Program (Программа), перетаскивая его нижнюю границу. При этом будут пропорционально изменяться размеры окна Timeline (Окно монтажа).

Попробуйте самостоятельно изменить размеры окон Project (Проект) и Timeline (Окно монтажа). Не бойтесь экспериментировать, чуть позже вы узнаете, как вернуть конфигурацию окон в первоначальный вид.

Теперь превратим вкладку Effects (Эффекты) в отдельное плавающее окно.

1. Выберите вкладку Effects (Эффекты), щелкнув кнопкой мыши на ее заголовке.
2. Установите указатель мыши на область, отмеченную пятью точками и находящуюся слева от заголовка вкладки Effects (Эффекты).
3. Нажмите и удерживайте клавишу Ctrl.
4. Нажав и удерживая кнопку мыши, переместите вкладку Effects (Эффекты) в другую часть экрана. Вкладка Effects (Эффекты) станет самостоятельным окном, которое вы можете перемещать в любую часть экрана (рис. 1.11).

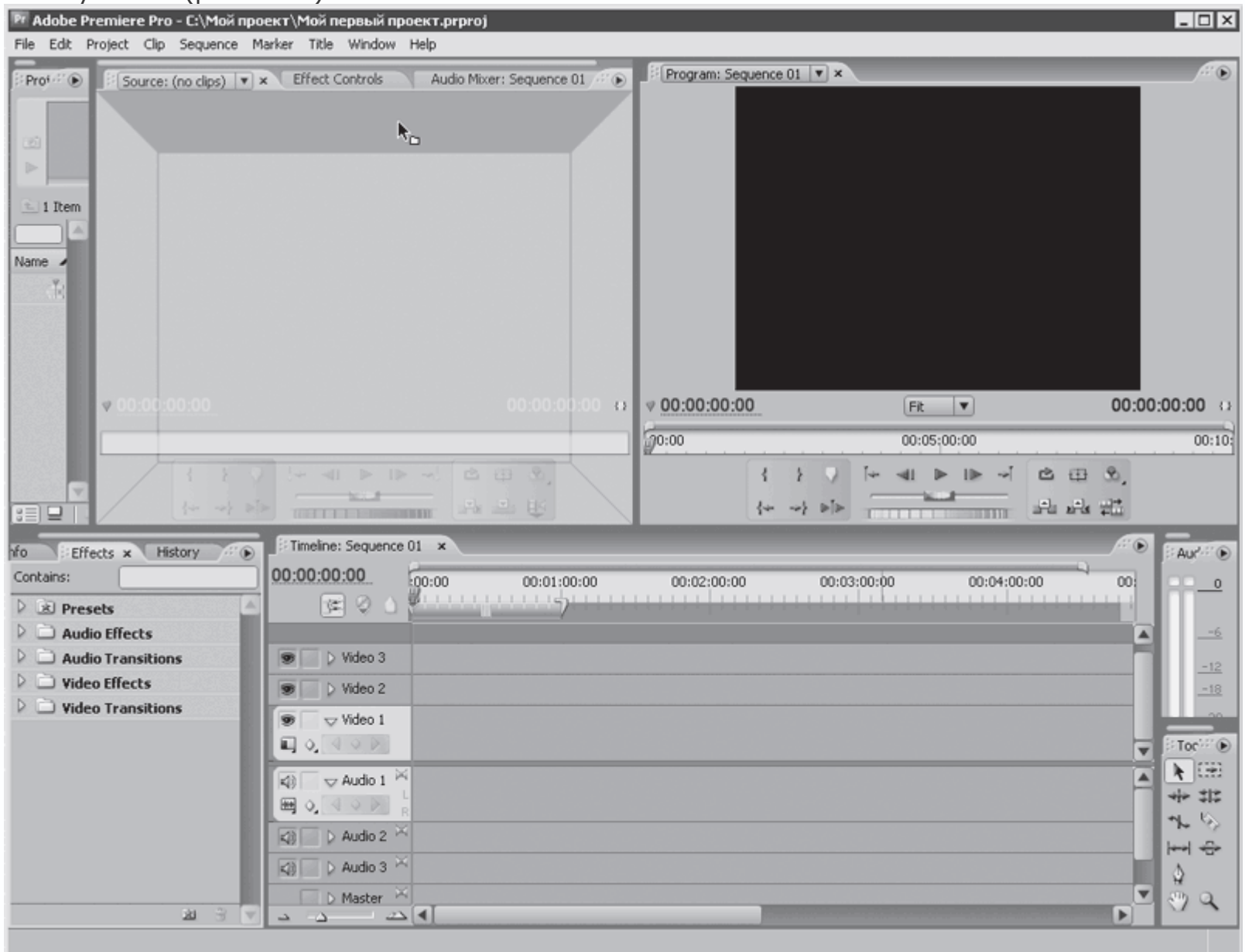


**Рис. 1.11.** Вкладка Effects (Эффекты) как самостоятельное окно

Вы можете переместить вкладку из одного окна программы Premiere Pro в другое. В качестве примера переместим созданное вами окно Effects (Эффекты) так, чтобы оно стало одной из вкладок экрана Source (Источник).

1. Установите указатель мыши на область, отмеченную пятью точками и находящуюся слева от заголовка вкладки Effects (Эффекты).
2. Нажав и удерживая кнопку мыши, переместите окно в область заголовков вкладок экрана Source (Источник). В момент перемещения вкладки появляется область синего

оттенка, которая показывает, где будет размещена вкладка после того, как вы отпустите кнопку мыши (рис. 1.12).



**Рис. 1.12.** Темная область показывает, куда будет добавлена вкладка

3. Отпустите кнопку мыши. Вкладка Effects (Эффекты) будет размещена в выбранной вами позиции.

Вполне возможно, что вкладка Effects (Эффекты) разместилась не там, где вы хотели. Ничего страшного в этом нет. Перемещение окон и вкладок требует определенного навыка. Потренируйтесь самостоятельно, перемещая различные окна и вкладки.

В программе Premiere Pro содержится несколько предварительно установленных конфигураций интерфейса. Кроме того, вы можете создать свои конфигурации, расположив окна так, как вам удобно, и переключаться между этими конфигурациями.

1. Выполните команду меню Window → Workspace → Editing (Окно → Рабочее пространство → Редактирование). Окна и вкладки программы примут первоначальный порядок, в котором вы видели их сразу после загрузки программы. По мнению разработчиков, эта конфигурация наиболее удобна для редактирования фильма.

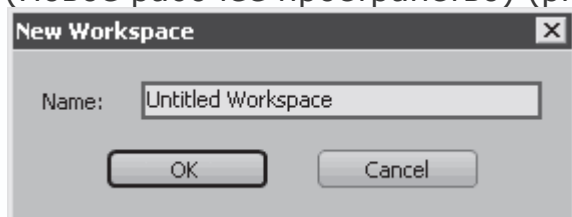
2. Теперь выполните команду Window → Workspace → Effects (Окно → Рабочее пространство → Эффекты). В окнах программы будут открыты вкладки Effects (Эффекты) и Effects Control (Управление эффектом). Такая конфигурация удобна при добавлении в фильм эффектов и переходов и изменении их свойств.

3. Выполните команду Window → Workspace → Audio (Окно → Рабочее пространство → Звук). Будет открыта вкладка Audio Mixer (Звуковой микшер). Она будет увеличена в размерах, а остальные окна – уменьшены. Такая конфигурация удобна при работе со звуковым сопровождением фильма.

Как уже говорилось, вы можете создать и сохранить несколько собственных конфигураций интерфейса программы Premiere Pro.

1. Измените конфигурацию окон программы в соответствии со своими требованиями (увеличьте или уменьшите их размеры, поменяйте местами вкладки или создайте плавающие окна).

2. Выполните команду меню Window → Workspace → New Workspace (Окно → Рабочее пространство → Новое рабочее пространство). На экране появится диалог New Workspace (Новое рабочее пространство) (рис. 1.13).



**Рис. 1.13.** Диалог New Workspace (Новое рабочее пространство)

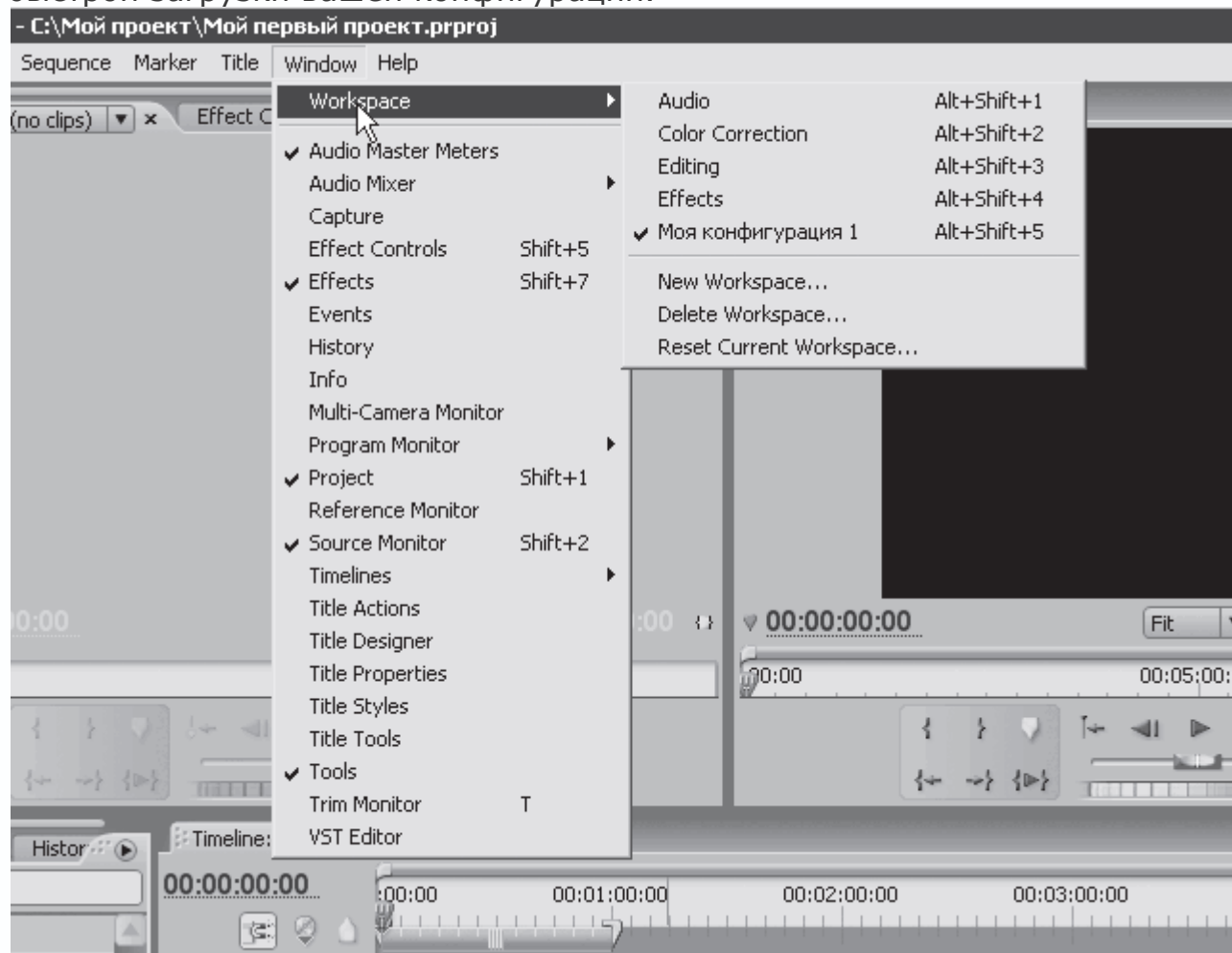
3. В поле Name (Имя) диалога введите название сохраняемой конфигурации, например Моя конфигурация 1.

4. Нажмите кнопку ОК диалога. Диалог будет закрыт, а конфигурация окон сохранена. Теперь загрузим созданную вами конфигурацию.

1. Измените конфигурацию окон программы, изменив размеры окон.

2. Выполните команду меню Window → Workspace → Моя конфигурация 1 (Окно → Рабочее пространство → Моя конфигурация 1). Окна и вкладки программы расположатся в соответствии с сохраненной вами конфигурацией.

В меню Window → Workspace (Окно → Рабочее пространство) появилась новая команда Моя конфигурация 1 (рис. 1.14). Это – название созданной вами конфигурации интерфейса. Программа Premiere Pro также автоматически создала сочетание клавиш (Alt+Shift+5) для быстрой загрузки вашей конфигурации.



**Рис. 1.14.** Название вашей конфигурации в меню программы

Можно создать несколько различных конфигураций, назвав их разными именами. Название каждой созданной вами конфигурации появится в меню Window → Workspace (Окно → Рабочее пространство), при этом каждой из них будут назначены сочетания клавиш быстрой загрузки.

Для удаления ранее созданной конфигурации следует выполнить команду Window → Workspace → Delete Workspace (Окно → Рабочее пространство → Удалить рабочее

пространство), затем в появившемся диалоге в поле Name (Имя) выбрать имя удаляемой конфигурации и нажать кнопку ОК.

### **Резюме**

В данной главе вы получили первое представление о Premiere Pro. Вы создали файл проекта и рассмотрели основные элементы интерфейса этой программы. Материал этой главы носит обзорный характер, но хорошо усвоить эту информацию очень важно. Далее в книге будет говориться «перейдите на вкладку Effects (Эффекты)» или «перетащите клип в окно Timeline (Окно монтажа)». Постарайтесь запомнить названия и расположение окон и вкладок. Это позволит вам быстро выполнять практические задания и не возвращаться к этой главе в поисках описания элементов интерфейса.

На этом обзор программы Premiere Pro закончен. В следующей главе вы начнете создавать фильм с самого первого этапа – переноса видеоматериалов на жесткий диск компьютера.

### **Глава 2 Захват видео**

- Подключение видеокамеры
- Интерфейс окна Capture (Захват)
- Дополнительные настройки захвата
- Режим обычного захвата
- Режим пакетного захвата
- Резюме

Перед созданием фильма необходимо перенести отснятый материал с видеокассеты на жесткий диск компьютера. Эта операция называется *захватом*. Для переноса видеоматериала средствами программы Premiere Pro потребуются настроить параметры захвата и при необходимости отметить нужные видеофрагменты.

Длительность процесса захвата зависит от объема переносимого видеоматериала. Захват происходит в режиме реального времени (например, для переноса содержимого двухчасовой видеокассеты потребуются два часа). Находиться все это время за компьютером вам нет необходимости.

Перед захватом следует убедиться в том, что на жестком диске достаточно свободного пространства. Как было отмечено ранее, для захвата одного часа видео в формате DV требуется около 13 Гбайт свободного дискового пространства.

Программа Premiere Pro содержит удобный инструмент для захвата видео с цифровой камеры, подключенной к интерфейсу IEEE-1394, и корректно работает с большинством моделей видеокамер всех производителей. Это достигается благодаря универсальности

интерфейса IEEE-1394. В большинстве случаев не требуется установки дополнительных драйверов. Все, что понадобится, – это компьютер с интерфейсом IEEE-1394, видеокамера и соединительный кабель.

Кабель, как правило, не поставляется в комплекте с видеокамерой. Он может прилагаться к карте контроллера IEEE-1394. При покупке кабеля (это можно сделать в любом компьютерном магазине) обратите внимание на разъемы. Кабели IEEE-1394 могут быть укомплектованы двумя типами разъемов. В большинстве случаев используется кабель с большим разъемом на одном конце (подключается к разъему IEEE-1394 компьютера) и с малым – на другом (подключается к видеокамере). Однако бывают исключения, поэтому при покупке кабеля IEEE-1394 убедитесь, что его разъемы соответствуют разъемам вашего компьютера и камеры.

Данная глава носит скорее теоретический характер. В ней будет рассказано, как переносить материал с видеокассеты на жесткий диск компьютера. Для практики можете взять свои собственные видеозаписи. При изучении же последующих глав для выполнения практических заданий будут использоваться видеофайлы с прилагаемого к книге диска.

### **Подключение видеокамеры**

Интерфейс IEEE-1394 поддерживает «горячее» подключение, что означает подсоединение видеокамеры к работающему компьютеру. Однако если питание камеры осуществляется от сетевого адаптера, следует сначала подключить ее к компьютеру и только потом включить адаптер питания камеры в розетку. Именно такая последовательность действий исключает возможность выхода из строя электроники компьютера и камеры в случае разности потенциалов в розетках питания. Для подключения сделайте следующее.

1. Подсоедините кабель IEEE-1394 к соответствующим разъемам видеокамеры и компьютера.
2. Включите питание видеокамеры. Через некоторое время (обычно это несколько секунд) в области уведомлений Windows появится сообщение об обнаружении нового DV-устройства. Затем на экране появится диалог Цифровое видеоустройство.
3. Закройте этот диалог, нажав кнопку Отмена.

Если сообщение об обнаружении DV-устройства и диалог Цифровое видеоустройство не появились, убедитесь, что компьютер идентифицировал подключенную видеокамеру. Для этого выполните следующие действия.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на значке Мой компьютер, расположенном в Главном меню кнопки Пуск или на Рабочем столе Windows. На экране появится контекстное меню.
2. Выполните команду Свойства. Откроется диалог Свойства системы.



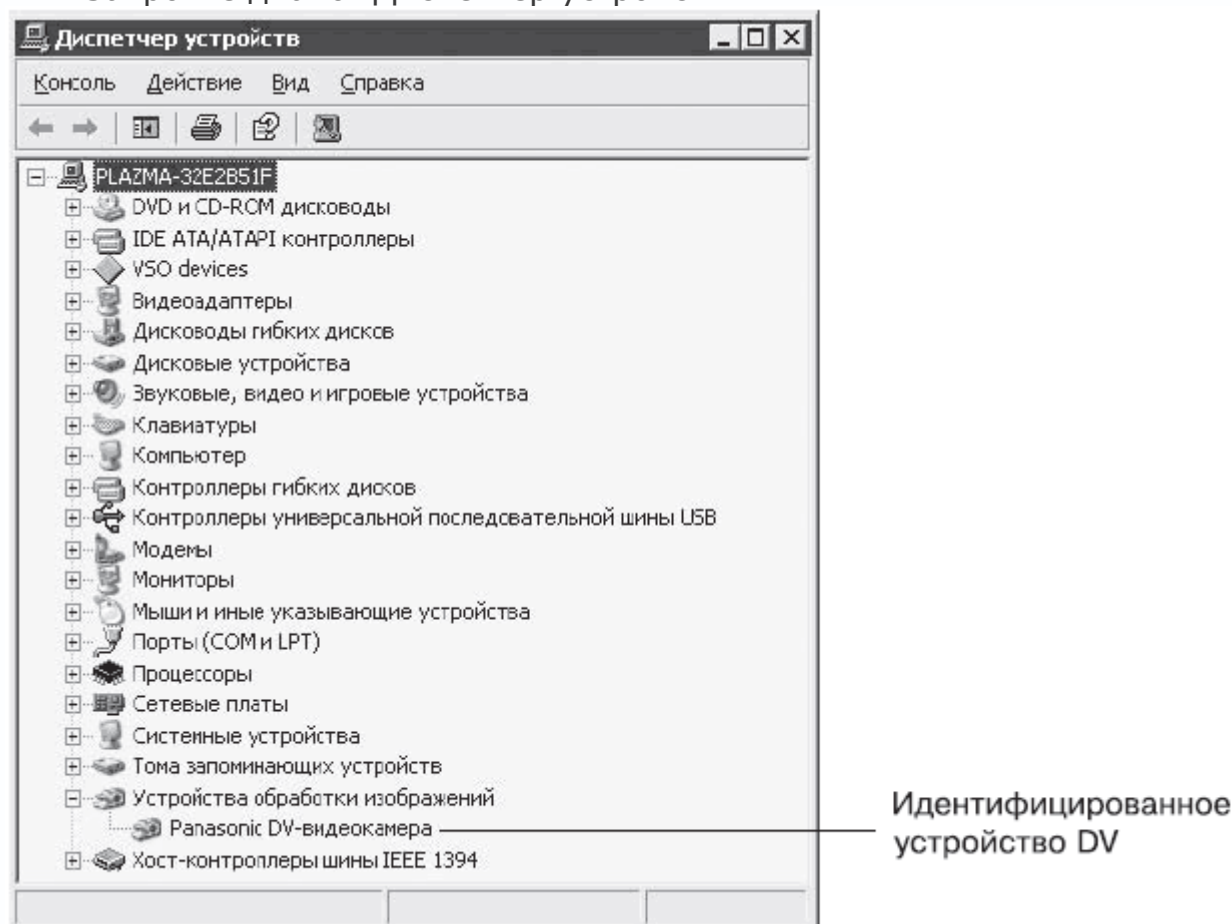
3. Перейдите на вкладку Оборудование.

4. Нажмите кнопку Диспетчер устройств на вкладке Оборудование. На экране появится окно Диспетчер устройств.

5. Раскройте группу Устройства обработки изображений, щелкнув кнопкой мыши на значке +, расположенном слева от заголовка группы.

6. Убедитесь, что в группе Устройства обработки изображений присутствует пункт, название которого соответствует типу подключенной к компьютеру видеокамеры. Как видно на рис. 2.1, к компьютеру подключена видеокамера Panasonic.

7. Закройте диалог Диспетчер устройств.



**Рис. 2.1.** Компьютер идентифицировал подключенную видеокамеру

Если в списке оборудования диалога Диспетчер устройств нет подключенной видеокамеры или группы Устройства обработки изображений, значит, компьютер не смог идентифицировать видеокамеру. Это могло произойти по следующим причинам:

- один из разъемов кабеля IEEE-1394 не подключен или в месте подключения отсутствует контакт;
- питание видеокамеры не включено;

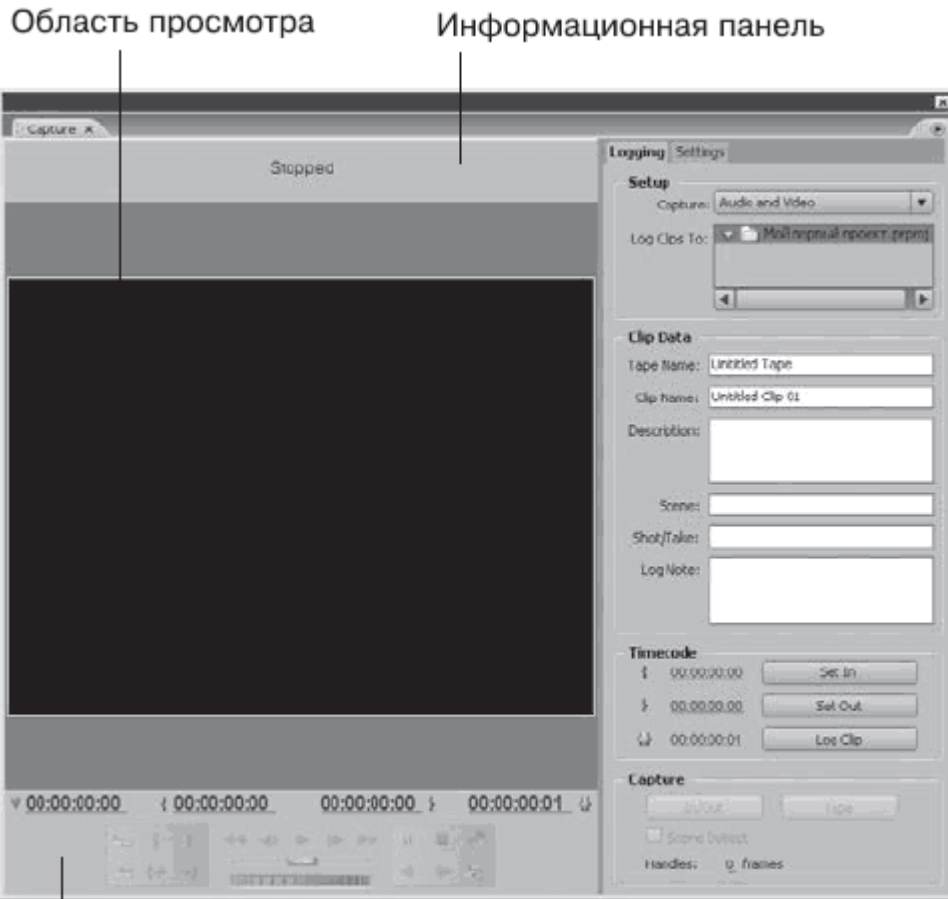
- неисправен контроллер IEEE-1394 компьютера или для него не загружены необходимые драйверы (в большинстве случаев для работы контроллера IEEE-1394 установка драйверов не требуется, но бывают исключения).

### Интерфейс окна Capture (Захват)

Главное окно программы Premiere Pro не содержит элементов управления для захвата видео. Для этого предназначено отдельное окно Capture (Захват). Откроем его следующим образом.

1. Запустите программу Premiere Pro и создайте новый проект, используя готовый шаблон установки, например DV-PAL с частотой дискретизации звука Standard 32kHz.

2. В главном окне программы Premiere Pro выполните команду меню File → Capture (Файл → Захват) или просто нажмите клавишу F5. На экране появится окно Capture (Захват) (рис. 2.2).



Панель управления лентопротяжным механизмом

**Рис. 2.2.** Окно Capture (Захват)

Опишем интерфейс окна Capture (Захват). Основную часть диалога Capture (Захват) занимает *область просмотра*. Здесь вы будете видеть захватываемый фрагмент. Под областью просмотра расположена *панель управления лентопротяжным механизмом* видеокамеры. С

помощью кнопок, размещенных на этой панели, можно включить и выключить режимы воспроизведения, перемотки, паузы видеокамеры. Команды управления камерой передаются по интерфейсу IEEE-1394, что избавляет от необходимости в процессе захвата нажимать кнопки, расположенные на самой видеокамере.

В правой части окна Capture (Захват) размещены вкладки Logging (Регистрация) и Settings (Установки). На них есть различные элементы управления для настройки параметров захвата.

В верхней части окна Capture (Захват) над областью просмотра находится *информационная панель*. На ней появляются сообщения о состоянии камеры и процесса захвата. Если видеокамера подключена, вы должны видеть сообщение Stopped (Остановлено), если же не подключена – на панели выводится Can't Activate Recorder. Try Resetting Camera (Невозможно активировать запись. Попробуйте перезагрузить камеру).

Убедитесь, что камера реагирует на команды программы Premiere Pro.

1. Нажмите кнопку Play (Воспроизвести) на панели управления лентопотяжным механизмом. В информационной строке появится сообщение Playing (Воспроизведение), видеокамера перейдет в режим воспроизведения, а в области просмотра начнется воспроизведение содержимого видеокассеты.

2. Нажмите кнопку Stop (Стоп). Воспроизведение кассеты будет остановлено, а на информационной панели появится сообщение Stopped (Остановлено).

3. Нажмите кнопку Rewind (Перемотка назад) или Fast Forward (Перемотка вперед) и убедитесь, что видеокамера переходит в соответствующие режимы.

Если камера, подключенная к компьютеру, правильно реагирует на нажатие соответствующих кнопок на панели управления лентопотяжным механизмом, можно приступить к захвату видео.

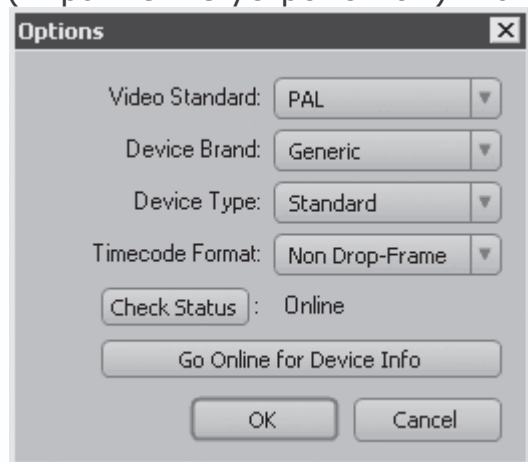
#### **Примечание**

*В редких случаях видеокамера может не реагировать на команды панели управления лентопотяжным механизмом. При этом можно осуществлять захват видео, но нужные режимы работы видеокамеры придется включать на ней самой.*

#### **Дополнительные настройки захвата**

Обычно программа Premiere Pro корректно определяет тип камеры и формат записи видеокассеты. Однако, если в области просмотра видны полосы, помехи или искажение цвета изображения, но качество записи на кассете хорошее (это можно проверить путем ее просмотра на дисплее видеокамеры), следует попробовать изменить некоторые настройки захвата.

1. Перейдите на вкладку Settings (Установки) окна Capture (Захват).
2. В раскрывающемся списке Device (Устройство) области Device Control (Управление устройством) выберите пункт DV/HDV Device Control (Управление устройством DV/HDV).
3. Нажмите кнопку Options (Свойства), расположенную в области Device Control (Управление устройством). На экране появится диалог Options (Свойства) (рис. 2.3).



**Рис. 2.3.** Диалог Options (Свойства)

4. В раскрывающемся списке Video Standard (Стандарт видео) появившегося окна выберите формат видео, соответствующий формату записи на кассете (PAL или NTSC).
5. В списке Device Brand (Производитель устройства) укажите фирму-производителя видеокамеры. Большинство видеокамер работают корректно при выбранном пункте Generic (Общий), но в некоторых случаях нужно указать конкретного производителя.
6. В раскрывающемся списке Device Type (Тип устройства) укажите модель видеокамеры. Если в списке Device Brand (Производитель устройства) стоит пункт Generic (Общий), модель выбирать не надо.

**Примечание**

*Более подробную информацию об указанном устройстве можно получить, нажав кнопку Go Online For Device Info (Загрузить информацию об устройстве). Компьютер при этом должен быть подключен к сети Интернет.*

7. Нажмите кнопку Check Status (Проверить состояние). Если программа Premiere Pro корректно идентифицировала видеокамеру, справа от кнопки выводится сообщение Online (Подключено). В противном случае вы увидите сообщение Offline (Отключено).
8. Нажмите кнопку OK, чтобы сохранить внесенные изменения и закрыть диалог Options (Свойства).

**Режим обычного захвата**

Режим обычного захвата удобен, если требуется перенести на жесткий диск компьютера все содержимое видеокассеты или несколько длительных фрагментов. В первом случае можно включить режим захвата всей кассеты и не находиться все это время за компьютером, во втором же придется контролировать процесс захвата, чтобы вовремя включить или выключить запись видео на жесткий диск компьютера. Рассмотрим оба случая.

Прежде всего настроим параметры захвата. В процессе захвата содержимое видеокассеты или ее фрагментов превращается в обычные видеофайлы, поэтому необходимо указать путь их размещения. Выполните следующие действия.

1. Убедитесь, что в окне Capture (Захват) открыта вкладка Settings (Установки).

2. В списке Video (Видео) области Capture Locations (Расположение захваченных файлов) выберите один из следующих пунктов:

- Same As Project (В папке проекта). Захваченные видеофайлы будут помещены в папку с файлом проекта, которую вы уже указали при создании нового проекта;
- My Documents (Мои документы). Захваченные видеофайлы будут помещены в папку Мои документы;
- Custom (Вручную). Вы можете самостоятельно указать любую папку, в которую следует поместить захваченные файлы. Для этого нужно нажать кнопку Browse (Обзор) и в появившемся диалоге Обзор папок выбрать нужную. В этом же окне можно создать новую папку.

3. Если вы собираетесь захватывать звуковое сопровождение отдельно от видео, следует выбрать нужную для захваченных звуковых файлов папку в раскрывающемся списке Audio (Звук) области Capture Locations (Расположение захваченных файлов). Здесь можно также выбрать Same As Project (В папке проекта), My Documents (Мои документы) или указать любую другую в пункте Custom (Вручную).

4. Перейдите на вкладку Logging (Регистрация) окна Capture (Захват).

5. В раскрывающемся списке Capture (Захват) области Setup (Настройка) выберите тип данных для захвата:

- Audio and Video (Звук и видео). Программа будет захватывать и видео, и звуковое сопровождение. Этот режим используется в большинстве случаев;
- Audio (Звук). Программа будет захватывать только звуковое сопровождение видеозаписи;
- Video (Видео). Будет захватываться только видеоизображение без звука.

6. В поле Tape Name (Имя ленты) области Clip Data (Данные клипа) можно указать имя для вставленной в видеокамеру кассеты.

### **Примечание**

*В остальных полях области Clip Data (Данные клипа) можно указать другие атрибуты клипа (название, сцены, описание и т. д.). Эти данные будут доступны для просмотра в окне Project (Проект) главного окна программы Premiere Pro.*

### **Захват всей ленты**

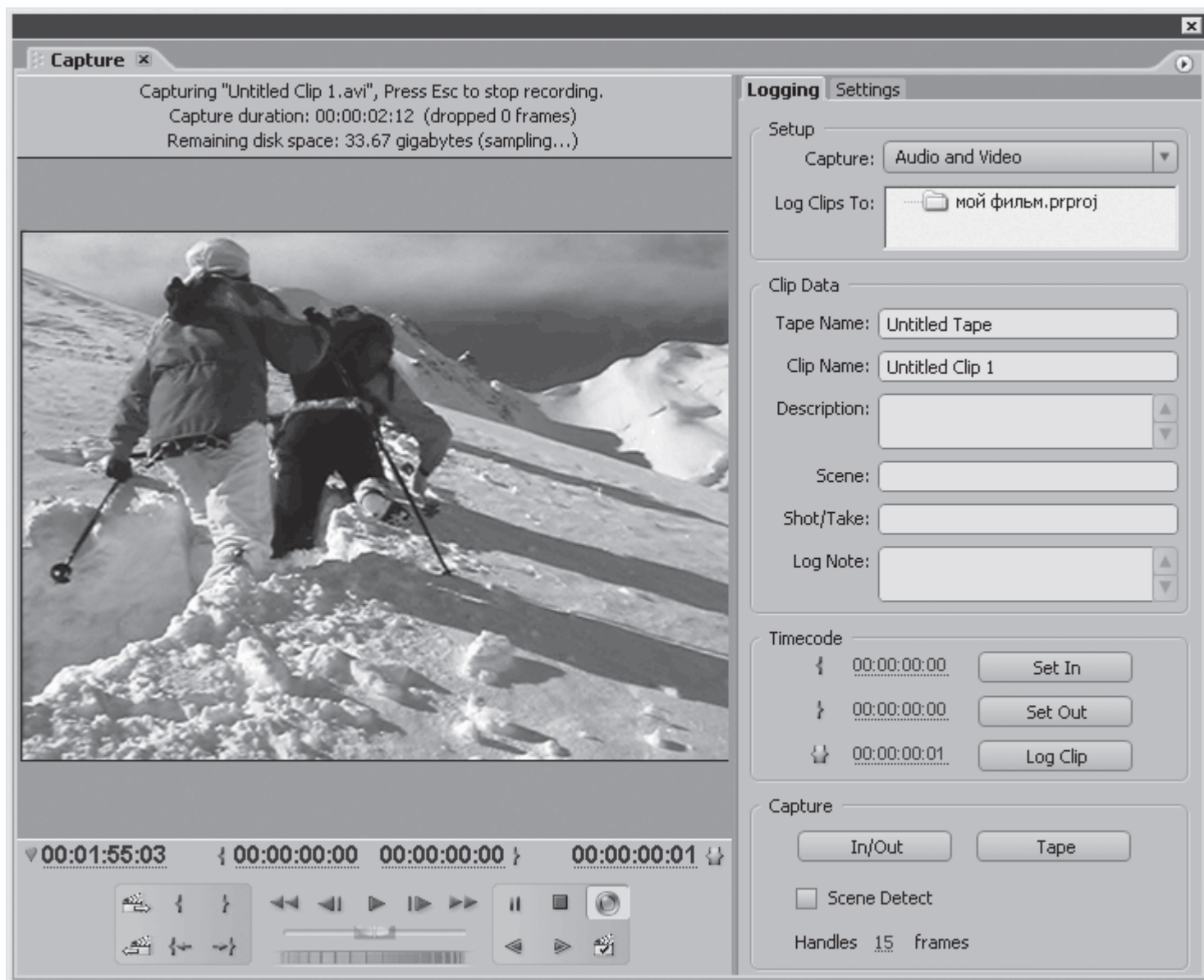
Захват всей ленты осуществляется следующим образом.

1. Перемотайте видеокассету на начало. Это можно сделать с помощью кнопок управления на видеокамере или кнопки Rewind (Перемотка назад) на панели управления лентопротяжным механизмом. Можно также использовать клавишу R.

### **Совет**

*Старайтесь запоминать горячие клавиши для выполнения тех или иных команд. Это поможет сэкономить время. Большинство кнопок и команд меню программы Premiere Pro продублированы горячими клавишами. Установите указатель мыши на кнопке Rewind (Перемотка назад), и вы увидите всплывающую подсказку Rewind (R) (Перемотка назад (R)). В скобках указана горячая клавиша, соответствующая данной команде.*

2. Нажмите кнопку Tape (Лента), расположенную на вкладке Logging (Регистрация) окна Capture (Захват). Видеокамера начнет воспроизведение кассеты, и процесс захвата начнется (рис. 2.4).



**Рис. 2.4.** Процесс захвата видео в окне Capture (Захват)

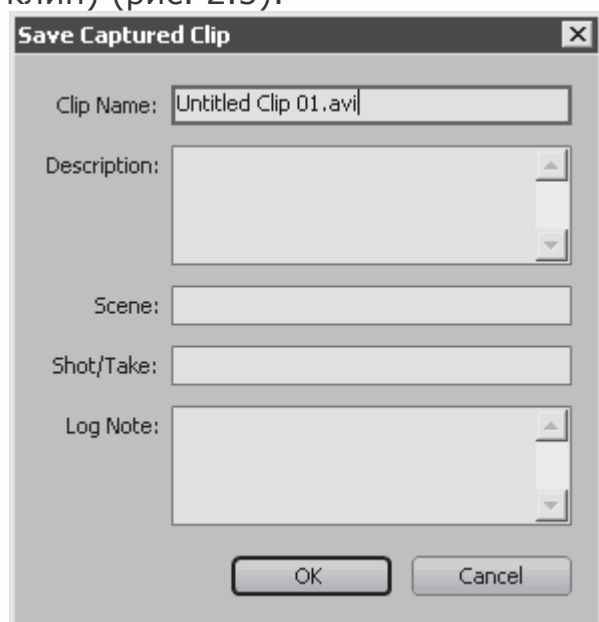
В это время на информационной панели окна Capture (Захват) отображается сообщение, в котором содержится имя захватываемого видеофайла, длительность захваченного видеофрагмента, количество пропущенных кадров и количество доступного дискового пространства на выбранном носителе.

***Внимание!***

*Следите за информацией о пропущенных кадрах (dropped frames). Пропущенные кадры могут появиться вследствие недостаточной мощности процессора, нехватки оперативной памяти, сильной фрагментации жесткого диска или других причин. Такое видео будет воспроизводиться рывками. В этом случае лучше остановить процесс захвата и попытаться устранить причину пропуска кадров.*

Процесс захвата будет автоматически остановлен по окончании видеокассеты, однако вы можете сами прервать его в любой момент. Для этого необходимо выполнить следующее.

1. Нажмите кнопку Stop (Стоп) на панели управления лентопротяжным механизмом. Захват будет остановлен, а на экране появится диалог Save Captured Clip (Сохранить захваченный клип) (рис. 2.5).



**Рис. 2.5.** Диалог Save Captured Clip (Сохранить захваченный клип)

2. В поле Clip Name (Имя клипа) диалога Save Captured Clip (Сохранить захваченный клип) можно указать имя захваченного клипа или оставить предложенное программой.

3. В остальные поля можно ввести дополнительную информацию о захваченном клипе или оставить эти поля пустыми.

4. Нажмите кнопку OK диалога. Окно будет закрыто.

Переместите окно Capture (Захват) так, чтобы видеть окно Project (Проект). Обратите внимание на то, что ссылка на захваченный вами видеофайл появилась в окне Project (Проект).

Таким образом, захваченное видео автоматически добавляется в созданный вами проект.

### **Захват отдельного видеофрагмента**

Захват отдельного видеофрагмента может осуществляться двумя способами. В первом случае вы визуальное наблюдаете за ходом воспроизведения видео, нужно только включить и выключить режим захвата в нужный момент. Сделайте следующее.

1. Нажмите кнопку Play (Воспроизведение). Видеокамера перейдет в режим воспроизведения.



2. Нажмите кнопку Record (Запись) на панели управления лентопротяжным механизмом за несколько секунд до начала фрагмента, который хотите захватить. Начнется процесс захвата видео.

3. Нажмите кнопку Stop (Стоп) через несколько секунд после окончания фрагмента, который вы хотите перенести на диск компьютера. Процесс захвата будет остановлен, а на экране появится уже знакомый вам диалог Save Captured Clip (Сохранить захваченный клип), в котором можно указать информацию о захваченном клипе.

**Внимание!**

*При захвате отдельных фрагментов желательно начинать захват на несколько секунд раньше начала фрагмента и останавливать на несколько секунд позже его окончания. При монтаже фильма и создании видеопереходов эти дополнительные кадры могут пригодиться. Позже это будет описано в главах, посвященных монтажу.*

Для переноса еще одного фрагмента следует перемотать ленту на его начало (или дождаться в режиме воспроизведения) и повторить вышеописанные действия. Таким образом, можно захватить любое количество фрагментов видеозаписи на кассете.

Второй способ захвата отдельной части видеозаписи удобен в том случае, если известна временная позиция начала и окончания захватываемого фрагмента на ленте. Временную позицию (или временной код) можно увидеть в счетчике, расположенном слева под областью просмотра, или на дисплее видеокамеры.

Временной код в программе Premiere Pro выводится и указывается в формате SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers – Общество инженеров кино и телевидения). Формат SMPTE представляет информацию в виде четырех двузначных чисел, разделенных двоеточием (иногда – точкой с запятой). Эти числа обозначают часы, минуты, секунды и кадры. Например, временной код 01:10:15:23 означает позицию, соответствующую 1 часу, 10 минутам, 15 секундам и 23 кадру видео.

Перед захватом видеофрагмента с известным временным кодом начала и окончания следует указать этот код в программе Premiere Pro.

Обратите внимание на поля с цифрами, расположенные в области Timecode (Временной код) вкладки Logging (Регистрация). Там же находятся кнопки Set In (Точка входа), Set Out (Точка выхода) и Log Clip (Регистрировать клип). В поле, размещенном слева от кнопки Set In (Точка входа), указывается временной код начала захватываемого фрагмента, а в поле, расположенном слева от кнопки Set Out (Точка выхода), – временной код окончания.

Рассмотрим способы ввода и изменения значений в этих полях. Далее в программе Premiere Pro вам придется работать с подобными полями (при изменении и установке временного кода, изменении свойств эффектов, переходов, титров и т. д.).

Изменим значение поля Set In (Точка входа).

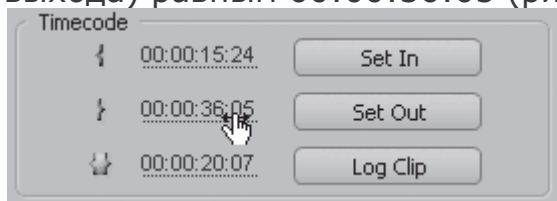
1. Щелкните кнопкой мыши на поле Set In (Точка входа). Значение поля станет выделенным.
2. Введите новое значение временного кода, например 00001524, что соответствует 24 кадру и 15 секундам. Разделители (двоеточия) вводить не надо – они будут проставлены автоматически между парами цифр.
3. Нажмите клавишу Enter. Значение временного кода будет изменено.

**Совет**

*Если значение временного кода содержит ведущие нули (как в нашем примере – 00:00:15:24), их можно опустить. Введите 1524 – программа поймет его как 15 секунд и 24 кадра и автоматически установит значение 00:00:15:24. Если требуется обнулить поле временного кода, следует ввести 0 и нажать клавишу Enter.*

Значение поля Set Out (Точка выхода) можно изменить другим способом.

1. Установите указатель мыши на поле Set Out (Точка выхода). Вид указателя изменится.
2. Нажав и удерживая кнопку мыши, последовательно переместите указатель влево и вправо. Обратите внимание, что временной код в поле Set Out (Точка выхода) меняется.
3. Способом, описанным в предыдущем шаге, установите значение поля Set Out (Точка выхода) равным 00:00:36:05 (рис. 2.6).



**Рис. 2.6.** Изменение временного кода методом перетаскивания мышью

Обратите внимание на поле Log Clip (Регистрация клипа). Здесь автоматически отображается информация о длительности клипа в формате SMPTE. Значение поля Log Clip (Регистрация клипа) – это разница между временными позициями, введенными в поля Set In (Точка входа) и Set Out (Точка выхода).

Под областью просмотра окна Capture (Захват) расположены четыре поля. Второе, третье и четвертое слева поля (иногда их называют *счетчиками*) дублируют поля Set In (Точка входа),

Set Out (Точка выхода) и Log Clip (Регистрация клипа). При указании начала и окончания захватываемого фрагмента можно изменять значения и в этих полях. Первый счетчик отображает текущую временную позицию (кадр, на котором остановлена видеокамера или который воспроизводится в текущий момент, если камера находится в соответствующем режиме).

Попробуйте изменить значения второго и третьего счетчиков под область просмотра и убедитесь в том, что значения полей Set In (Точка входа) и Set Out (Точка выхода) вкладки Logging (Регистрация) также изменились.

Создадим временные позиции начала и окончания захватываемого фрагмента видеозаписи.

1. Любым из вышеперечисленных способов установите в поле Set In (Точка входа) позицию начала захватываемого фрагмента, например 00:00:45:15.

2. В поле Set Out (Точка выхода) установите временной код окончания захватываемого фрагмента, например 00:01:15:03.

3. Нажмите кнопку In/Out (Вход/выход), расположенную в области Capture (Захват) вкладки Logging (Регистрация).

После нажатия кнопки In/Out (Вход/выход) происходит следующее. Видеокамера автоматически переходит в режим перемотки и перематывает видеокассету до кадра, соответствующего временному коду, указанному в поле Set In (Точка входа). Затем включается режим захвата и камера переходит в режим воспроизведения. Как только воспроизведение видео доходит до позиции, указанной в поле Set Out (Точка выхода), в нашем примере – до точки 00:01:15:03, видеокассета останавливается, а на экране появляется диалог Save Captured Clip (Сохранить захваченный клип) с именем захваченного видеофайла.

Используя временной код начала и окончания, можно захватывать фрагменты видео любой длительности, не отслеживая воспроизводимое в области просмотра. Программа Premiere Pro автоматически перемотает видеокассету камеры на начало указанного фрагмента, захватит его и остановит воспроизведение.

### **Режим пакетного захвата**

Режим пакетного захвата (Batch Capture) удобен для автоматического захвата множества разрозненных видеофрагментов с одной или нескольких кассет. Процесс пакетного захвата происходит в два этапа:

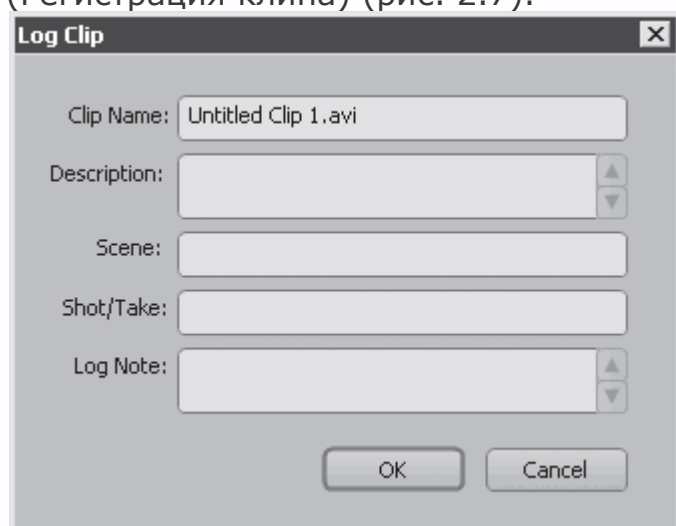
- на первом этапе необходимо отметить временные позиции начала и окончания видеофрагментов, которые будут перенесены на компьютер (регистрация клипов). Это можно

сделать двумя способами: отметить нужные фрагменты, ориентируясь на изображение в области просмотра, или указать их временной код;

- на втором этапе программа в автоматическом режиме захватывает отмеченные видеофрагменты, перематывая неотмеченные участки ленты кассеты видеокамеры.

Рассмотрим пример пакетного захвата.

1. Перемотайте видеокассету на начало.
2. Включите режим Play (Воспроизведение), нажав соответствующую кнопку на панели управления лентопротяжным механизмом. Начнется воспроизведение видеокассеты.
3. За несколько секунд до начала фрагмента, который необходимо захватить, нажмите кнопку Set In (Точка входа) или клавишу I. Вы отметили начало захватываемого клипа.
4. Через несколько секунд после окончания фрагмента нажмите кнопку Set Out (Точка выхода) или клавишу O. Отмечено окончание захватываемого фрагмента.
5. Нажмите кнопку Log Clip (Регистрация клипа). На экране появится диалог Log Clip (Регистрация клипа) (рис. 2.7).



**Рис. 2.7.** Диалог Log Clip (Регистрация клипа)

6. Укажите имя файла захватываемого видеофрагмента или согласитесь с предложенным в диалоге Log Clip (Регистрация клипа).

7. Нажмите кнопку ОК диалога Log Clip (Регистрация клипа), чтобы закрыть его.

8. Дождитесь начала следующего фрагмента, который хотите захватить (или перемотайте кассету на его начало).

9. Нажмите кнопку Set In (Точка входа) или клавишу I.

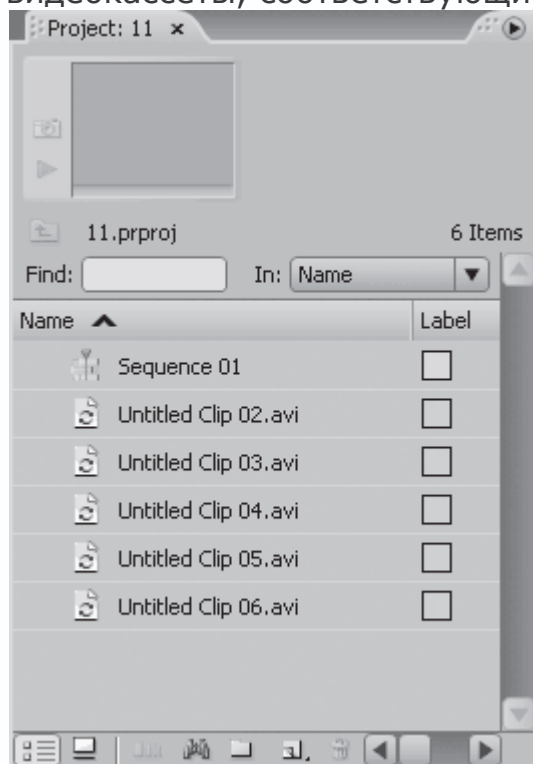
10. По окончании фрагмента нажмите кнопку Set Out (Точка выхода) или клавишу O.

11. Нажмите кнопку Log Clip (Регистрация клипа). В появившемся диалоге укажите имя файла или согласитесь с предложенным. Закройте диалог. Вы отметили второй видеофрагмент, который следует захватить.

12. Вышеописанными способами отметьте позиции начала и окончания всех видеофрагментов, которые необходимо захватить с видеокассеты. Не забывайте регистрировать каждый клип, нажимая кнопку Log Clip (Регистрация клипа).

13. Когда все фрагменты видеозаписи, которые вы хотите захватить, будут отмечены и зарегистрированы, закройте окно Capture (Захват).

Обратите внимание, что в окне Project (Проект) главного окна программы Premiere Pro появились новые пункты, названия которых соответствуют отмеченным вами видеофрагментам. Это еще не видеофайлы, а всего лишь ссылки на участки ленты видеокассеты, соответствующие отмеченным вами видеофрагментам (рис. 2.8).

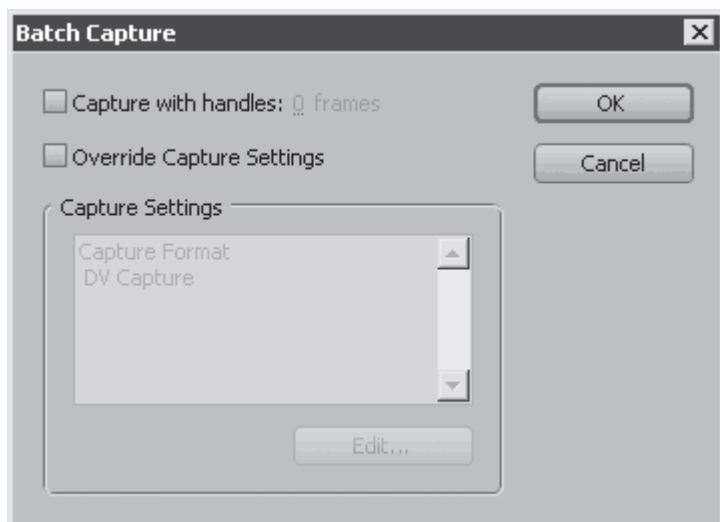


**Рис. 2.8.** Ссылки на видеофрагменты ленты в окне Project (Проект)

Сейчас предстоит перенести эти видеофрагменты на жесткий диск. Выполните следующие действия.

1. Выделите все клипы в окне Project (Проект). Для этого щелкните кнопкой мыши на первом клипе и, удерживая нажатой клавишу Shift, на последнем.

2. Выполните команду меню File → Batch Capture (Файл → Пакетный захват) или нажмите клавишу F6. На экране появится диалог Batch Capture (Пакетный захват) (рис. 2.9).



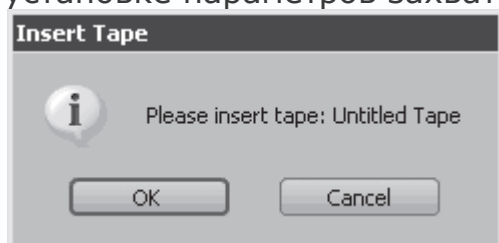
**Рис. 2.9.** Диалог Batch Capture (Пакетный захват)

3. Установите флажок Capture with handles (Захват с откатом).
4. В поле Frames (Кадры) установите некоторое количество кадров отката, например 15.

**Примечание**

При режиме захвата с откатом захват видео начинается на установленное вами количество кадров раньше отмеченного начала фрагмента и заканчивается на это же количество кадров позже. Это удобно, если вы в процессе регистрации не успели вовремя отметить начало фрагмента, нажав кнопку Set In (Точка входа) чуть позже. Кроме того, дополнительные кадры перед началом фрагмента и после его окончания могут пригодиться в процессе монтажа. Если же дополнительные кадры не понадобятся, в дальнейшем их можно вырезать.

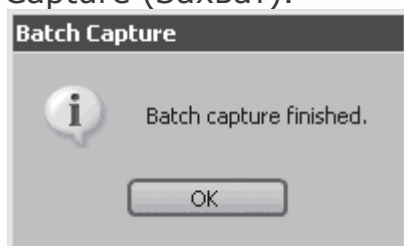
5. Нажмите кнопку ОК, чтобы закрыть диалог Batch Capture (Пакетный захват). На экране появится окно Capture (Захват) и сообщение Please insert tape (Пожалуйста, вставьте кассету). Сообщение заканчивается названием видеокассеты, которое было указано при установке параметров захвата (рис. 2.10).



**Рис. 2.10.** Сообщение Please insert tape (Пожалуйста, вставьте кассету)

6. Нажмите кнопку ОК сообщения. Окно будет закрыто. Начнется процесс пакетного захвата.

На данном этапе ваше участие не требуется. Программа будет автоматически захватывать отмеченные вами видеофрагменты, перематывая остальные участки ленты. По окончании захвата всех нужных фрагментов на экране появится сообщение Batch capture finished (Пакетный захват окончен) (рис. 2.11). Нажмите кнопку ОК сообщения, а затем закройте окно Capture (Захват).



**Рис. 2.11.** Сообщение Batch capture finished (Пакетный захват окончен)

Обратите внимание, что значки слева от названий клипов в окне Project (Проект) изменились. Теперь они представляют собой фрагмент киноплёнки с динамиком. Это означает, что названия клипов ссылаются на конкретные видеофайлы со звуковым сопровождением на жестком диске компьютера.

Теперь видеофрагменты, которые будут составлять основу фильма, перенесены на жесткий диск компьютера и добавлены в ваш проект. Можно отключить видеокамеру и приступить к монтажу фильма.

### Резюме

В данной главе были описаны несколько способов переноса видеоматериала с кассеты цифровой камеры на жесткий диск компьютера.

Захватывая видео, руководствуйтесь следующим принципом: лучше начинать захват фрагмента чуть раньше начала и заканчивать чуть позже окончания. Лишние кадры можно потом удалить. Иначе вам может не хватить буквально нескольких кадров в начале или конце фрагмента для удачного монтажа с другой частью или создания перехода между ними.

На этом подготовительный этап процесса создания фильма можно считать законченным. Настало время перейти к самому увлекательному занятию – монтажу вашего первого фильма.

### Глава 3 Подготовка к монтажу

- Импорт клипов в проект
- Отмена нескольких последних действий
- Окно Timeline (Окно монтажа)

- Предварительная подрезка клипов
- Перенос клипов в окно Timeline (Окно монтажа)
- Резюме

Монтаж видеоряда – это самый ответственный и творческий этап в создании фильма. В видеопроизводстве под этим подразумевают «сборку» фильма из нужных фрагментов и удаление ненужных.

В любом художественном или документальном фильме сцены постоянно меняются. Действие происходит в комнате, затем – на улице, потом снова в помещении и т. д. Все это снимается в различное время и с участием разных актеров. Сцены в одном и том же помещении могли быть сняты одновременно, а затем «разбросаны» по фильму. В процессе монтажа отснятые фрагменты расставляют в нужном порядке согласно сценарию фильма, поэтому, монтируя фильм, необходимо представлять сам сценарий будущего фильма, то есть очередность событий в нем. У вас есть видеозаписи, из которых будет составлен фильм, поэтому определитесь, в каком порядке должны следовать видеофрагменты.

В этой главе приведены основные приемы видеомонтажа. Окончательный монтаж фильма будет описан в следующей главе.

### **Импорт клипов в проект**

Фильм может состоять из различного рода исходных компонентов. Это могут быть видеозаписи (видеофайлы), звуковые файлы, статичные картинки (графические файлы) и файлы титров (эти файлы создаются в программе Premiere Pro). Фильм, который будет создаваться в качестве примера, будет состоять из всех вышперечисленных компонентов. На языке программы Premiere Pro любой исходный файл фильма, независимо от вида данных, будь то видеофайл или статичная картинка, называется *клипом*. Этот термин и будет использоваться при описании практических шагов.

#### ***Примечание***

*В видеоуроке «Урок 3.1. Импорт клипов в проект», который находится на компакт-диске, прилагаемом к книге, показано, как импортировать клипы в проект.*

Если вы начали работу над проектом фильма с захвата видео, то в окне Project (Проект) главного окна программы Premiere Pro имеются ссылки на захваченные видеофайлы. Теперь эти ссылки будут называться клипами. В данной главе будет предложено создать фильм, используя исходные компоненты с прилагаемого к книге компакт-диска.



Для удобства работы следует переписать исходные файлы для фильма с прилагаемого компакт-диска на жесткий диск компьютера.

1. Создайте на жестком диске папку и назовите ее Мой первый фильм.

2. Перепишите все файлы из папки Files прилагаемого компакт-диска в созданную папку.

Теперь все исходные компоненты будущего фильма находятся на жестком диске компьютера. Можно приступать к работе над монтажом.

1. Запустите программу Premiere Pro.

2. Создайте новый проект, выбрав в качестве заготовки параметров проекта шаблон PAL-DV с частотой дискретизации звука 32 kHz.

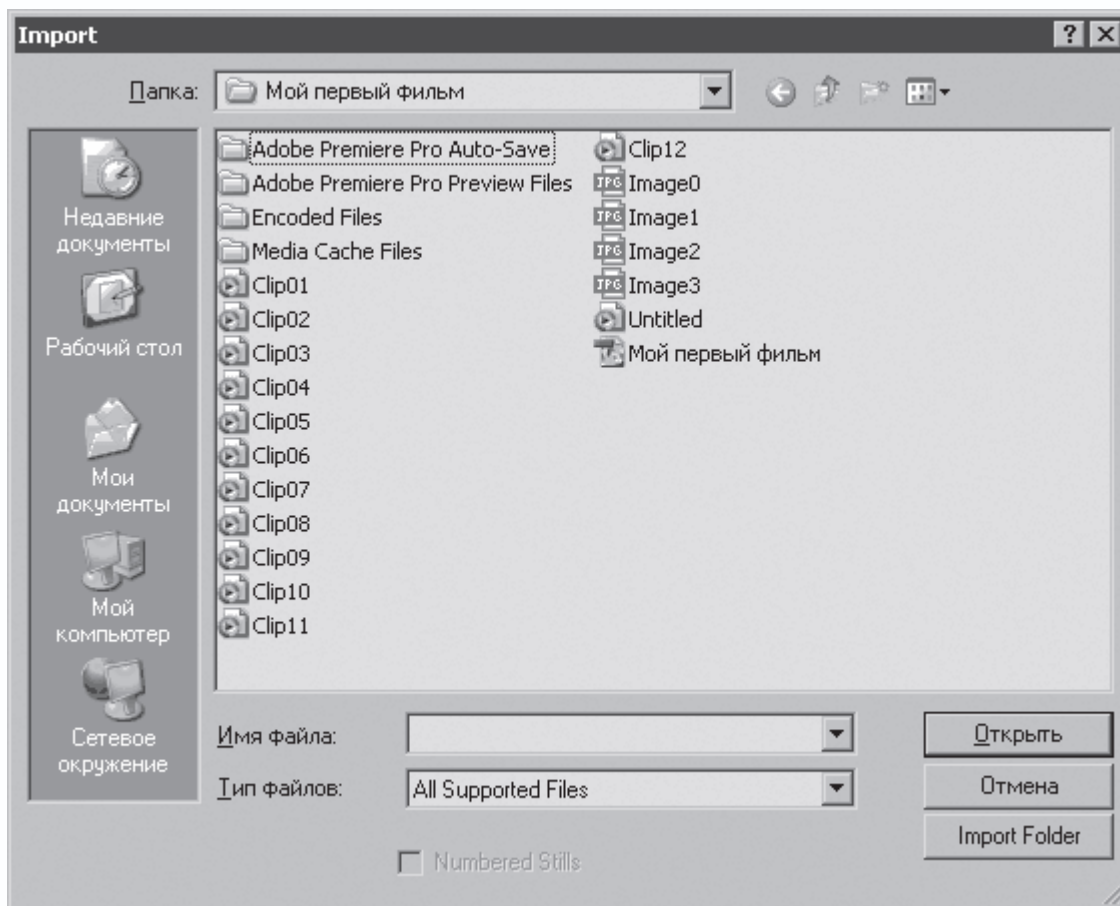
3. В качестве места расположения файла проекта выберите папку, в которую были переписаны файлы с компакт-диска (это папка Мой первый фильм), и назовите проект Мой первый фильм.

Перед вами пустой проект программы Premiere Pro. До начала монтажа необходимо загрузить в проект исходные компоненты фильма, которые были переписаны с компакт-диска.

Все клипы проекта располагаются в окне Project (Проект). В это же окно автоматически добавляются клипы, которые создаются в процессе фильма (титры или фрагменты видео). В данный момент окно Project (Проект) пустое.

1. Выделите окно Project (Проект). Для этого щелкните на любом участке этого окна. Вокруг него появится оранжевая рамка – окно выделено.

2. Выполните команду меню File → Import (Файл → Импорт). На экране появится диалог Import (Импорт) (рис. 3.1).



**Рис. 3.1.** Диалог Import (Импорт)

3. В раскрывающемся списке Папка диалога Import (Импорт) выберите диск и папку, в которую были переписаны файлы с компакт-диска.

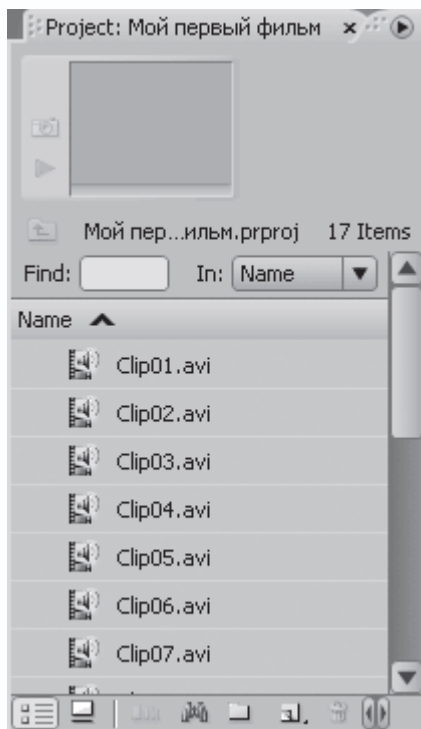
4. В списке файлов выделите все, кроме файла проекта (Мой первый фильм). Для этого щелкните кнопкой мыши на всех файлах, удерживая нажатой клавишу Ctrl.

5. Убедитесь, что все файлы, кроме файла проекта Мой первый фильм, выделены. Нажмите кнопку Открыть. На экране появится сообщение Import Files (Импорт файлов) с индикатором хода работы.

***Внимание!***

*Процесс импорта файлов может занять некоторое время. Его продолжительность зависит от объема импортируемых данных и быстродействия компьютера.*

По окончании процесса импорта сообщение с индикатором хода работы исчезнет, а в окне Project (Проект) появятся ссылки на исходные файлы фильма. Как было уже сказано, с настоящего момента они называются клипами (рис. 3.2).

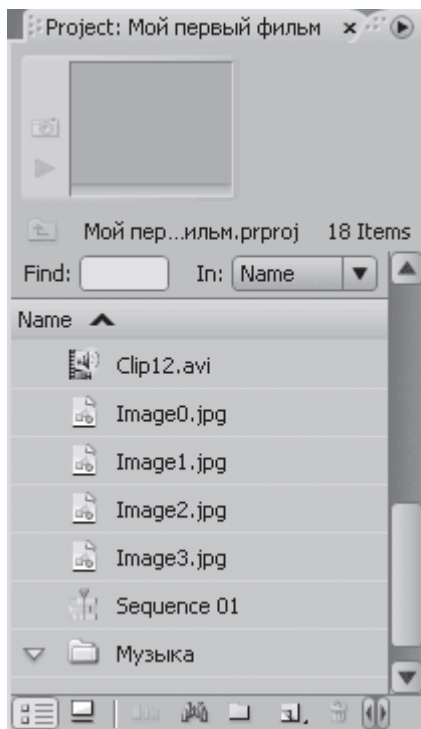


**Рис. 3.2.** Клипы в окне Project (Проект)

Если проект состоит из большого количества клипов, их можно упорядочить в окне Project (Проект). Для этого сделайте следующее.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на списке клипов окна Project (Проект) и в появившемся контекстном меню выполните команду New Bin (Новая корзина). В нижней части списка клипов появится папка, называемая *корзиной*, под названием Bin 01 (Корзина 01). Название папки выделено, чтобы его можно было изменить.

2. Измените название папки Bin 01 (Корзина 01) на Музыка и нажмите клавишу Enter. Папка будет переименована (рис. 3.3).



**Рис. 3.3.** Корзина Музыка в окне Project (Проект)

3. Найдите в списке клипов в окне Project (Проект) файл Sound.wav.

4. Нажав и удерживая кнопку мыши на клипе Sound.wav, перетащите его на значок папки Музыка. Затем отпустите кнопку мыши. Клип Sound.wav исчезнет из общего списка клипов.

5. Щелкните на треугольнике слева от папки Музыка. Содержимое корзины будет раскрыто, и вы увидите, что клип Sound.wav теперь располагается в созданной вами папке Музыка.

6. Снова щелкните на треугольнике слева от папки Музыка. Содержимое корзины будет свернуто. Теперь клип Sound.wav не отображается в окне Project (Проект).

7. Вышеописанным способом создайте новую корзину и назовите ее Фотографии.

8. Перетащите в созданную корзину клипы Image0.jpg, Image1.jpg, Image2.jpg и Image3.jpg. Они исчезнут из общего списка.

9. Раскройте корзину Фотографии и убедитесь, что клипы Image0.jpg, Image1.jpg, Image2.jpg и Image3.jpg теперь расположены в ней.

Таким образом, создавая папки (корзины) в окне Project (Проект), вы можете упорядочить клипы проекта. Это удобно при работе с большим количеством клипов. В данном примере звуковой и графические файлы размещены в отдельных корзинах. Можно сортировать клипы по другим критериям – по дате съемки, сцене фильма, актерам и т. д. Если ваш проект

содержит небольшое количество клипов, как в нашем случае, можно обойтись без создания корзины, тогда все клипы будут присутствовать в одном общем списке.

### Отмена нескольких последних действий

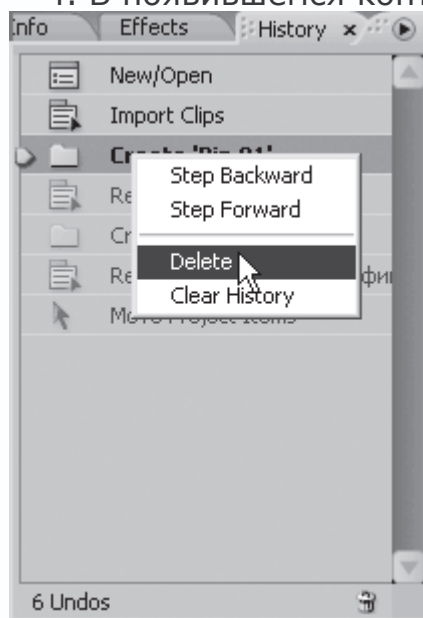
Отменим сделанные изменения, чтобы все клипы проекта располагались в одном списке в окне Project (Проект).

1. Перейдите на вкладку History (История), расположенную в левом нижнем окне программы. На ней отображается список всех действий над проектом в течение одного сеанса работы (от загрузки программы до настоящего момента).

2. Щелкните на пункте, расположенном под пунктом Import Clips (Импорт клипов).

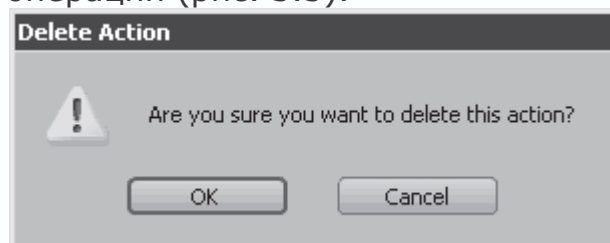
3. Нажмите правую кнопку мыши.

4. В появившемся контекстном меню выполните команду Delete (Удалить) (рис. 3.4).



**Рис. 3.4.** Отмена выделенного и всех последующих действий

На экране появится диалог Delete Action (Операция удаления) с запросом о подтверждении операции (рис. 3.5).



**Рис. 3.5.** Диалог Delete Action (Операция удаления)

5. В появившемся диалоге нажмите кнопку ОК. Диалог будет закрыт, все пункты списка вкладки History (История), расположенные ниже пункта Import Clips (Импорт клипов), будут удалены, в окне Project (Проект) будут удалены созданные вами корзины, а все клипы проекта будут вновь располагаться в общем списке.

Вы только что использовали список вкладки History (История) для отмены нескольких последних действий над проектом. Выделив пункт списка, находящийся под пунктом Import Clips (Импорт клипов), и выполнив команду Delete (Удалить), вы удалили этот пункт и все остальные, расположенные ниже по списку. В результате последним пунктом в списке History (История) оказался пункт Import Clips (Импорт клипов), то есть ваш проект был возвращен в то состояние, в котором он находился сразу после импорта клипов.

Использование списка вкладки History (История) для отмены одной или нескольких последних операции удобное средство для отмены ошибочных действий.

#### **Примечание**

*Почти все программы компании Adobe содержат панель или вкладку History (История). Назначение этих панелей и вкладок аналогично вышеописанной. В дальнейшем при создании фильмов вы, возможно, будете пользоваться программами Photoshop, After Effects, Encore DVD. Все эти программы от компании Adobe позволяют отменить несколько последних действий посредством списка History (История).*

Для отмены одного последнего действия можно воспользоваться командой меню Edit → Undo (Правка → Отмена) или сочетанием клавиш Ctrl+Z.

Вы уже начали работу над проектом, загрузив в него клипы. Теперь следует сохранить проект, чтобы не потерять результаты работы в случае сбоя компьютера. Для этого выполните команду File → Save (Файл → Сохранить) или нажмите сочетание клавиш Ctrl+S. На экране появится сообщение Save Project (Сохранить проект) с индикатором хода процесса, которое исчезнет после его завершения.

Теперь все клипы для фильма загружены в проект, но до начала монтажа следует поближе познакомиться с окном Timeline (Окно монтажа).

#### **Примечание**

*В видеоуроке «Урок 3.2. Отмена нескольких последних действий», который находится на компакт-диске, прилагаемом к книге, показано, как отменять несколько последних выполненных действий.*

### **Окно Timeline (Окно монтажа)**

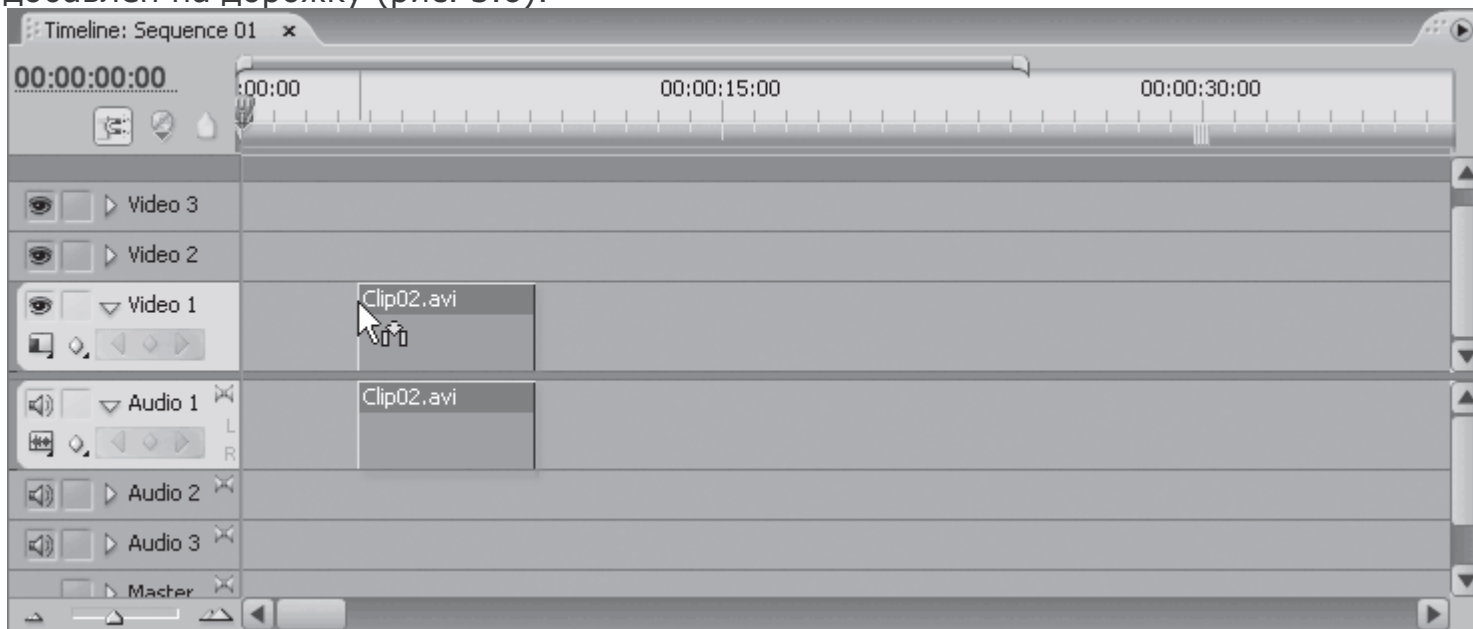
Основная работа по монтажу фильма происходит в окне Timeline (Окно монтажа). По умолчанию оно содержит три видео- и три звуковые дорожки. Количество дорожек проекта можно изменить. Позже будет рассказано, как это делается. В левой части каждой дорожки расположена панель заголовка, на которой указано ее название – Video 1–Video 3 (Видео 1–Видео 3) и Audio 1–Audio 3 (Звук 1–Звук 3). Окно Timeline (Окно монтажа) также содержит некоторые элементы управления, которые будут рассмотрены позже.

В верхней части окна Timeline (Окно монтажа) расположена шкала времени, на которую нанесены метки в формате SMPTE. Шкала времени служит для определения временной позиции кадра и правильного расположения клипов во времени.

Тонкая вертикальная линия, проходящая перпендикулярно дорожкам, называется курсором текущей позиции редактирования. Вы будете часто использовать этот курсор, чтобы перейти к нужному кадру клипа или отметить точку монтажа.

Для более подробного ознакомления с элементами окна Timeline (Окно монтажа) добавим в него клип.

1. Установите указатель мыши на клип Clip02.avi в окне Project (Проект).
2. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите клип в окно Timeline (Окно монтажа) на дорожку Video 1 (Видео 1). На ней появится прямоугольник. Это и есть клип, который был добавлен на дорожку (рис. 3.6).



**Рис. 3.6.** Добавление клипа на видеодорожку

Обратите внимание, что на дорожке Audio 1 (Звук 1) также появился прямоугольник, равный по ширине прямоугольнику на дорожке Video 1 (Видео 1). Это звуковое

сопровождение добавленного клипа. Если клип не содержит звукового сопровождения, то прямоугольник появится только на дорожке Video 1 (Видео 1).

Ширина прямоугольника на дорожке зависит от длительности клипа. Чем она больше, тем шире прямоугольник в окне Timeline (Окно монтажа).

В процессе создания фильма вы будете располагать прямоугольники клипов на видеодорожках в той последовательности, в которой они должны находиться в фильме. В программе Premiere Pro существует термин *последовательность* (Sequence) – взгляните на заголовки окна Timeline (Окно монтажа) и экрана Program (Программа).

Этот термин наиболее точно соответствует сути процесса монтажа в Premiere Pro и схожих программах. Вы создаете последовательность клипов, которая в дальнейшем станет вашим фильмом.

### **Масштабирование в окне Timeline (Окно монтажа)**

В процессе работы будет необходимо изменять масштаб отображения в окне Timeline (Окно монтажа) для более точного редактирования клипов. Масштабирование в окне Timeline (Окно монтажа) производится несколькими способами.

1. Переместите влево и вправо ползунок Zoom (Масштаб), расположенный в левой нижней части окна Timeline (Окно монтажа). Масштаб отображения клипа на дорожке проекта будет изменяться (будет увеличиваться или уменьшаться его ширина). Вместе с этим будет изменяться и шаг шкалы времени в верхней части окна Timeline (Окно монтажа).

2. Нажмите несколько раз кнопку Zoom Out (Уменьшить масштаб), расположенную слева от ползунка Zoom (Масштаб), а затем – кнопку Zoom In (Увеличить масштаб), размещенную справа от регулятора Zoom (Масштаб). Масштаб в окне Timeline (Окно монтажа) будет уменьшаться и увеличиваться.

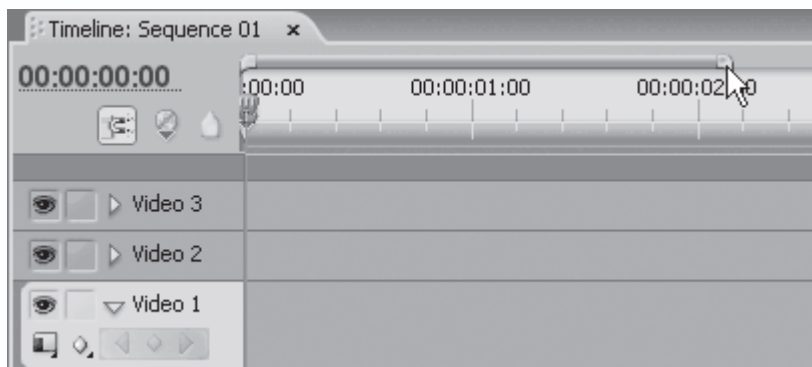
3. Нажмите клавишу - для уменьшения масштаба или клавишу = для его увеличения.

#### ***Внимание!***

*Управление масштабom с помощью клавиатуры возможно, только когда окно Timeline (Окно монтажа) активно (обозначено оранжевой рамкой).*

4. Перетащите с помощью мыши правый край полосы, расположенной над шкалой времени. В зависимости от того, в какую сторону он перетаскивается, масштаб будет увеличиваться или уменьшаться (рис. 3.7). Можно также изменять масштаб перетаскиванием левого края полосы.





**Рис. 3.7.** Изменение масштаба перетаскиванием края полосы над шкалой времени

5. Выберите инструмент Zoom (Масштаб), щелкнув на кнопке с изображением лупы на палитре инструментов. Указатель мыши примет вид лупы со знаком +.

6. Щелкните кнопкой мыши на клипе в окне Timeline (Окно монтажа). Масштаб будет увеличен.

7. Нажмите и удерживайте клавишу Alt. Указатель мыши примет вид лупы со знаком «-».

8. Удерживая нажатой клавишу Alt, щелкните кнопкой мыши на клипе. Масштаб будет уменьшен.

9. Выберите инструмент выделения, чтобы выключить инструмент Zoom (Масштаб). Для этого щелкните на кнопке Selection (Выделение) на палитре инструментов. Это левая верхняя кнопка палитры. Можно также нажать клавишу V, чтобы выбрать инструмент.

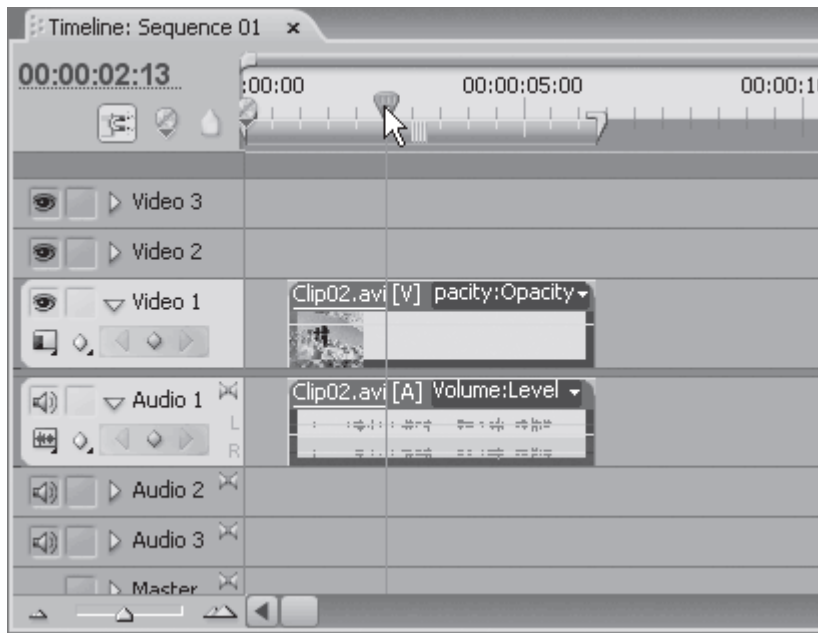
Вы попробовали несколько способов изменения масштаба отображения клипов в окне Timeline (Окно монтажа). Удобство же каждого из них зависит от конкретной ситуации.

### **Курсор текущей позиции редактирования**

*Курсор текущей позиции редактирования* служит для нахождения нужного кадра в клипе, что позволяет точно произвести монтаж клипов или их подрезку.

В верхней части курсора текущей позиции редактирования расположен ползунок, при помощи которого можно перемещать линию курсора вдоль шкалы времени (рис. 3.8).

Выполните следующие действия.



**Рис. 3.8.** Перемещение курсора текущей позиции редактирования

1. Нажав и удерживая кнопку мыши на ползунке курсора текущей позиции редактирования, переместите его так, чтобы линия оказалась в пределах клипа, расположенного на видеодорожке. На экране Program (Программа) появится кадр клипа, на котором установлен курсор текущей позиции редактирования (рис. 3.9).



**Рис. 3.9.** Текущий кадр клипа на экране Program (Программа)

2. Переместите курсор текущей позиции редактирования немного влево или вправо. Появится другой кадр, который соответствует новому положению курсора.

3. Щелкните кнопкой мыши на любом участке шкалы времени. Курсор текущей позиции редактирования переместится в указанную точку.

4. Нажмите несколько раз клавиши ← и →. Каждое нажатие перемещает на один кадр влево или вправо.

Если курсор текущей позиции редактирования окажется вне клипа, то есть за пределами прямоугольника на видеодорожке, изображение на экране Program (Программа) будет отсутствовать.

Обратите внимание на шкалу времени, расположенную на экране Program (Программа). На этой шкале есть ползунок, идентичный ползунку курсора текущей позиции редактирования. Попробуйте переместить этот ползунок и увидите, что курсор текущей позиции редактирования в окне Timeline (Окно монтажа) перемещается синхронно. Эти элементы управления связаны между собой. Таким образом, можно находить нужный кадр и устанавливать на него курсор текущей позиции редактирования как в окне Timeline (Окно монтажа), так и на экране Program (Программа).

В левой части окна Timeline (Окно монтажа) и экрана Program (Программа) расположены счетчики. На них отображается временное положение курсора текущей позиции редактирования. Попробуйте переместить курсор. Показания счетчиков изменятся.

Вышеупомянутые счетчики служат не только для отображения информации о положении курсора текущей позиции редактирования. С их помощью также можно перемещать его в нужный кадр.

1. Щелкните кнопкой мыши на счетчике в левой верхней части окна Timeline (Окно монтажа). Показания счетчика будут выделены.

2. Введите значение 503 и нажмите клавишу Enter. Значение счетчика изменится на 00:00:05:03, а курсор текущей позиции переместится на третий кадр пятой секунды.

3. Нажав и удерживая кнопку мыши на показаниях счетчика, переместите указатель влево или вправо. Показания счетчика будут меняться, а курсор текущей позиции редактирования – перемещаться в точку, соответствующую показаниям счетчика.

4. Попробуйте выполнить вышеописанные действия с левым счетчиком экрана Program (Программа). Как видите, курсор текущей позиции редактирования связан и с этим счетчиком.

Мгновенно переместить курсор текущей позиции редактирования к началу и концу клипа можно нажатием клавиш Page Up и Page Down. Если последовательность состоит из

нескольких клипов, такой метод навигации удобен для перемещения курсора текущей позиции редактирования от клипа к клипу.

Потренируйтесь изменять положение курсора текущей позиции редактирования в проекте различными способами. Далее в книге будет указываться положение курсора текущей позиции редактирования, а выбор метода его перемещения в указанную точку вы выберете самостоятельно.

### Предварительная подрезка клипов

Монтаж видео всегда подразумевает подрезку исходных видеоматериалов. В отснятых, захваченных и импортированных в проект видеофрагментах всегда есть что удалить – например лишние кадры, образовавшиеся в процессе захвата.

Клипы можно подрезать как перед монтажом фильма (до помещения клипа в окно Timeline (Окно монтажа)), так и в его процессе. В этом разделе вы научитесь подрезать клипы до помещения в окно Timeline (Окно монтажа) на примере клипа Clip01.avi. Сделайте следующее.

1. Дважды щелкните кнопкой мыши на клипе Clip01.avi, расположенном в окне Project (Проект). Клип будет загружен на экран Source (Источник), в области просмотра которого появится первый кадр клипа.

2. Нажмите кнопку Play (Воспроизвести), расположенную на панели инструментов экрана Source (Источник). В области просмотра начнется воспроизведение клипа (рис. 3.10).



**Рис. 3.10.** Воспроизведение клипа на экране Source (Источник)

Воспроизведение будет автоматически остановлено по окончании клипа.

Обратите внимание на счетчики, расположенные под областью просмотра экрана Source (Источник). Левый счетчик отображает текущий кадр клипа, в чем можно убедиться, перемещая ползунок на шкале времени экрана Source (Источник). Правый счетчик отображает общую длительность загруженного клипа. Как видите, общая длительность вашего клипа составляет 8 секунд и 16 кадров.

Теперь будет показано, как подрезать окончание этого клипа таким образом, чтобы его общая длительность составила 7 секунд, то есть обрезать его на одну секунду и 16 кадров.

1. Переместите ползунок в начало шкалы времени на экране Source (Источник). Вместо этого можно указать в левом счетчике значение 0. При этом в области просмотра появится первый кадр клипа.

2. Нажмите кнопку Set In Point (Установить точку входа) (кнопка с изображением левой фигурной скобки на панели кнопок экрана Source (Источник)) или просто нажмите клавишу I. Этим действием отмечается начало клипа.

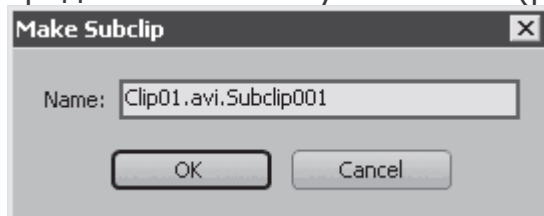
3. Переместите ползунок шкалы времени экрана Source (Источник) так, чтобы в левом счетчике появилось значение 00:00:07:00. Вместо этого можно просто указать значение 700 в левом счетчике.

4. Нажмите кнопку Set Out Point (Установить точку выхода) (кнопка с изображением правой фигурной скобки) или клавишу O. Отмечено окончание клипа. Область шкалы времени экрана Source (Источник) между началом и точкой расположения ползунка теперь отмечена темным цветом. Это означает, что после обрезки в клипе останется только эта область (рис. 3.11).



**Рис. 3.11.** Область шкалы времени, отмеченная темным цветом, показывает участок клипа, который останется после подрезки

5. Выполните команду меню Clip → Make Subclip (Клип → Создать фрагмент клипа). На экране появится диалог Make Subclip (Создать фрагмент клипа) с именем нового клипа, предложенным по умолчанию (рис. 3.12).



**Рис. 3.12.** Диалог Make Subclip (Создать фрагмент клипа)

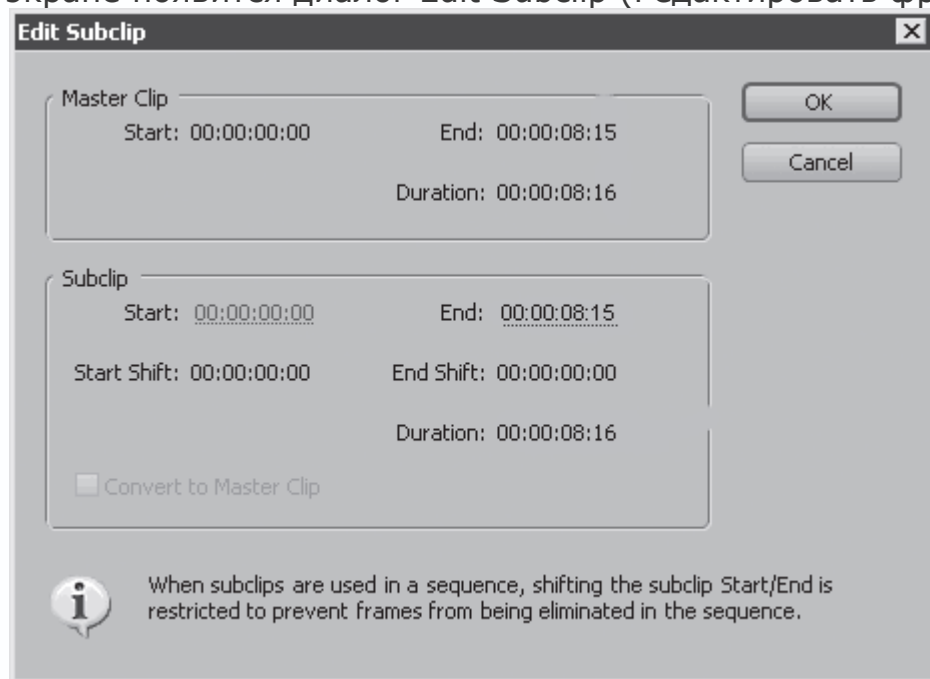
6. Не изменяйте предложенное по умолчанию название клипа и нажмите кнопку ОК. Диалог будет закрыт.

В окне Project (Проект) появился новый клип Clip01.Subclip001. Он является подрезанной вами версией клипа Clip01.avi, который также остался в списке клипов окна Project (Проект). При этом на жестком диске компьютера не был создан новый клип, а Clip01.Subclip001 – это только информация о том, что этот клип является копией видеофайла Clip01.avi, подрезанной до седьмой секунды. Длительность файла Clip01.avi на жестком диске компьютера остается неизменной.

Если вы будете использовать в фильме подрезанную копию клипа, то следует выбирать клип Clip01.Subclip001 для переноса в окно Timeline (Окно монтажа).

Теперь приведем пример удаления клипа Clip01.Subclip001 из списка окна Project (Проект) и подрезки клипа Clip01.avi в том же месте, но несколько другим способом.

1. Выделите клип Clip01.Subclip001 в окне Project (Проект) и нажмите клавишу Delete (Удалить). Клип будет удален из списка.
2. Выделите клип Clip01.avi в окне Project (Проект).
3. Выполните команду меню Clip → Edit Subclip (Клип → Редактировать фрагмент клипа). На экране появится диалог Edit Subclip (Редактировать фрагмент клипа) (рис. 3.13).



**Рис. 3.13.** Диалог Edit Subclip (Редактировать фрагмент клипа)

4. В счетчике Start (Начало) оставьте значение без изменения.
5. В счетчике End (Окончание) установите значение 00:00:07:00. Это указывает, что окончание клипа должно быть подрезано до седьмой секунды.
6. Нажмите кнопку ОК. Диалог будет закрыт.

Вы подрезали клип Clip01.avi – обратите внимание, что значок этого клипа в окне Project (Проект) несколько отличается от значков остальных клипов. Теперь длительность Clip01.avi равняется семи секундам. Новый клип в списке окна Project (Проект) не появился. Вы можете использовать подрезанный клип Clip01.avi в фильме.

Были рассмотрены два способа подрезки клипов перед их помещением в окно Timeline (Окно монтажа). В первом случае создается подрезанная копия клипа, которая добавляется в список окна Project (Проект), во втором – подрезается исходный клип.

Подрезка вторым способом обратима, то есть позволяет вернуть клипу первоначальную длительность. Для этого следует выделить ранее подрезанный клип в списке окна Project (Проект) и выполнить команду меню Clip → Edit Subclip (Клип → Редактировать фрагмент клипа). На экране появится диалог Edit Subclip (Редактировать фрагмент клипа), в полях Start (Начало) и End (Окончание) которого следует указать исходные позиции начала и окончания клипа. После закрытия диалога длительность клипа будет восстановлена. Ошибочно подрезанный клип можно также удалить из проекта и импортировать вновь.

### **Перенос клипов в окно Timeline (Окно монтажа)**

Монтаж фильма производится в окне Timeline (Окно монтажа). Именно там можно составить нужную последовательность клипов и соединить их друг с другом. Там же чуть позже вы будете размещать клипы титров и применять к фрагментам фильма различные эффекты и переходы.

Перед монтажом фильма необходимо перенести клипы из окна Project (Проект) на соответствующие дорожки окна Timeline (Окно монтажа).

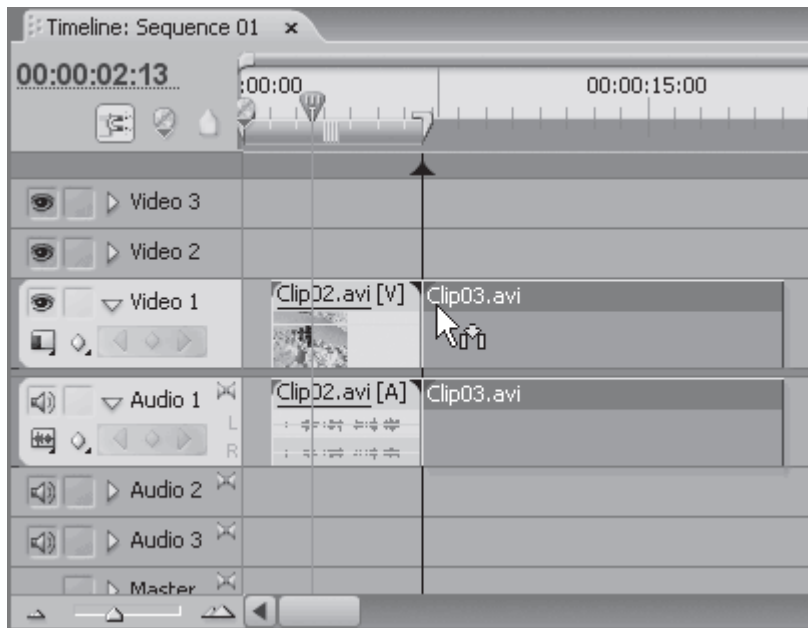
### **Перетаскивание клипов**

С этим способом переноса клипа в окно Timeline (Окно монтажа) вы уже ознакомились. Он заключается в перетаскивании с помощью мыши клипа из окна Project (Проект) в окно Timeline (Окно монтажа). Тем же способом можно последовательно перетащить остальные клипы.

1. Нажав и удерживая кнопку мыши на клипе Clip03.avi в окне Project (Проект), перетащите клип на дорожку Video 1 (Видео 1) правее уже имеющегося на дорожке клипа и отпустите кнопку мыши.

2. Нажав и удерживая кнопку мыши на клипе Clip03.avi в окне Timeline (Окно монтажа), перетащите клип по дорожке так, чтобы его левая граница совпала с правой границей клипа, расположенного слева (рис. 3.14).





**Рис. 3.14.** Клипы Clip02.avi и Clip03.avi состыкованы

Данный прием монтажа состыковал два клипа. При воспроизведении последовательности на экране Program (Программа) вы увидите, что после окончания левого клипа сразу начнется воспроизведение правого.

1. Установите курсор текущей позиции редактирования в начало первого клипа (на левую границу левого прямоугольника на видеодорожке).

2. Нажмите кнопку Play (Воспроизвести) на панели кнопок экрана Program (Программа). Начнется воспроизведение первого клипа, а после его окончания – второго.

Добавьте на видеодорожку еще один клип и расположите его справа от последнего клипа так, чтобы их границы совпадали. Воспроизведите последовательность. Теперь все три клипа, добавленные на видеодорожку, проигрываются друг за другом.

Можно одновременно перетащить несколько клипов из окна Project (Проект) на видеодорожку окна Timeline (Окно монтажа).

1. Выделите несколько клипов в окне Project (Проект), щелкнув на них кнопкой мыши, при этом удерживая нажатой клавишу Ctrl.

2. Нажав и удерживая кнопку мыши на одном из выделенных клипов, перетащите указатель мыши на видеодорожку. Отпустите кнопку мыши. Все выделенные клипы будут помещены на видеодорожку.

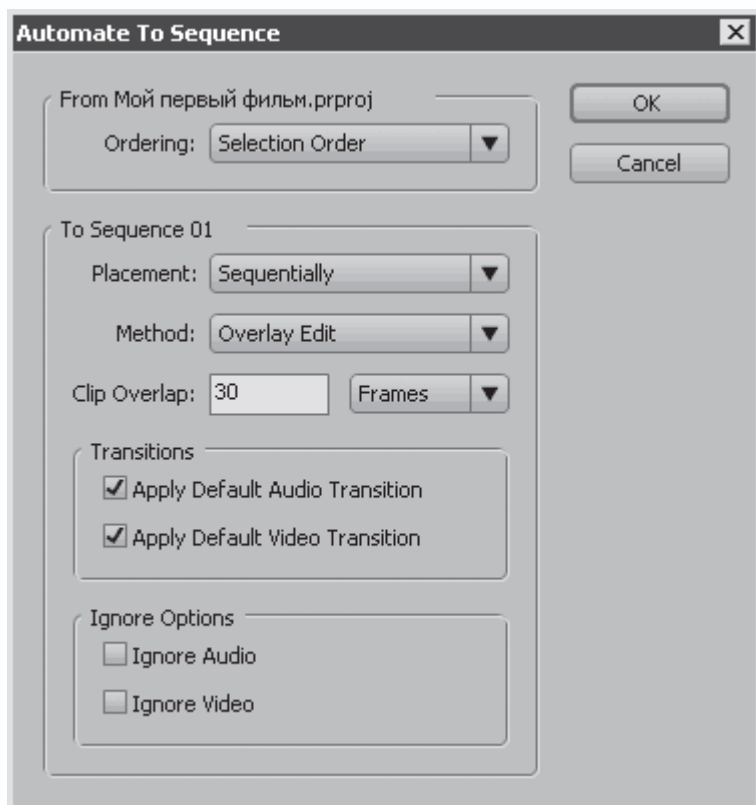
При групповом добавлении на дорожку клипы оказываются состыкованными друг с другом. Между ними нет пустого пространства, они будут воспроизводиться последовательно друг за другом.

### **Автоматический перенос клипов в последовательность**

Другой способ добавления клипов в окно Timeline (Окно монтажа) называется *автопереносом в последовательность*. Его суть заключается в выделении нужных клипов в окне Project (Проект) и выполнении команды меню Project → Automate To Sequence (Проект → Автоперенос в последовательность). Используя данный метод, можно перенести на дорожку окна Timeline (Окно монтажа) сразу группу клипов, которые автоматически расположатся в нужном порядке.

Для начала необходимо удалить все клипы, добавленные ранее в окно Timeline (Окно монтажа).

1. Щелкните кнопкой мыши на всех клипах, расположенных на видеодорожке в окне Timeline (Окно монтажа), удерживая нажатой клавишу Shift, чтобы выделить их.
2. Нажмите клавишу Delete. Клипы будут удалены с дорожки Video 1 (Видео 1).
3. Удерживая клавишу Ctrl, щелкните кнопкой мыши на четырех клипах, расположенных в окне Project (Проект), в следующем порядке: Clip01.avi, Clip03.avi, Clip02.avi и Clip04.avi. Обратите внимание, что клип Clip02.avi выделяется после клипа Clip03.avi. Позже вы поймете почему.
4. Выполните команду меню Project → Automate To Sequence (Проект → Автоперенос в последовательность). На экране появится диалог Automate To Sequence (Автоперенос в последовательность) (рис. 3.15). В этом диалоге устанавливаются параметры переноса клипов в окно Timeline (Окно монтажа).



**Рис. 3.15.** Диалог Automate To Sequence (Автоперенос в последовательность)

5. В раскрывающемся списке Ordering (Порядок) выберите пункт Selection Order (В порядке выбора). Это расположит клипы на дорожке проекта именно в том порядке, в котором они были выделены в окне Project (Проект).

6. В списке Method (Метод) определяется метод добавления клипов – путем вставки или перекрытия. В данный момент дорожка проекта не содержит клипов, поэтому в этом списке может быть выбран любой пункт.

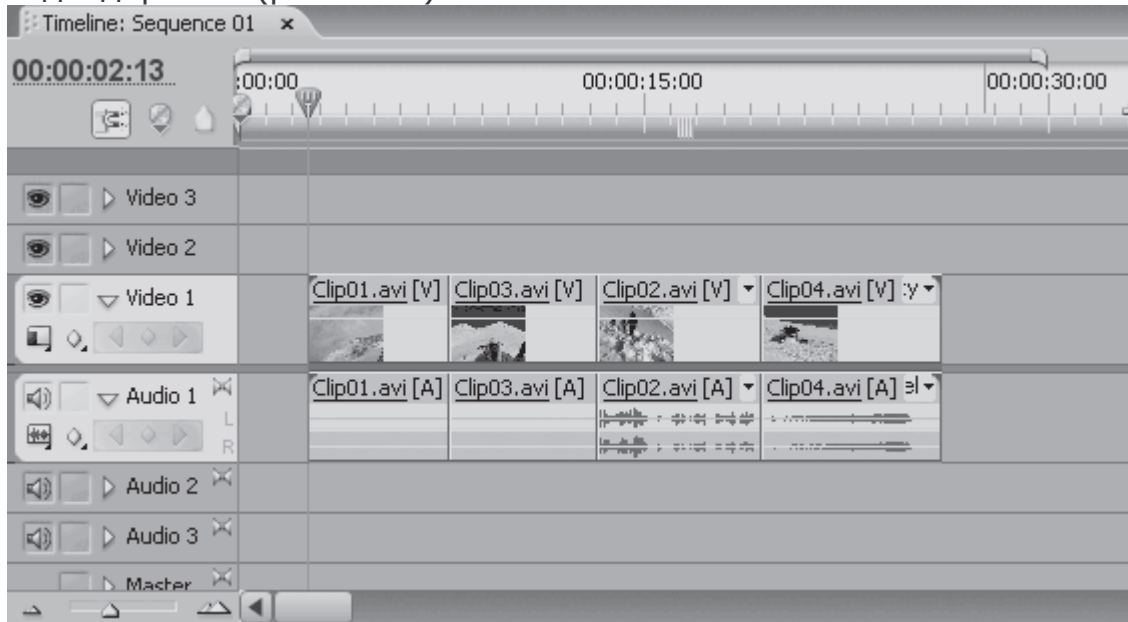
7. Снимите флажки Apply Default Audio Transition (Применить звуковой переход по умолчанию) и Apply Default Video Transition (Применить видеопереход по умолчанию).

#### **Примечание**

*При установленных флажках Apply Default Audio Transition (Применить звуковой переход по умолчанию) и Apply Default Video Transition (Применить видеопереход по умолчанию) между всеми клипами последовательности будут автоматически созданы переходы Cross Dissolve (Перекрестное растворение). Длительность перехода определяется полем Clip Overlap (Перекрытие клипов), значение которого можно изменить. В раскрывающемся списке, расположенном справа от этого поля, можно определить единицы, в которых будет указана длительность перехода (кадры или секунды). Флажки автоматического создания переходов были сняты, чтобы вы*

*научились делать это самостоятельно. При дальнейшей работе с программой Premiere Pro можно использовать эту функцию.*

8. Нажмите кнопку ОК диалога Automate To Sequence (Автоперенос в последовательность). Диалог будет закрыт, а выбранные четыре клипа будут последовательно размещены на видеодорожке (рис. 3.16).



**Рис. 3.16.** Добавление клипов методом автопереноса

Обратите внимание на порядок следования клипов на видеодорожке: Clip01.avi, Clip03.avi, Clip02.avi и Clip04.avi – именно тот, в котором они были выделены в окне Project (Проект). Это произошло потому, что в раскрывающемся списке Ordering (Порядок) был выбран пункт Selection Order (В порядке выбора). Если названия клипов не видны, следует увеличить масштаб отображения Timeline (Окно монтажа). При выборе пункта Sort Order (В порядке сортировки) клипы расположились бы в алфавитном порядке по имени, независимо от очередности их выделения. Таким образом, можно сразу определить порядок следования клипов в фильме и перенести их в окно Timeline (Окно монтажа) в нужной последовательности.

Все клипы, перенесенные в окно Timeline (Окно монтажа), расположились справа от курсора текущей позиции редактирования. Начало первого клипа совпадает с линией этого курсора. Если необходимо перенести клипы так, чтобы они начинались с самого начала видеодорожки, то есть с нулевой отметки шкалы времени, следует перед перемещением клипов установить курсор текущей позиции редактирования в начало дорожки. Быстро

установить курсор текущей позиции редактирования на нулевую отметку шкалы времени можно, нажав клавишу Home. Окно Timeline (Окно монтажа) должно быть при этом активно.

Клипы добавляются на выделенную дорожку. Область заголовка выделенной дорожки отмечена более светлым цветом. Чтобы выделить другую дорожку, следует щелкнуть кнопкой мыши на ее заголовке. Пока будет использоваться только дорожка Video 1 (Видео 1). Дорожки Video 2 (Видео 2) и Video 3 (Видео 3) понадобятся позже для размещения наложенного видеоизображения и титров.

После описания двух методов добавления клипов на дорожки проекта вам предлагается выполнить самостоятельную работу по размещению клипов на дорожке Video 1 (Видео 1).

1. Удалите все имеющиеся клипы на дорожках окна Timeline (Окно монтажа).

2. Разместите на дорожке Video 1 (Видео 1) клипы в следующем порядке: Clip01.avi, Clip05.avi, Clip04.avi, Clip06.avi, Clip03.avi, Clip02.avi, Clip08.avi, Clip09.avi, Clip10.avi и Clip11.avi.

Клипы в данном фильме следуют не по порядку. Этого требует сценарий.

Клипы Clip07.avi и Clip12.avi пока оставьте без внимания.

Если не получилось разместить клипы в последовательности правильно с первого раза, можно удалить их из окна Timeline (Окно монтажа) и попробовать заново. Порядок следования клипов в последовательности можно изменять. Об этом будет рассказано в следующей главе.

Сейчас ваша задача – разместить на дорожке Video 1 (Видео 1) клипы в указанном порядке любым из описанных выше методов. Рекомендуется воспользоваться методом автопереноса, выделив клипы в окне Project (Проект) в нужном порядке.

Когда вы правильно расположите клипы на видеодорожке, сохраните проект, нажав сочетание клавиш Ctrl+S.

### **Резюме**

В данной главе были более подробно описаны элементы управления окна Timeline (Окно монтажа), способы загрузки исходных компонентов фильма в проект, а также методы подрезки и размещения клипов в последовательности. Все это является основой монтажа.

Фундамент будущего фильма заложен. При воспроизведении последовательности вы увидите некоторую неуклюжесть смены сюжетов и не совсем понятную логику размещения клипов в фильме.

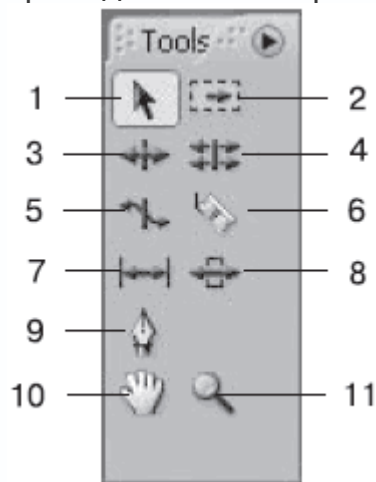
В следующей главе вы будете как раз заниматься окончательной подгонкой клипов друг к другу, подрезкой лишних кадров и созданием видеопереходов для плавной смены сцен.

### **Глава 4 Монтаж видео**

- Перемещение клипов в последовательности
- Функция Snap (Захват)
- Подрезка клипов в окне Timeline (Окно монтажа)
- Вставка графических изображений
- Видеопереходы
- Перебивки
- Резюме

В предыдущей главе вы расположили клипы создаваемого фильма на видеодорожке в нужном порядке. В этой главе будет описан процесс редактирования видеоданных в проекте фильма. Монтаж не ограничивается только расположением исходных клипов в последовательности. Необходимо сделать так, чтобы сцены, снятые в разное время, в разных местах и в разных ракурсах, хорошо стыковались друг с другом.

Монтаж в программе Premiere Pro подразумевает использование множества инструментов редактирования. Все они находятся на палитре инструментов (рис. 4.1). Далее будут приведены некоторые приемы работы с их использованием.



**Рис. 4.1.** Кнопки панели инструментов

Ознакомьтесь со списком инструментов палитры.

1. Selection (Выделение).
2. Track Select (Выделение дорожки).
3. Ripple Edit (Редактирование со сдвигом).
4. Rolling Edit (Редактирование с прокруткой).
5. Rate Stretch (Протяжка).
6. Razor (Лезвие).

7. Slip (Скольжение).
8. Slide (Сдвиг).
9. Pen (Перо).
10. Hand (Рука).
11. Zoom (Масштаб).

В процессе работы вы не будете пользоваться всеми инструментами, но каждый из них очень удобен для выполнения определенной операции редактирования.

### Перемещение клипов в последовательности

В процессе создания фильма может понадобиться переместить клип в последовательности, например, если вы изначально неправильно расположили клипы или решили изменить сценарий фильма.

Существует несколько способов изменения положения клипа на видеодорожке. Переместим клип Clip06.avi в конец последовательности.

1. Убедитесь, что на палитре инструментов выбран Selection (Выделение).
2. Нажав и удерживая кнопку мыши на клипе Clip06.avi, перетащите клип в конец последовательности так, чтобы его левая граница совпала с правой границей последнего клипа.

Обратите внимание, что на месте перемещенного клипа образовалось пустое пространство (рис. 4.2).



**Рис. 4.2.** Пустое пространство на месте перемещенного клипа

Пустых пространств в последовательности быть не должно, если этого не требует сценарий. При воспроизведении фильма такой участок будет проигрываться, и в течение равного ему промежутка времени вы будете видеть черный экран. Необходимо удалить пустой участок из последовательности. Это можно сделать несколькими способами. Первый – передвинуть все клипы, расположенные правее пустого участка, влево, таким образом заполнив промежуток. Это удобно, если после такого участка последовательность содержит всего несколько клипов. В противном случае вы потратите много времени на перемещение.

Второй способ заключается в выделении всех клипов, расположенных правее пустого участка, и одновременном их перемещении. Рассмотрим этот способ на примере.

Выделим на видеодорожке все клипы, расположенные правее пустого участка. Это можно сделать, щелкнув кнопкой мыши на каждом из них и удерживая нажатой клавишу Ctrl, но есть способ удобнее. Он заключается в следующем.

1. Выберите инструмент Track Select (Выделение дорожки), щелкнув на одноименной кнопке палитры, или нажмите клавишу M. Вид указателя мыши примет вид стрелки, направленной вправо.

2. Щелкните кнопкой мыши на первом клипе, расположенном справа от пустого участка. Эта и все последующие видеозаписи будут выделены.

3. Выберите инструмент Selection (Выделение), щелкнув на одноименной кнопке палитры, или нажмите клавишу V.

4. Нажав и удерживая кнопку мыши на любом из выделенных клипов, перетащите весь обозначенный диапазон влево так, чтобы начало первого выделенного клипа совпало с окончанием того, который расположен перед пустым участком.

Теперь последовательность расположения видеозаписей изменена, а на дорожке отсутствуют пустые участки.

Инструмент Track Select (Выделение дорожки) отмечает тот клип, на котором вы щелкнули, и все остальные, расположенные правее на дорожке.

Перед рассмотрением другого способа устранения пустого участка отмените последнее действие. Для этого нажмите сочетание клавиш Ctrl+Z. В последовательности вновь появится пустой участок. Следующий способ его удаления является наиболее простым и быстрым.

1. Убедитесь, что на палитре выбран инструмент Selection (Выделение).

2. Щелкните правой кнопкой мыши на пустом участке последовательности. На экране появится контекстное меню, состоящее всего из одной команды (рис. 4.3).





**Рис. 4.3.** Контекстное меню пустого участка

3. Выполните команду Ripple Delete (Удаление со сдвигом). Все клипы, расположенные справа, будут сдвинуты влево на расстояние, равное длительности пустого участка.

Программа Premiere Pro также предусматривает перемещение клипа без образования пустого участка. Вернем клип Clip06.avi в первоначальную позицию и попробуем поместить его в конец последовательности так, чтобы пустой участок не появился.

1. Используя список вкладки History (История), отмените последние действия, вернув клип Clip06.avi в первоначальную позицию (между клипами Clip04.avi и Clip03.avi).

2. Убедитесь, что на палитре выбран инструмент Selection (Выделение).

3. Нажав и удерживая сочетание клавиш Ctrl+Alt, перетащите клип Clip06.avi в конец последовательности. Отпустите кнопку мыши и удерживаемые клавиши.

Этим способом клип Clip06.avi был извлечен со своей позиции и перемещен в конец последовательности, а все клипы, расположенные правее него, сдвинулись влево на расстояние, равное длительности извлеченного клипа. Пустой участок в последовательности не появился.

Теперь верните клип Clip06.avi на исходную позицию в последовательности.

Попробуйте перетащить клип Clip06.avi и поместить его между клипами Clip04.avi и Clip03.avi. Обратите внимание на изменения, произошедшие в последовательности. Клип Clip06.avi «закрыл собой» клипы Clip04.avi, Clip03.avi и частично Clip02.avi. Это произошло потому, что обычное перетаскивание клипа помещает его в указанное место последовательности, подрезая клипы, расположенные в месте вставки. В некоторых случаях

такой способ монтажа может быть полезным, например, когда нужно вставить видеофрагмент в середину уже имеющегося. В данном же случае требуется вернуть клип Clip06.avi на место так, чтобы последовательность приняла первоначальный вид.

Отмените сделанное действие.

Первый способ возврата клипа Clip06.avi – сдвинуть все клипы, расположенные правее Clip04.avi, затем на образовавшийся пустой участок перетащить клип Clip06.avi и при необходимости избавиться от других пустых участков в последовательности. Этот способ корректный, но есть более простой и быстрый.

1. Убедитесь, что на палитре выбран инструмент Selection (Выделение).

2. Удерживая клавишу Ctrl, перетащите клип Clip06.avi так, чтобы его левая граница оказалась между клипами Clip04.avi и Clip03.avi.

3. Отпустите кнопку мыши и только потом – клавишу Ctrl. Клип Clip06.avi будет вставлен справа от Clip04.avi, а все последующие будут сдвинуты вправо на расстояние, равное длительности Clip06.avi.

Вы переместили клип в последовательности, вставив его между другими. При этом подрезки не произошло.

### ***Внимание!***

*Обратите внимание на очередность действий при завершении операции перемещения клипа. Сначала необходимо отпустить кнопку мыши, потом – клавишу Ctrl. Только при этом условии будет произведен сдвиг клипов вправо, чтобы освободить место вставляемому. В противном случае клипы сдвинуты не будут и, соответственно, будут перекрыты и подрезаны вставленным.*

Убедитесь, что клипы расположены в исходной последовательности, то есть в той, в которой они находились до изучения вами этой главы.

### **Функция Snap (Захват)**

В процессе перемещения клипов на видеодорожке необходимо точно подогнать их границы друг к другу, чтобы не образовалось пустого пространства. До сих пор клипы хорошо «стыковались» друг с другом. Это происходило благодаря функции Snap (Захват), включенной по умолчанию. Для чего она предназначена?

В момент перемещения, когда клип оказывается в непосредственной близости от соседнего, происходит автоматическое соединение их границ. Иными словами, клипы «притягиваются» друг к другу. Таким образом, можно не заботиться о том, что между ними

образовалось небольшое пустое пространство, которое, кстати, можно и не заметить, но при воспроизведении фильма это будет видно по исчезновению изображения с экрана.

Когда требуется подрезка нескольких кадров или перемещение клипа всего на пару кадров, эту функцию придется отключать, так как она не позволит произвести точный монтаж.

Функция Snap (Захват) включается и выключается одноименной кнопкой, расположенной в левой верхней части окна Timeline (Окно монтажа). Значок этой кнопки наглядно отражает характер действия этой функции. На кнопке Snap (Захват) изображен магнит. Когда кнопка Snap (Захват) находится в нажатом положении, функция включена, в отжатом – выключена. Эта функция также управляется клавишей S.

1. Убедитесь, что функция Snap (Захват) включена.
2. Попробуйте переместить последний клип последовательности вправо на 4 кадра.

Информацию о количестве кадров, на которое перемещен клип, вы можете увидеть на панели Info (Информация) или экране Program (Программа) (рис. 4.4).



**Рис. 4.4.** Информация о положении клипа

Скорее всего, вам не удалось переместить этот клип на 4 кадра. Это происходит потому, что функция Snap (Захват) удерживает соединение границ последнего и предпоследнего клипов и разрывает это соединение только при значительном смещении клипа.

1. Выключите функцию Snap (Захват).
2. Попробуйте теперь сместить последний клип вправо на 4 кадра. Скорее всего, у вас это получилось.

Если и на этот раз не удастся сместить клип на 4 кадра, попробуйте увеличить масштаб отображения в окне Timeline (Окно монтажа). Точный монтаж удобно производить при большом масштабе отображения.

3. Включите функцию Snap (Захват) и верните последний клип на место. При перемещении клипа влево его граница будет автоматически соединена с правой границей предпоследнего.

Далее при выполнении практических заданий вы будете сами решать, в каких случаях стоит оставить функцию Snap (Захват) включенной, а в каких – отключить.

Имейте в виду, что функция Snap (Захват) может помочь подогнать клипы не только друг к другу, но и к курсору текущей позиции редактирования. Если необходимо разместить клип так, чтобы он начинался в определенной точке, следует установить курсор текущей позиции редактирования в эту точку, включить функцию Snap (Захват) и переместить клип так, чтобы его левая граница совпала с линией курсора. Функция Snap (Захват) «захватит» границу клипа и «притянет» ее к линии курсора текущей позиции редактирования, когда они будут в непосредственной близости друг от друга.

### **Подрезка клипов в окне Timeline (Окно монтажа)**

Вы уже ознакомились с методами подрезки клипов до их помещения в окно Timeline (Окно монтажа). В процессе монтажа вам также придется пользоваться подрезкой, чтобы удалить ненужные фрагменты или подготовить окончания и начала клипов для лучшей стыковки с соседними. В окне Timeline (Окно монтажа) это можно сделать несколькими способами.

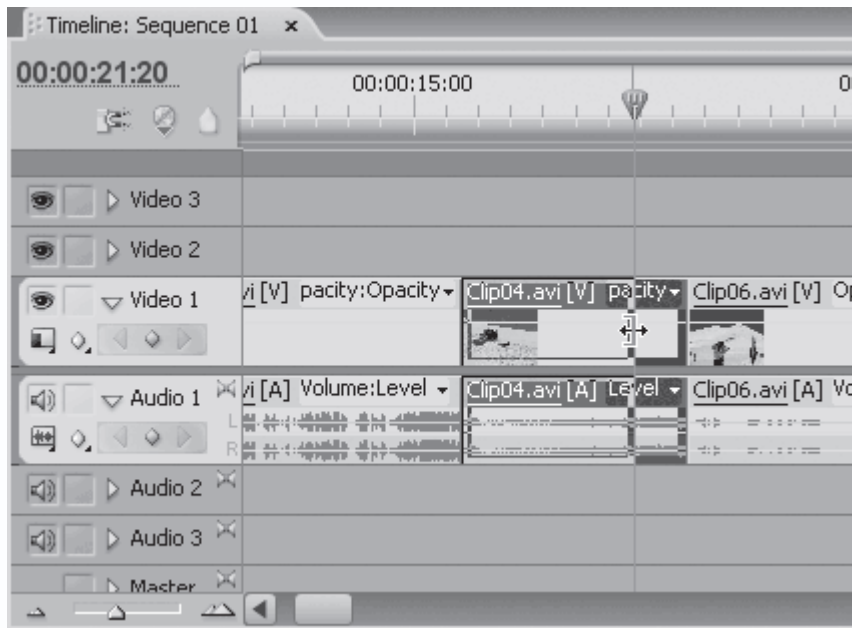
Подрежем часть клипов фильма. Первый уже был подрезан до помещения его в окно Timeline (Окно монтажа). Клип Clip05.avi также не нуждается в этом. Подрежем окончание клипа Clip04.avi. Для более точного редактирования увеличьте масштаб отображения окна Timeline (Окно монтажа).

1. Установите курсор текущей позиции редактирования в точку 00:00:21:20. Эта точка находится недалеко от окончания клипа Clip04.avi.

2. Убедитесь, что функция Snap (Захват) включена.

3. Установите указатель мыши на правую границу клипа Clip04.avi так, чтобы указатель принял вид правой квадратной скобки.

4. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите правую границу клипа Clip04.avi так, чтобы она совпала с линией курсора текущей позиции редактирования (рис. 4.5). Функция Snap (Захват) поможет сделать это точнее.



**Рис. 4.5.** Подрезка окончания клипа

5. Отпустите кнопку мыши. Окончание клипа будет подрезано, а между Clip04.avi и следующим клипом появится пустой участок.

6. Щелкните правой кнопкой мыши на этом пустом участке и в появившемся контекстном меню выполните команду Ripple Delete (Удаление со сдвигом). Все клипы, расположенные справа от пустого участка, будут сдвинуты влево на расстояние, равное его длительности.

Теперь подрежем окончание клипа Clip06.avi другим способом.

1. Установите курсор текущей позиции редактирования в точку 00:00:34:12. Эта точка находится недалеко от окончания клипа Clip06.avi.

2. Выберите инструмент Ripple Edit (Редактирование со сдвигом), нажав соответствующую кнопку на палитре или клавишу B. Вид указателя мыши изменится.

3. Установите указатель мыши на правую границу клипа Clip06.avi так, чтобы указатель принял вид правой квадратной скобки.

4. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите границу клипа Clip06.avi до полного совпадения с линией курсора текущей позиции редактирования.

В данном примере был использован инструмент Ripple Edit (Редактирование со сдвигом). Обратите внимание, что после подрезки справа не образовался пустой участок. Все клипы, расположенные справа от подрезаемого, автоматически сдвинулись влево. Тратить время на удаление пустого участка не потребовалось.

Теперь подрежем начало Clip02.avi, используя инструмент Razor (Лезвие). Он предназначен для разрезания клипа на две части, чтобы, например, в дальнейшем вставить между ними

дополнительный фрагмент, но данный инструмент можно использовать и для подрезки клипов. Сделаем это следующим образом.

1. Установите курсор текущей позиции редактирования в точку 00:00:42:16. Эта точка находится недалеко от начала клипа Clip02.avi.

2. Выберите инструмент Razor (Лезвие), нажав соответствующую кнопку на панели или клавишу C. Указатель мыши примет вид лезвия с вертикальной пунктирной линией.

3. Совместите вертикальную линию указателя мыши с линией курсора текущей позиции редактирования в области клипа.

4. Щелкните кнопкой мыши. Клип будет разрезан на две части по линии прохождения курсора текущей позиции редактирования.

5. Выберите инструмент Selection (Выделение).

6. Щелкните правой кнопкой мыши на клипе, расположенном слева от курсора текущей позиции редактирования (это отрезанная часть клипа Clip02.avi).

7. В появившемся контекстном меню выполните команду Ripple Delete (Удаление со сдвигом). Отрезанный фрагмент клипа Clip02.avi будет удален, а все последующие клипы будут сдвинуты влево и займут освободившееся после удаления пространство.

В этом примере клип Clip02.avi был сокращен без использования методов подрезки. Он был разрезан на две части, и ненужная была удалена. В некоторых случаях такой подход к сокращению клипа может оказаться удобным. Если вы хотите оставить в фильме небольшой фрагмент достаточно длинного клипа, не обязательно подрезать его границы. Можно просто разрезать клип на начале и окончании нужного фрагмента, а затем удалить части, расположенные слева и справа.

Рассмотрим еще один способ на примере подрезки окончания клипа Clip09.avi.

1. Установите курсор текущей позиции редактирования в точку 00:01:07:21.

2. Выберите инструмент Track Select (Выделение дорожки).

3. Щелкните кнопкой мыши на клипе Clip10.avi, чтобы выделить его и все последующие.

4. Выберите инструмент Selection (Выделение).

5. Нажав и удерживая кнопку мыши на любом клипе выделенного диапазона, переместите клипы влево так, чтобы левая граница Clip10.avi совпала с линией курсора текущей позиции редактирования.

При данном способе подрезки вы переместили Clip10.avi, частично перекрыв Clip09.avi. Часть, которая оказалась в зоне перекрытия, подрезана.

Теперь все клипы фильма подрезаны. Можете поэкспериментировать, чтобы научиться делать это уверенно. При этом не забывайте отменять внесенные изменения, чтобы не нарушить целостность фильма.

Есть еще один способ подрезки – при помощи инструментов экрана Source (Источник). Перетащите подрезаемый клип с видеодорожки на экран Source (Источник). Копия клипа будет загружена на экран Source (Источник). Далее любым известным вам способом можете подрезать клип на экране Source (Источник). Результат будет сразу виден в окне Timeline (Окно монтажа) – после подрезки слева или справа от клипа будут появляться пустые участки, которые затем следует удалить.

Операция подрезки обратима. Программа Premiere Pro «помнит» исходные размеры клипа. Чтобы вернуть ему первоначальную длительность или изменить длительность удаленного фрагмента, следует просто перетащить границу клипа в сторону, противоположную операции подрезки (левую границу – влево, а правую – вправо). Во избежание наложения клипов друг на друга и подрезки соседнего клипа удерживайте нажатой клавишу Ctrl. Соседние клипы будут сдвигаться на расстояние восстанавливаемого фрагмента.

Если вы подрезали клипы правильно, длительность фильма теперь составляет около 1 минуты 22 секунд, что отображается на правом счетчике экрана Program (Программа). Это условие справедливо, если клипы последовательности расположены с начала видеодорожки, то есть левая граница первого клипа расположена на нулевой отметке шкалы времени. Если ваши клипы располагаются не с самого начала дорожки, исправьте это – просто щелкните правой кнопкой мыши на пустом участке перед первым клипом и выполните команду контекстного меню Ripple Delete (Удаление со сдвигом).

Итак, если длительность вашей последовательности составляет 00:01:22:13, значит, вы правильно выполнили практическое задание по перемещению и подрезке клипов. Если ваше значение отличается на несколько кадров, скорее всего, вы также все сделали правильно, но где-то незначительно ошиблись. По отношению к данному фильму это не критично, вы можете сохранить проект и перейти к следующему разделу.

Если же длительность вашего фильма отличается от длительности 00:01:22:13 на одну и более секунд, значит, где-то была совершена серьезная ошибка. Рекомендуется вернуть проект в первоначальное состояние и попробовать повторить описанные в этой главе действия. Именно перемещение и подрезка клипов на видеодорожке составляют основу видеомонтажа, поэтому важно хорошо усвоить вышеизложенный материал перед продолжением работы.

### **Вставка графических изображений**

Нередко в фильмах используются не только видеофрагменты, но и статичные картинки. В программе Premiere Pro можно также создавать слайд-шоу. Для этого вы просто размещаете графические изображения в последовательности, настраиваете длительность их показа и в дальнейшем при необходимости добавляете к ним различные видеоэффекты и переходы. Можно создать эффектный цифровой фотоальбом, который вы сможете просматривать на экране телевизора или компьютера.

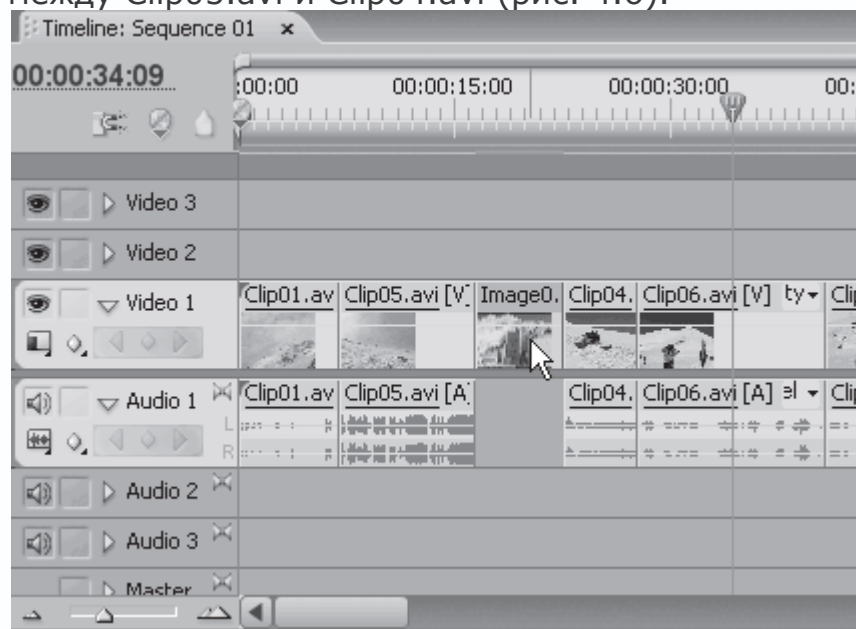
В данном проекте используются четыре фотографии, которые можно добавить в последовательность.

Свойства статичных изображений и видеофрагментов в окне Timeline (Окно монтажа), а также методы работы с ними во многом схожи. Расположите одну фотографию после второго клипа последовательности, а три остальных – перед последним. Для этого сделайте следующее.

1. Найдите в окне Project (Проект) клип Image0.jpg. Воспользуйтесь вертикальной полосой прокрутки, чтобы увидеть его.

2. Удерживая клавишу Ctrl, перетащите клип на дорожку Video 1 (Видео 1) так, чтобы его левая граница оказалась между клипами Clip05.avi и Clip04.avi.

3. Отпустите кнопку мыши и только затем – клавишу Ctrl. Клип Image0.jpg будет вставлен между Clip05.avi и Clip04.avi (рис. 4.6).



**Рис. 4.6.** Клип Image0.jpg добавлен в последовательность

**Примечание**



*При добавлении клипа Image0.jpg в последовательность была использована клавиша Ctrl, чтобы клипы, расположенные правее точки вставки, сдвинулись вправо, освободив место вставляемому клипу. В противном случае произошло бы наложение клипов друг на друга, а клип Image0.jpg подрезал бы клип Clip04.avi.*

Обратите внимание, что клип Image0.jpg не содержит звукового сопровождения – прямоугольник, соответствующий этому клипу, на звуковой дорожке отсутствует. Это логично – графические файлы не имеют звукового сопровождения.

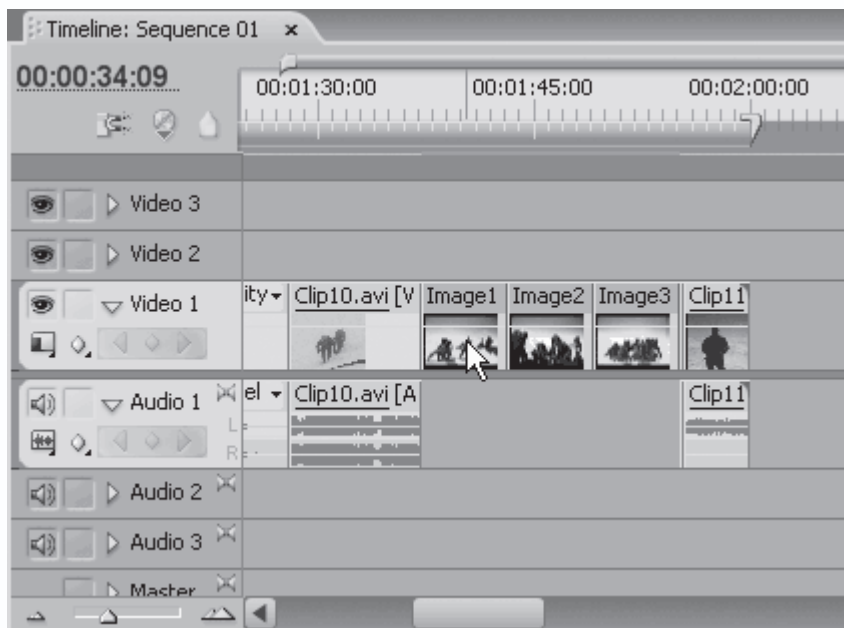
В данном фильме три оставшиеся фотографии располагаются друг за другом сразу после предпоследнего клипа. Есть другой способ добавить их в последовательность.

Сначала следует установить курсор текущей позиции редактирования в точку, куда должны быть вставлены клипы. В данном фильме она находится между последним и предпоследним клипом. Чтобы разместить курсор текущей позиции редактирования в этой точке, выполните следующие действия.

1. Установите курсор текущей позиции редактирования на любой кадр последнего клипа.
2. Нажмите клавишу Page Up. Курсор текущей позиции редактирования будет установлен на первый кадр последнего клипа.

Теперь нужно добавить клипы Image1.jpg, Image2.jpg и Image3.jpg в точку, указанную курсором текущей позиции редактирования (не изменяйте его положения).

1. Нажав и удерживая клавишу Ctrl, щелкните последовательно на таких клипах: Image1.jpg, Image2.jpg и Image3.jpg в окне Project (Проект). Указанные клипы будут выделены.
2. Выполните команду меню Project → Automate To Sequence (Проект → Автоперенос в последовательность). На экране появится диалог Automate To Sequence (Автоперенос в последовательность), уже знакомый вам из предыдущей главы.
3. В раскрывающемся списке Ordering (Порядок) выберите пункт Selection Order (В порядке выбора).
4. В списке Method (Метод) выберите пункт Insert Edit (Монтаж методом вставки).
5. Если в области Transitions (Переходы) установлены флажки, снимите их.
6. Нажмите кнопку ОК. Диалог будет закрыт, а три ранее выделенных клипа графических файлов будут вставлены в точку, отмеченную курсором текущей позиции редактирования. При этом клип, расположенный справа от курсора текущей позиции редактирования, сдвинется вправо, освобождая место для вставляемых клипов (рис. 4.7).



**Рис. 4.7.** Остальные статичные клипы в последовательности

Сдвиг последнего клипа произошел благодаря заданному методу Insert Edit (Монтаж методом вставки) в диалоге Automate To Sequence (Автоперенос в последовательность). При выборе способа Overlay Edit (Монтаж методом наложения) клип, расположенный справа от курсора текущей позиции редактирования, не сдвигается и перекрывается вставляемыми клипами.

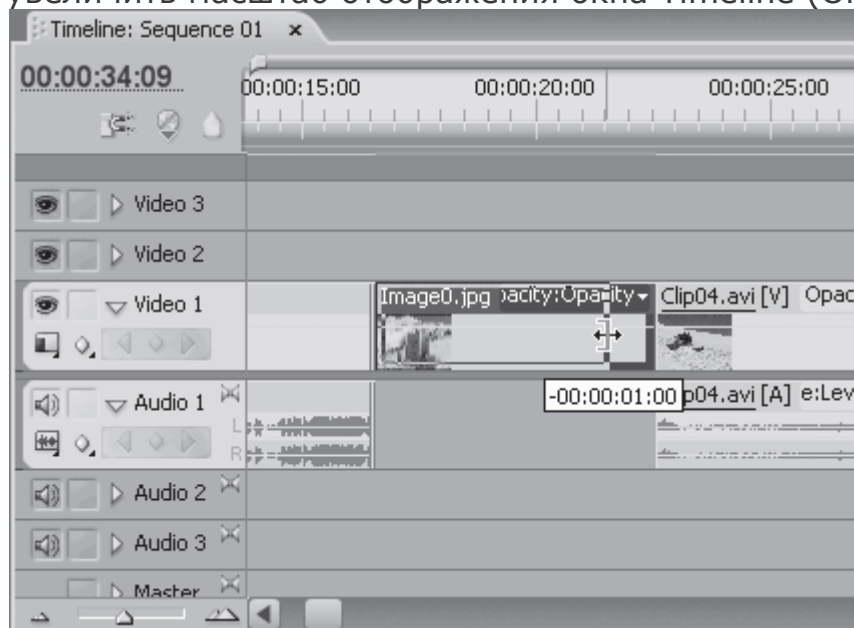
В данный видеоряд было добавлено четыре графических файла. Обратите внимание, что длительность новых клипов в последовательности одинакова. Для статичных изображений программа Premiere Pro по умолчанию устанавливает длительность, равную шести секундам (или 150 кадрам). Это означает, что при воспроизведении последовательности картинка будет отображаться на экране шесть секунд, а затем сменится следующим за ней клипом.

Длительность отображения графических файлов можно изменить. В отличие от видеофрагментов, время показа статичной картинки на экране можно как уменьшить, так и увеличить. Изменение длительности воспроизведения графического файла производится методами подрезки, которые вы уже изучили.

Изменим длительность клипа Image0.jpg до пяти секунд.

1. Выберите инструмент Ripple Edit (Редактирование со сдвигом).
2. Установите указатель мыши на правой границе клипа Image0.jpg так, чтобы указатель принял вид правой квадратной скобки.
3. Нажав и удерживая кнопку мыши, перемещайте границу клипа влево, пока во всплывающей подсказке рядом с указателем мыши не появится значение -00:00:01:00.

Возможно, для более точной подгонки придется выключить функцию Snap (Захват) и увеличить масштаб отображения окна Timeline (Окно монтажа) (рис. 4.8).



**Рис. 4.8.** Подрезка окончания статичной картинки на одну секунду

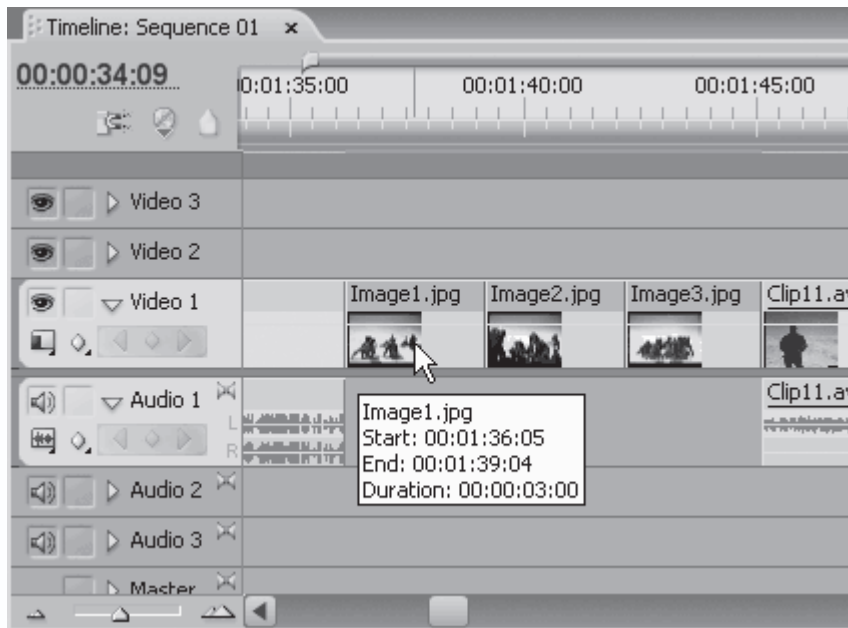
4. Отпустите кнопку мыши.

Клип Image0.jpg будет подрезан на одну секунду, о чем говорит всплывающая подсказка со значением -00:00:01:00. Знак «-» перед значением говорит об уменьшении длительности клипа. Если бы длительность клипа увеличивалась, перемещая его границу в другую сторону, во всплывающей подсказке появился бы знак «+».

Обратите внимание, что все клипы, расположенные справа от подрезаемого, сдвинулись влево, не оставив пустого пространства. Это произошло благодаря использованию инструмента Ripple Edit (Редактирование со сдвигом).

Любыми известными способами подрежьте клипы Image1.jpg, Image2.jpg и Image3.jpg так, чтобы длительность каждого из них получилась равной трем секундам.

Посмотреть длительность можно во всплывающей подсказке, появляющейся при наведении указателя мыши на клип в поле Duration (Длительность) (рис. 4.9).



**Рис. 4.9.** Подсказка с информацией о клипе в последовательности

Теперь общая длительность последовательности должна быть около 00:01:36:12. Это значение должно отобразиться на правом счетчике экрана Program (Программа). Если длительность проекта сильно отличается от этого значения, отмените вставку графических файлов в последовательность (или просто удалите их, используя функцию удаления со сдвигом) и попробуйте выполнить это задание снова.

Воспроизведите всю последовательность. Для этого переместите курсор текущей позиции редактирования на нулевую отметку, нажав клавишу Home, а затем нажмите кнопку Play (Воспроизвести) на экране Program (Программа). Посмотрите на результат редактирования на экране Program (Программа). Это почти готовый фильм, состоящий из последовательности видеофрагментов и статичных картинок.

### **Видеопереходы**

Перед продолжением работы над проектом немного отвлекитесь. Включите канал телевизора, где идет любой художественный или документальный фильм.

Обратите внимание, что этот фильм также состоит из небольших видеофрагментов, снятых в разных ракурсах, в разных местах, с участием разных актеров и т. д. При этом смена сюжетов и планов съемки в большинстве случаев происходит незаметно. Возможно, вы раньше не обращали внимания на смену сцен. В современных фильмах монтаж большинства сцен происходит «встык», то есть именно так, как вы соединяли клипы в проекте в предыдущих разделах. Почему сцены в транслируемом по телевизору фильме сменяются так

мягко и незаметно? Это происходит благодаря высокой профессиональной подготовке создавшей фильм команды, особенно режиссера, оператора и тех, кто занимался монтажом.

В кинематографе существуют понятия *монтируемых* и *немонтируемых* кадров. Монтируемые кадры – это кадры окончания одной сцены и начала следующей, совмещение которых происходит гладко и практически незаметно для зрителя. Существует множество рекомендаций, как снять сцены так, чтобы потом их было легко смонтировать между собой. Эти рекомендации можно найти в сети Интернет на сайтах и форумах, посвященных видеосъемке и видеомонтажу. Немонтируемые кадры – это кадры окончания одной сцены и начала следующей, которые трудно смонтировать так, чтобы зритель не заметил этого при просмотре. Пример: если снять объект сначала с левой стороны, затем – с правой, а потом смонтировать эти сцены, зритель может немного «потеряться в пространстве». Он видит объект с левой стороны, его подсознание «дорисовывает» картину, где все остальные объекты располагаются в определенном порядке. Через мгновение он видит объект уже с противоположной стороны, то есть все остальное содержимое кадра (пейзаж, другие объекты) теперь размещено совершенно иначе. Это несколько дезориентирует зрителя. Этот пример не следует рассматривать как аксиому – у любого правила есть исключения.

Домашнее видео предполагает любительский уровень съемки. Мало кто из нас специально обучался режиссерскому или операторскому искусству, поэтому при создании фильма вы будете сталкиваться со сложностью монтажа сцен, снятых не совсем правильно с профессиональной точки зрения. Это означает, что некоторые сцены вашего фильма могут быть немонтируемыми. Не стал исключением и данный фильм. Одним из способов сгладить переход между немонтируемыми сценами является использование видеопереходов, которые также могут использоваться и наоборот, для подчеркивания смены сюжетной линии или плана в фильме.

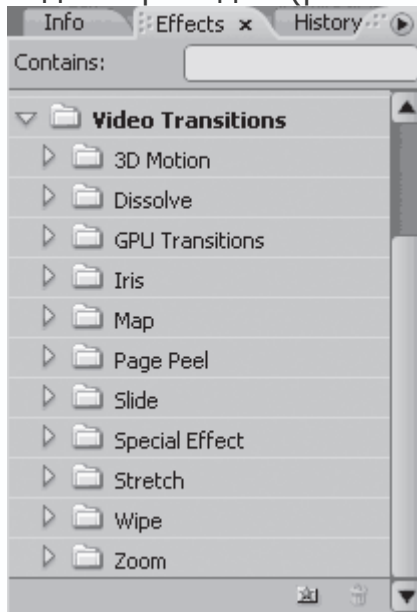
### **Добавление видеопереходов и изменение их свойств**

Программа Premiere Pro CS3 содержит около 80 различных видеопереходов (чуть меньше, чем в предыдущей версии, однако ранее некоторые переходы были настолько похожи друг на друга, что их удаление из новой версии CS3 выглядит вполне оправданным). Параметры большинства из переходов можно изменить, чтобы максимально адаптировать их к определенному фильму. Добавим несколько видеопереходов в данный фильм, чтобы сгладить резкую смену некоторых сцен.

Выполним добавление перехода Cross Dissolve (Перекрестное растворение) между клипами Clip01.avi и Clip05.avi, то есть между первыми двумя клипами последовательности.

1. Перейдите на вкладку Effects (Эффекты) в левом нижнем окне программы.

2. Раскройте группу Video Transitions (Видеопереходы), щелкнув на треугольном значке слева от одноименной папки. На вкладке Effects (Эффекты) отобразятся папки категорий видеопереходов (рис. 4.10).



**Рис. 4.10.** Папки групп видеопереходов

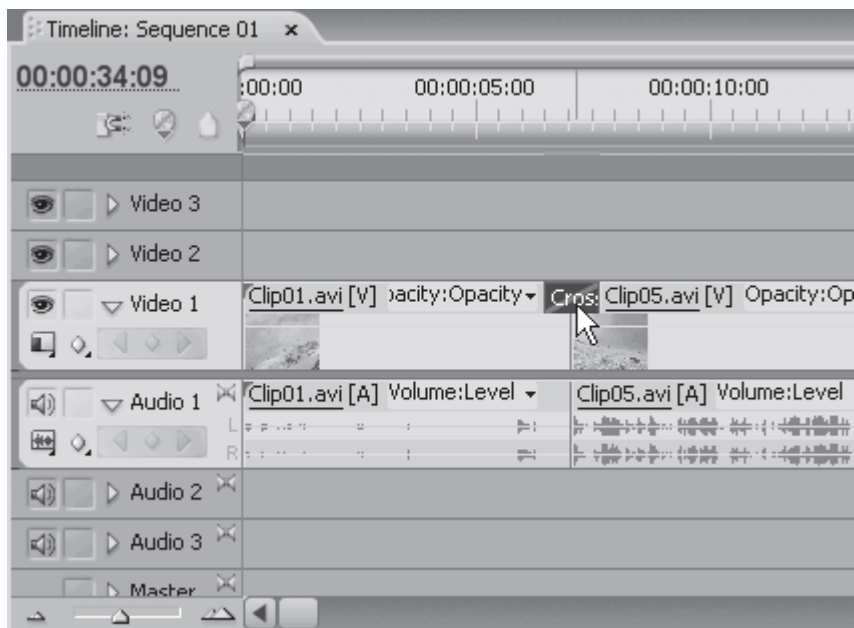
***Примечание***

*Видеопереходы на вкладке Effects (Эффекты) сгруппированы по некоторым общим признакам. Каждая папка группы Video Transitions (Видеопереходы) содержит несколько шаблонов видеопереходов.*

3. Раскройте группу Dissolve (Растворение), щелкнув на треугольнике слева от папки. На вкладке Effects (Эффекты) отобразятся видеопереходы группы Dissolve (Растворение).

4. Найдите переход Cross Dissolve (Перекрестное растворение) и установите на него указатель мыши.

5. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите этот переход на видеодорожку и поместите его между клипами Clip01.avi и Clip05.avi. После перемещения перехода над окончанием клипа Clip01.avi и началом Clip05.avi появится прямоугольник с надписью Cross Dissolve (Перекрестное растворение) (рис. 4.11). Чтобы увидеть эту надпись полностью, возможно, придется увеличить масштаб отображения в окне Timeline (Окно монтажа).



**Рис. 4.11.** Значок перехода между клипами

6. Установите курсор текущей позиции редактирования чуть раньше начала перехода (например, в середину клипа Clip01.avi) и воспроизведите фрагмент последовательности с видеопереходом.

Переход Cross Dissolve (Перекрестное растворение) чаще всего используется в кинематографе. Суть данного перехода заключается в том, что кадры окончания текущей сцены постепенно растворяются в кадрах появляющейся. В середине перехода наступает момент, когда кадры обеих сцен видны. В данном примере вы можете видеть и летящего орла из первого клипа, и идущего человека из второго. В некоторых случаях данный эффект не только сглаживает смену сцен, но и придает изображению эффект объема.

Теперь применим переход Dip To Black (Погрузить в темноту) между клипами Clip05.avi и Image0.jpg. Он также находится в группе Dissolve (Растворение).

1. Найдите в группе переходов Dissolve (Растворение) переход Dip To Black (Погрузить в темноту).

2. Перетащите этот переход на видеодорожку и разместите между клипами Clip05.avi и Image0.jpg.

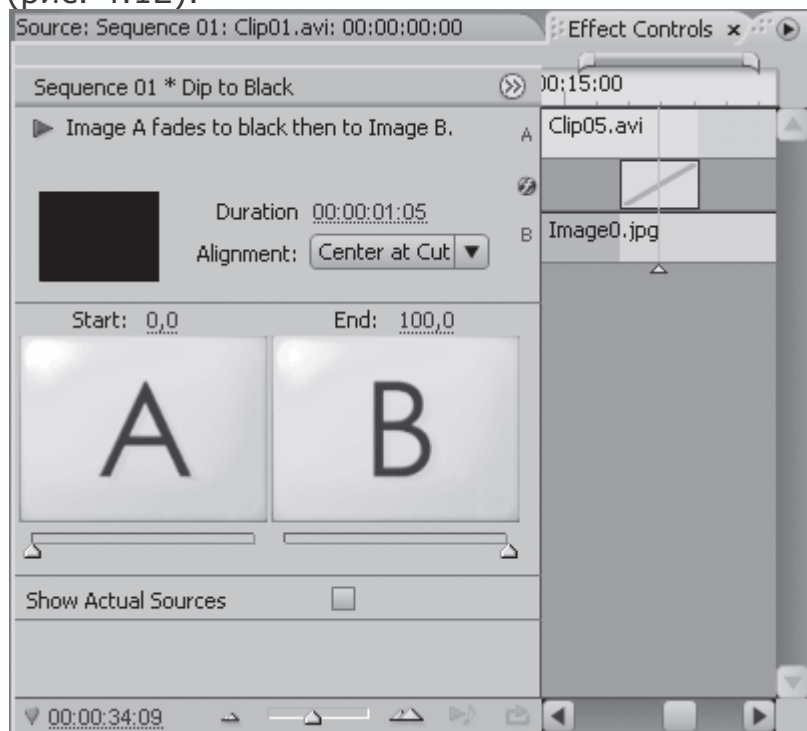
3. Воспроизведите фрагмент видео с переходом.

Яркость последних кадров клипа Clip05.avi плавно уменьшается, затем вы видите просто черный экран, после чего на нем плавно появляются кадры статичной картинке Image0.jpg. Этот переход также часто используется в кинематографе.

Можно изменить некоторые свойства видеопереходов. Сделаем это на примере последнего примененного перехода – перехода Dip To Black (Погрузить в темноту).

1. Щелкните кнопкой мыши на прямоугольнике, означающем видеопереход. Он расположен в верхней части дорожки Video 1 (Видео 1) между клипами Clip05.avi и Image0.jpg.

2. Перейдите на вкладку Effect Controls (Управление эффектом) экрана Source (Источник). На ней расположены элементы управления для изменения свойств выделенного перехода (рис. 4.12).



**Рис. 4.12.** Элементы управления свойствами видеоперехода

Переход Dip To Black (Погрузить в темноту) не содержит никаких настроек. Все, что можно сделать, – это изменить его длительность и позицию относительно границ клипа. Изменим длительность перехода.

3. Щелкните кнопкой мыши на поле Duration (Длительность), введите значение 100 и нажмите клавишу Enter. Установлена длительность перехода, равная одной секунде.

Изменим положение перехода относительно границ клипов. Это свойство может иметь некоторые ограничения – в зависимости от количества кадров, обрезанных в конце текущего и начале следующего клипа.

4. Убедитесь, что в правой части вкладки Effect Controls (Управление эффектом) отображается *монтажный стол* с тремя дорожками. Верхняя дорожка (A) – это текущий клип, нижняя (B) – следующий, средняя дорожка – видеопереход между клипами.



### **Примечание**

Если монтажный стол на вкладке *Effect Controls* (Управление эффектом) не отображается, нажмите кнопку *Show/Hide Timeline View* (Показать/скрыть монтажный стол). Эта кнопка находится в правой верхней части вкладки *Effect Controls* (Управление эффектом).

5. Перемещайте с помощью мыши прямоугольник, расположенный между дорожками А и В, и смотрите на экран Program (Программа).

6. Содержимое области просмотра экрана разделилось на две части (рис. 4.13).



**Рис. 4.13.** Два кадра в области просмотра

В левой части отображается кадр, с которого начнется действие видеоперехода, а в правой – кадр следующей сцены, которым видеопереход будет закончен.

В данном случае в правом кадре не происходит никаких изменений, так как следующая сцена представляет собой статичную картинку.

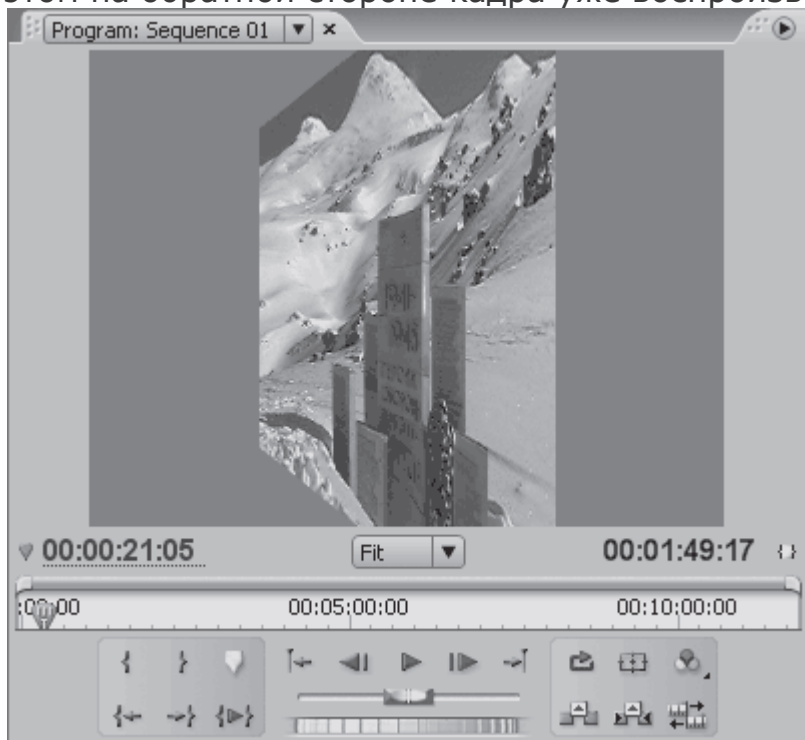
7. Переместите прямоугольник между дорожками А и В немного влево. Теперь видеопереход начнется чуть раньше. При этом клип Clip05.avi будет немного подрезан, а клип Image0.jpg – удлинен. Общая длительность фильма при этом не изменится.

### **Внимание!**

*Вы можете удлинять видеоклипы, начало или окончание которых ранее было подрезано. В этом случае можно удлинить клип не более чем на количество подрезанных кадров. Статичные же картинки можно удлинять на любое количество кадров.*

Между клипом Image0.jpg и следующим клипом последовательности применим переход Flip Over (Вращение).

1. Раскройте группу переходов 3D Motion (Трехмерное движение).
2. Перетащите переход Flip Over (Вращение) из группы 3D Motion (Трехмерное движение) и поместите его между клипами Image0.jpg и Clip04.avi.
3. Воспроизведите фрагмент видео с добавленным переходом. Эффект этого перехода заключается в повороте изображения в конце сцены вокруг вертикальной оси на 180°. При этом на обратной стороне кадра уже воспроизводится начало следующей сцены (рис. 4.14).



**Рис. 4.14.** Переход Flip Over (Вращение) в действии

4. Щелкните на добавленном переходе на видеодорожке, чтобы отобразить его свойства на вкладке Effect Controls (Управление эффектом). Данный видеопереход содержит небольшое количество параметров.

5. Нажмите кнопку Custom (Настроить), расположенную на вкладке Effect Controls (Управление эффектом). Возможно, чтобы увидеть эту кнопку, придется воспользоваться

вертикальной полосой прокрутки. На экране появится диалог Flip Over Settings (Настройки вращения) (рис. 4.15).

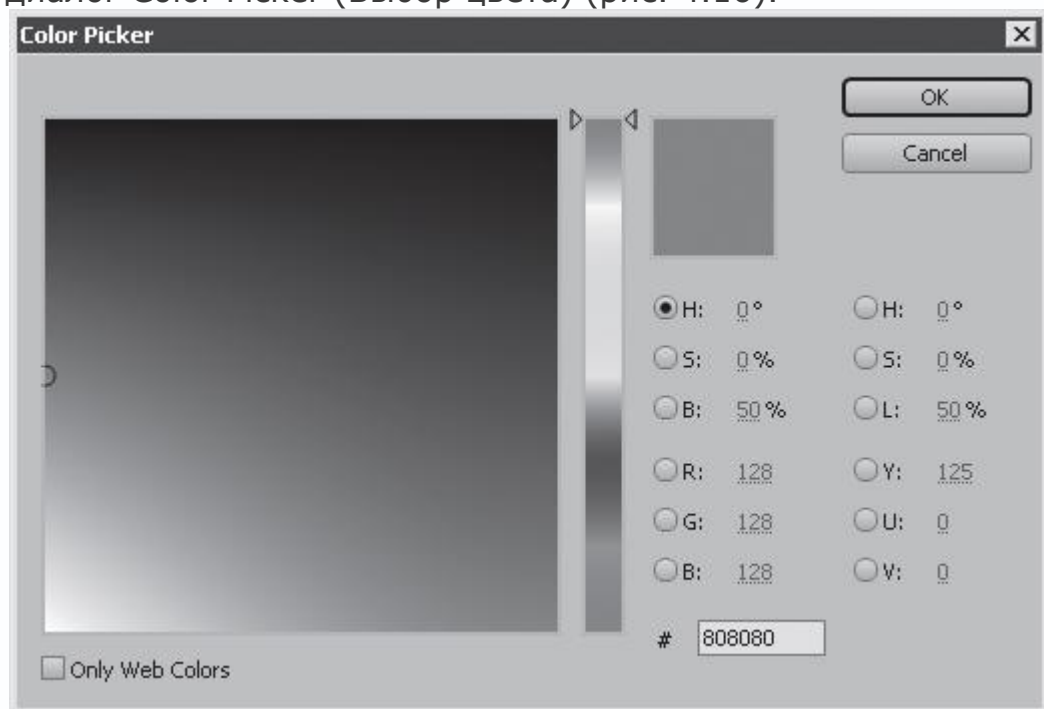


**Рис. 4.15.** Диалог Flip Over Settings (Настройки вращения)

6. В поле Bands (Полосы) указывается количество полос (частей кадра), которые будут поворачиваться вокруг своей оси. Оставим количество, равное единице.

В поле Fill Color (Цвет заливки) следует указать цвет экрана, который отображается за поворачивающимся кадром. По умолчанию это серый цвет. Изменим его на синий.

7. Щелкните кнопкой мыши на образце цвета Fill Color (Цвет заливки). На экране появится диалог Color Picker (Выбор цвета) (рис. 4.16).



**Рис. 4.16.** Диалог Color Picker (Выбор цвета)

8. На вертикальной палитре, расположенной в средней части диалога Color Picker (Выбор цвета), щелкните на области синего цвета. Большая палитра, расположенная в левой части экрана, будет отображать оттенки синего цвета.

9. Щелкните на подходящем оттенке на палитре в левой части диалога.

10. Нажмите клавишу ОК. Диалог будет закрыт, а в поле Fill Color (Цвет заливки) появится образец выбранного цвета.

11. Закройте диалог Flip Over Settings (Настройки вращения) нажатием кнопки ОК.

Если теперь воспроизвести фрагмент последовательности с переходом Flip Over (Вращение), вы увидите синий фон в момент поворота кадра.

Предлагаем вам самостоятельно добавить переход Cross Dissolve (Перекрестное растворение) между клипами Clip04.avi и Clip06.avi и установить его длительность равной одной секунде.

Между клипами Clip06.avi и Clip03.avi переход задавать не будем. Этот фрагмент последовательности будет обрабатываться далее.

Установим переход из группы Wipe (Вытеснение) между клипами Clip03.avi и Clip02.avi.

1. Раскройте группу переходов Wipe (Вытеснение).

2. Найдите переход Spiral Boxes (Блоки по спирали).

3. Перетащите переход Spiral Boxes (Блоки по спирали) и поместите его между клипами Clip03.avi и Clip02.avi. Воспроизведите этот фрагмент последовательности.

Изменим свойства данного перехода.

1. Щелкните на прямоугольнике перехода, чтобы отобразить его свойства на вкладке Effect Controls (Управление эффектом).

2. Установите длительность перехода равной двум секундам.

3. Увеличьте значение поля Border Width (Ширина рамки) до 3.

4. Измените цвет рамки на синий. Для этого щелкните кнопкой мыши на образце Border Color (Цвет рамки) и в появившемся диалоге Color Picker (Выбор цвета) выберите подходящий цвет.

5. Нажмите кнопку Custom (Настроить), чтобы отобразить окно дополнительных настроек перехода.

6. В полях Horizontal (По горизонтали) и Vertical (По вертикали) появившегося диалога измените значения на, например, 20 и 16. Это увеличит количество фрагментов изменения изображения в кадре по горизонтали и вертикали.

7. Закройте диалог нажатием кнопки ОК и воспроизведите фрагмент последовательности с переходом, чтобы посмотреть на сделанные изменения.

Добавьте любой видеопереход между клипами Clip02.avi и Clip08.avi.

Поэкспериментируйте, чтобы подобрать наиболее удачный. Для замены перехода достаточно перетащить новый поверх уже установленного.

Клипы Clip08.avi и Clip09.avi пока оставьте без внимания. На примере этих сцен будет позже описан другой способ.

Между остальными клипами добавьте видеопереходы на свое усмотрение и настройте их параметры. Попробуйте поэкспериментировать с различными видеопереходами группы Iris (Оболочка), добавляя их между графическими файлами, расположенными перед последним клипом последовательности.

### **Примечание**

*Интересны переходы группы GPU Transitions (Переходы GPU). Данные переходы используют ресурсы графического процессора видеокарты, поэтому при просмотре в процессе монтажа могут отображаться не совсем гладко (это зависит от мощности вашей видеокарты). Данные переходы имитируют эффект переворачивающейся страницы, сворачивания сцены в сферу и другие трехмерные эффекты.*

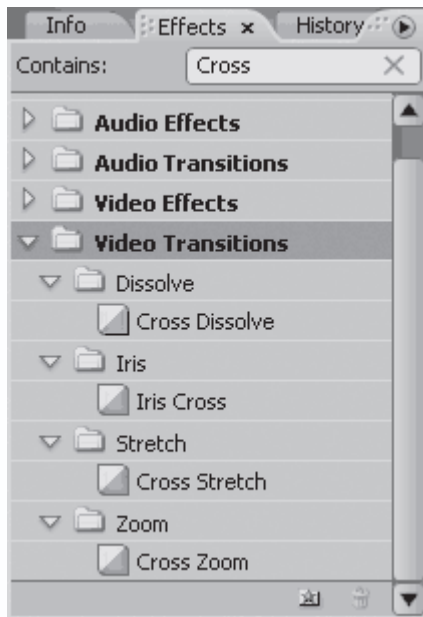
Добавление видеопереходов в фильм – процесс творческий. Его нельзя ограничить какими-либо шаблонами. Применение переходов и их видов зависит от самого фильма, его характера, динамичности и многих других факторов, поэтому чаще всего приходится экспериментировать, применив несколько переходов к одному и тому же фрагменту, чтобы выбрать наиболее подходящий.

Единственное, что можно посоветовать, – это не злоупотреблять разнообразием переходов в одном фильме. Чтобы выдержать единый стиль, старайтесь не применять больше двух-трех видов переходов в одном фильме, иначе это будет выглядеть непрофессионально. Конечно, бывают исключения. Все зависит от контекста фильма.

### **Быстрый поиск переходов и создание пользовательских корзин**

Поиск нужного видеоперехода на вкладке Effects (Эффекты) занимает некоторое время. Необходимо отыскать папку группы перехода, открыть ее, найти нужный переход. Быстро найти нужный переход можно по его названию.

1. В поле Contains (Содержит) вкладки Effects (Эффекты) введите слово Cross. Будут раскрыты папки, где находятся переходы, в названии которых содержится это слово. Остальные переходы будут скрыты (рис. 4.17).



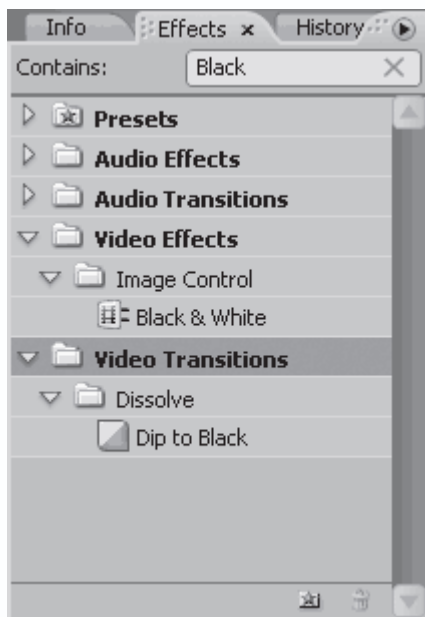
**Рис. 4.17.** Результаты поиска переходов по слову Cross

Обратите внимание, что при введенном слове Cross в поле Contains (Содержит) открылись четыре папки. В каждой них находится переход, содержащий слово Cross в своем названии. Несмотря на это, время на поиск перехода, например Cross Dissolve (Перекрестное растворение), значительно сокращается. Этот переход находится прямо перед вами на вкладке Effects (Эффекты).

2. Введите в поле Contains (Содержит) вкладки Effects (Эффекты) слово Wipe. Теперь на вкладке отобразятся только переходы, содержащие введенное слово в своем имени.
3. Поэкспериментируйте с другими словами из названий переходов.
4. Чтобы отобразить на вкладке Effects (Эффекты) все переходы, нажмите кнопку, расположенную в правой части поля Contains (Содержит). Эта кнопка появилась в версии CS3 программы Adobe Premiere. В предыдущих версиях программы необходимо было очистить поле Contains (Содержит), чтобы отобразить все переходы.

**Внимание!**

*Поиск по ключевому слову на вкладке Effects (Эффекты) приводит к отображению и звуковых, и видеопереходов, а также звуковых и видеоэффектов. В этом можно убедиться, если ввести в поле Contains (Содержит) слово Black. При этом будет отображен видеоэффект Black&White (Черно-белый) и переход Dip To Black (Погрузить в темноту) (рис. 4.18).*

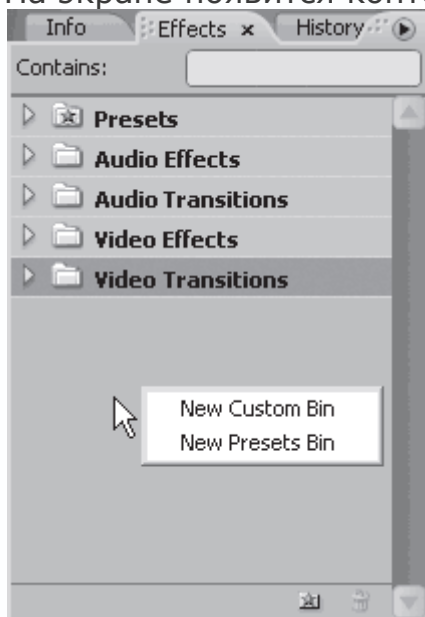


**Рис. 4.18.** Результаты поиска по слову *Black*

Наиболее часто используемые переходы можно поместить в созданную вами папку (корзину) на вкладке Effects (Эффекты). В дальнейшем вы будете быстро находить эти переходы, так как не нужно будет извлекать их из разных папок. Создадим собственную корзину и поместим в нее несколько видеопереходов.

1. Закройте все папки на вкладке Effects (Эффекты).
2. Щелкните правой кнопкой мыши на пустом участке списка вкладки Effects (Эффекты).

На экране появится контекстное меню (рис. 4.19).

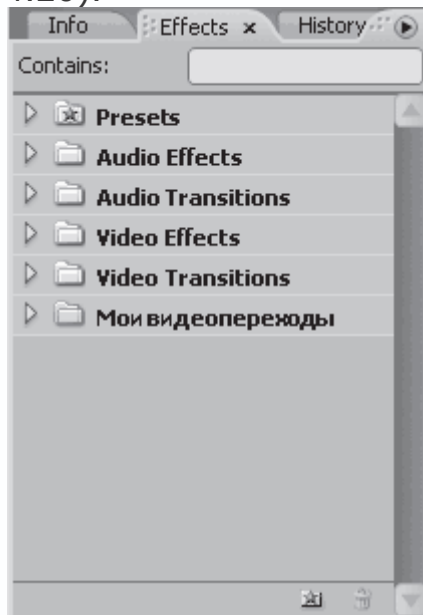


**Рис. 4.19.** Контекстное меню вкладки Effects (Эффекты)

3. Выполните команду New Custom Bin (Новая пользовательская корзина). В списке появится новая папка с названием Custom Bin 01 (Пользовательская корзина 1).

4. Дважды щелкните на имени созданной корзины. Справа от значка папки появится поле ввода текста с именем корзины.

5. Используя клавиши Delete или Backspace, удалите название корзины и введите свое, например Мои видеопереходы. Нажмите клавишу Enter. Корзина будет переименована (рис. 4.20).



**Рис. 4.20.** Создана новая корзина

6. Найдите видеопереход, который хотите добавить в созданную корзину, например переход Cross Dissolve (Перекрестное растворение).

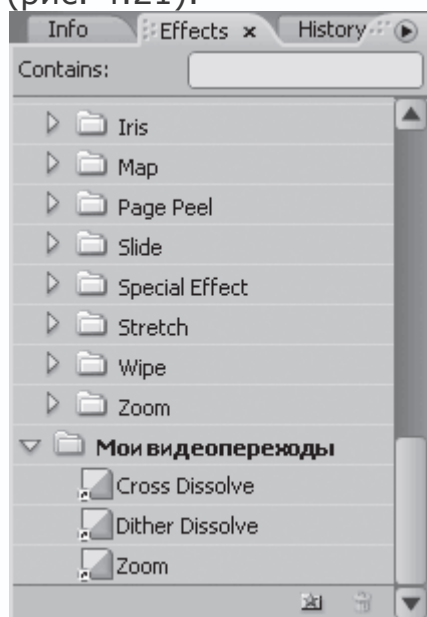
7. Увеличьте размеры окна с вкладкой Effects (Эффекты) так, чтобы можно было видеть и переход Cross Dissolve (Перекрестное растворение), и созданную папку Мои видеопереходы.

8. Нажав и удерживая кнопку мыши на значке перехода Cross Dissolve (Перекрестное растворение), перетащите его на значок папки Мои видеопереходы. При этом переход Cross Dissolve (Перекрестное растворение) останется в своей папке, а в папке Мои видеопереходы будет создана его копия.

9. Вышеописанным способом добавьте в папку Мои видеопереходы еще несколько переходов, например Zoom (Масштаб) из одноименной группы и Doors (Двери) из группы 3D Motion (Трехмерное движение).



Раскройте папку Мои видеопереходы. В этой папке находятся переходы, которые вы в нее добавили. Если вы часто пользуетесь этими переходами, теперь их будет нетрудно найти (рис. 4.21).



**Рис. 4.21.** Переходы, добавленные в пользовательскую корзину

Созданная вами папка будет присутствовать на вкладке Effects (Эффекты) и после перезагрузки программы Premiere Pro. Для ее удаления следует выделить папку и нажать клавишу Delete. Папки, созданные программой Premiere Pro (папки с желтыми значками), удалить нельзя.

### Перебивки

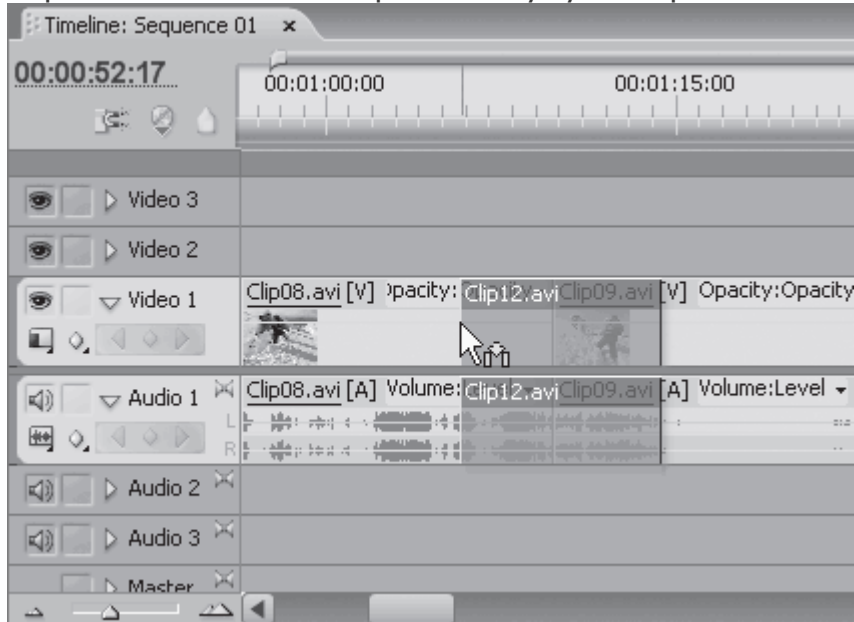
Еще один способ сгладить резкую смену сцен – использование перебивки. *Перебивка* – это короткий видеофрагмент или статичная картинка, которые вставляются между сценами для сглаживания их смены. Перебивки можно также использовать для сокращения длительных сцен. В перебивке должны присутствовать кадры, которые не относятся ни к предыдущей, ни к последующей сцене, но имеют косвенное отношение к общему сюжету. Даже если фрагмент перебивки не имеет ничего общего с сюжетом, это может быть какой-то нейтральный кадр, имеющий отношение к месту съемки, участнику или событию фильма. Например, если вы монтируете два фрагмента, снятых в одной комнате, между ними можно вставить небольшой фрагмент с настенным календарем или часами, снятый в этой же комнате.

В данном фильме будет использована перебивка, чтобы обеспечить переход от клипа Clip08.avi к клипу Clip09.avi.

Посмотрите фрагмент последовательности при переходе от клипа Clip08.avi к клипу Clip09.avi. Несогласованность и временной разрыв между съемками этих клипов сразу бросается в глаза. Во-первых, сцены сняты в разных ракурсах. Во-вторых, расположение альпинистов относительно друг друга изменилось (обратите внимание на альпинистов в оранжевой куртке и в желто-зеленых брюках). Это дает основание предположить, что между съемками этих сцен прошло определенное количество времени.

В окне Project (Проект) содержится клип, который еще не был добавлен в последовательность. На его примере и будет создана перебивка. Это клип Clip12.avi. В нем снят вертолет на фоне гор. Заменяем этим клипом переход между немонтируемыми сценами.

1. Перетащите клип Clip12.avi на дорожку Video 1 (Видео 1) так, чтобы его центр оказался приблизительно на стыке клипов Clip08.avi и Clip09.avi (рис. 4.22). При этом окончание клипа Clip08.avi и начало Clip09.avi будут подрезаны настолько, чтобы поместился клип Clip12.avi.



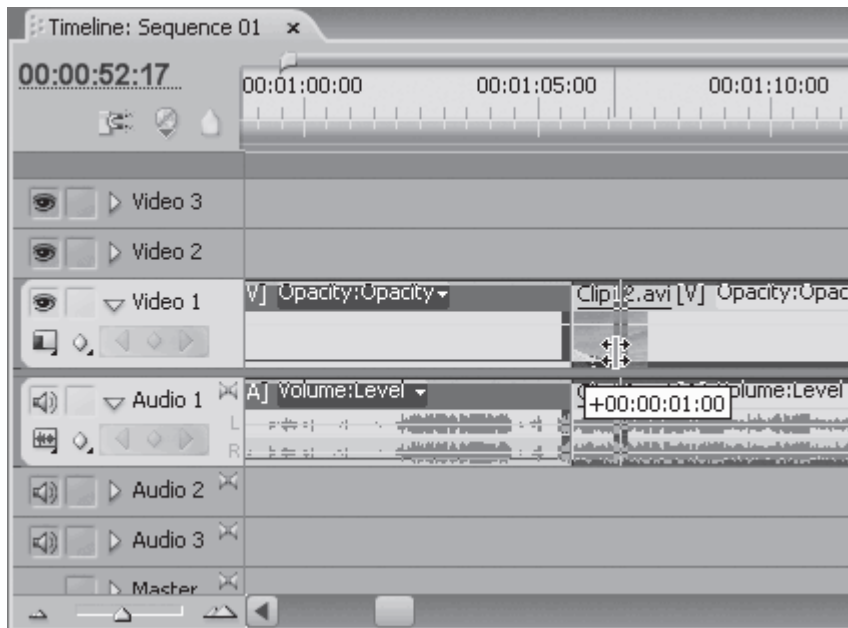
**Рис. 4.22.** Вставка клипа Clip12.avi поверх клипов Clip08.avi и Clip09.avi

Клип Clip12.avi слишком длинный для перебивки, поэтому его необходимо подрезать. Для этого воспользуемся инструментом Rolling Edit (Редактирование с прокруткой).

2. Выберите инструмент Rolling Edit (Редактирование с прокруткой), нажав соответствующую кнопку на палитре или клавишу R.

3. Установите указатель мыши на левой границе клипа Clip12.avi.

4. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите границу клипа Clip12.avi вправо на одну секунду (информация о времени смещения появляется во всплывающей подсказке рядом с указателем мыши) (рис. 4.23).



**Рис. 4.23.** Смещение точки монтажа инструментом Rolling Edit (Редактирование с прокруткой)

5. При перемещении границы клипа обратите внимание на экран Program (Программа). Изображение в области просмотра экрана разделилось на две части. В левой отображается последний кадр клипа Clip08.avi, а в правой – первый кадр Clip12.avi. Используя инструмент Rolling Edit (Редактирование с прокруткой), вы одновременно подрезаете начало клипа Clip12.avi и восстанавливаете ранее подрезанные кадры окончания Clip08.avi, тем самым удлиняя клип. Соответственно точка монтажа смещается вправо.

6. Установите указатель мыши на правую границу клипа Clip12.avi.

7. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите границу клипа Clip12.avi влево на 10 кадров. Вы сократили окончание клипа Clip12.avi на 10 кадров и на столько же удлинили начало клипа Clip09.avi, восстановив ранее подрезанные кадры.

8. Выберите инструмент Selection (Выделение).

Воспроизведите последовательность клипов от Clip08.avi до Clip09.avi. Теперь сцены, которые казались немонтируемыми, «перебиты» нейтральной сценой с вертолетом. Это отвлечет зрителя от не совсем корректной смены сцен и даст основание предположить, что между ними могло пройти некоторое время. При этом, как вы уже догадались, фрагмент перебивки может не иметь ни малейшего отношения к граничащим с ним сценам – клип с вертолетом для данного фильма мог быть снят где и когда угодно.

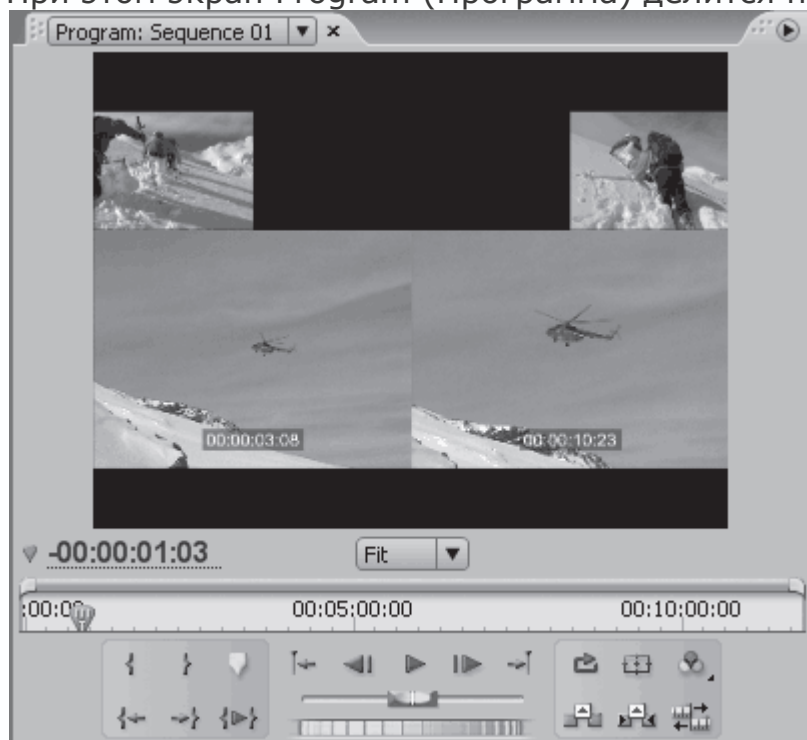
Между клипами Clip08.avi, Clip09.avi и клипом-перебивкой не было создано видеопереходов. В данном случае они не нужны. Можете попробовать добавить видеопереходы и посмотреть, что получится.

Было бы несправедливым обойти вниманием инструменты Slip (Скольжение) и Slide (Сдвиг). Вкратце опишем характер их работы, не вдаваясь в подробности. В дальнейшем вы сможете использовать эти инструменты в своих проектах.

1. Выберите инструмент Slip (Скольжение), нажав соответствующую кнопку на палитре инструментов или клавишу Y.

2. Попробуйте переместить клип Clip12.avi. Границы клипа будут оставаться на месте.

Несмотря на то что границы клипа Clip12.avi остаются на месте, в нем происходят некоторые изменения. События в этом клипе сдвигаются относительно временных границ. При этом экран Program (Программа) делится на 4 части (рис. 4.24).



**Рис. 4.24.** Четыре кадра на экране Program (Программа)

Верхние (маленькие) кадры отображают последний кадр клипа перед тем клипом, над которым производится действие, и первый кадр клипа, следующего за ним. Нижние (большие) кадры отображают первый и последний кадры клипа, над которым производятся действия. Глядя на эти кадры, легко найти наиболее удачную точку монтажа начала клипа с окончанием предыдущего и окончания клипа с началом следующего.

1. Выберите инструмент Slide (Сдвиг), нажав соответствующую кнопку палитры или клавишу U.

2. Попробуйте подвигать клип Clip12.avi.

Действие этого инструмента можно назвать обратным вышеописанному Slip (Скольжение). События в клипе относительно границ остаются неизменными, но сам клип перемещается вдоль видеодорожки, во время чего происходит подрезка или удлинение соседних клипов. На экране Program (Программа) вы также видите четыре кадра, только первый и последние кадры клипа, над которым производится действие, теперь вверху и неподвижны. В нижних (больших) кадрах при перемещении клипа происходят изменения – они отображают последний кадр предшествующего клипа и первый кадр следующего. Этот инструмент также предназначен для нахождения наиболее удачной точки монтажа между клипами.

Таким образом, можно использовать перебивки для монтажа, так как в некоторых случаях даже видеопереходы не могут сгладить резкого изменения картинки в кадре. Как и в случае с видеопереходами, злоупотреблять количеством перебивок в фильме не рекомендуется. Зритель просто перестанет понимать, что происходит на экране, если картинка в кадре будет все время резко меняться. Все приемы в фильме должны применяться по мере необходимости.

### **Резюме**

В данной главе вы проделали большую работу, познакомившись с основными приемами видеомонтажа средствами программы Premiere Pro. Эти приемы были продемонстрированы на простых примерах, а назначение некоторых инструментов было затронуто лишь поверхностно. Программа Premiere Pro настолько богата возможностями, что в рамках данной книги осветить все невозможно. Тем не менее вы познакомились с основными средствами, которых более чем достаточно для любительского видеомонтажа.

На этом основной монтаж видеоряда можно считать законченным. Правильно и красиво «собранный» фильм – это уже полдела. В следующих главах вы будете дополнять ваш фильм новыми атрибутами и начнете с создания титров.

### **Глава 5 Титры**

- Статичные титры
- Бегущие титры
- Резюме

Титры – незаменимый атрибут любого фильма. С их помощью на экран выводятся название фильма, список актеров и любая другая информация.

Программа Premiere Pro содержит удобный инструмент для создания титров. Вы можете разместить их в отдельных кадрах или наложить на уже имеющееся изображение. С помощью Titler (Конструктора титров) можно создать как статичные, так и бегущие титры. Последние вы неоднократно видели в фильмах – с их помощью выводится список актеров и создателей фильма.

Создать титры можно как самостоятельно, так и используя имеющиеся в программе Premiere Pro готовые шаблоны оформления.

Добавим в данный фильм титры для вывода на экран названий киностудии и фильма, а также другой информации.

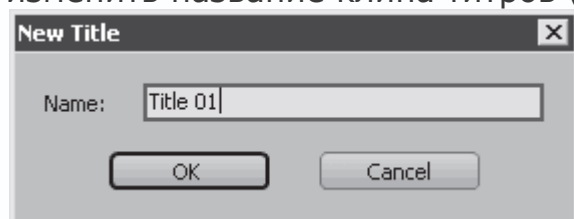
### Статичные титры

Статичными называются титры, которые остаются на экране неподвижными. Можно заставить их двигаться, применив видеоза эффект Motion (Движение), но об этом будет рассказано позже. В этом же разделе главы речь пойдет только о неподвижных титрах для фильма. Вы научитесь использовать готовые шаблоны, а также создадите несколько клипов титров самостоятельно.

В самом начале фильма выведем на экран текст «Моя домашняя киностудия представляет». Для этого создадим два клипа титров. Первый будет содержать текст «Моя домашняя киностудия», а второй – «представляет».

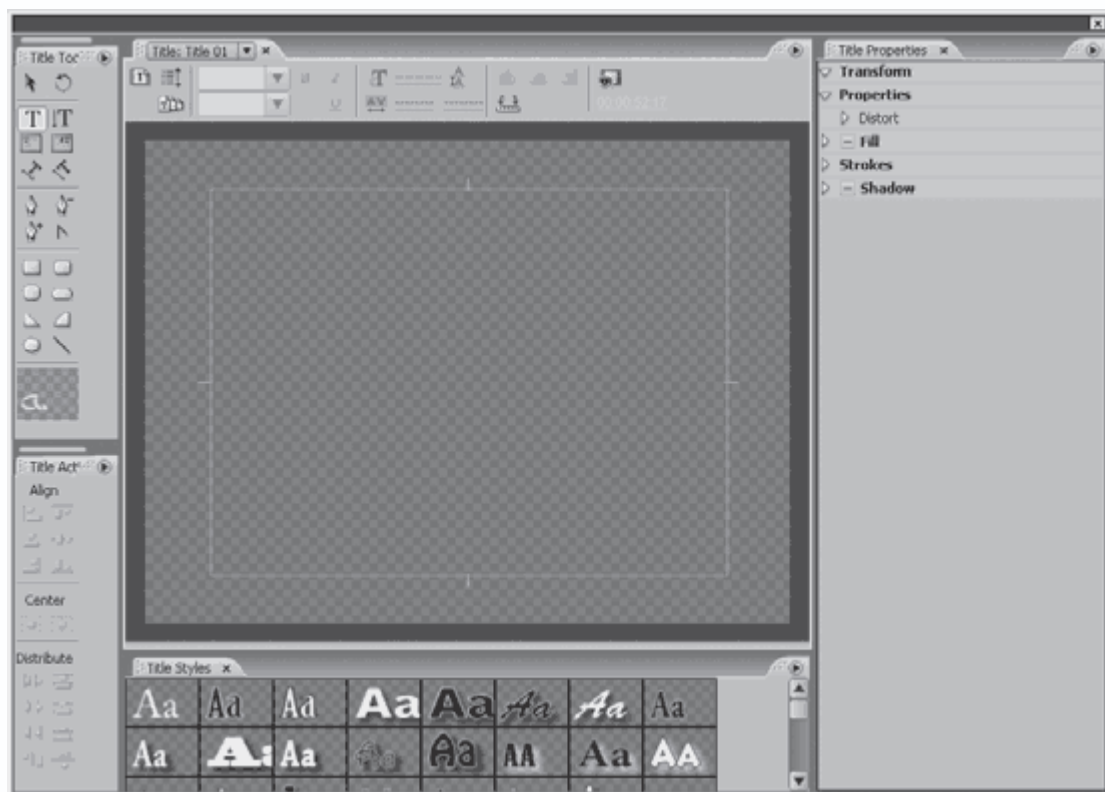
Откроем окно конструктора титров.

1. Выполните команду меню Title → New Title → Default Still (Титр → Новый титр → Статичный по умолчанию). На экране появится диалог New Title (Новый титр), предлагающий изменить название клипа титров (рис. 5.1).



**Рис. 5.1.** Диалог New Title (Новый титр)

2. Оставьте без изменения название клипа титров, предложенное программой по умолчанию. Нажмите кнопку ОК диалога. Диалог будет закрыт, а на экране появится окно Titler (Конструктор титров) (рис. 5.2).



**Рис. 5.2.** Окно Titler (Конструктор титров)

Основную часть окна Titler (Конструктор титров) занимает область ввода титров, где отображается тот кадр фильма, на котором в данный момент установлен курсор текущей позиции редактирования. Это изображение может отвлекать, поэтому выключите режим показа видео, нажав кнопку Show Background Video (Показать видео) в правой верхней части окна Titler (Конструктор титров). Кнопка примет отжатое положение.

В левой части окна Titler (Конструктор титров) расположены палитры инструментов и выравнивания. Они будут описаны подробнее в процессе создания титров.

В правой части окна Titler (Конструктор титров) расположена панель Title Properties (Свойства титров). На ней выбираются различные параметры создаваемого титра (шрифт, размер, атрибуты, цвет, тень и т. д.).

В нижней части окна Titler (Конструктор титров) расположена панель Titler Styles (Стили титров), где можно выбрать готовый стиль оформления титра. Стиль включает в себя уже предустановленный шрифт, размер, цвет, атрибуты и другие свойства.

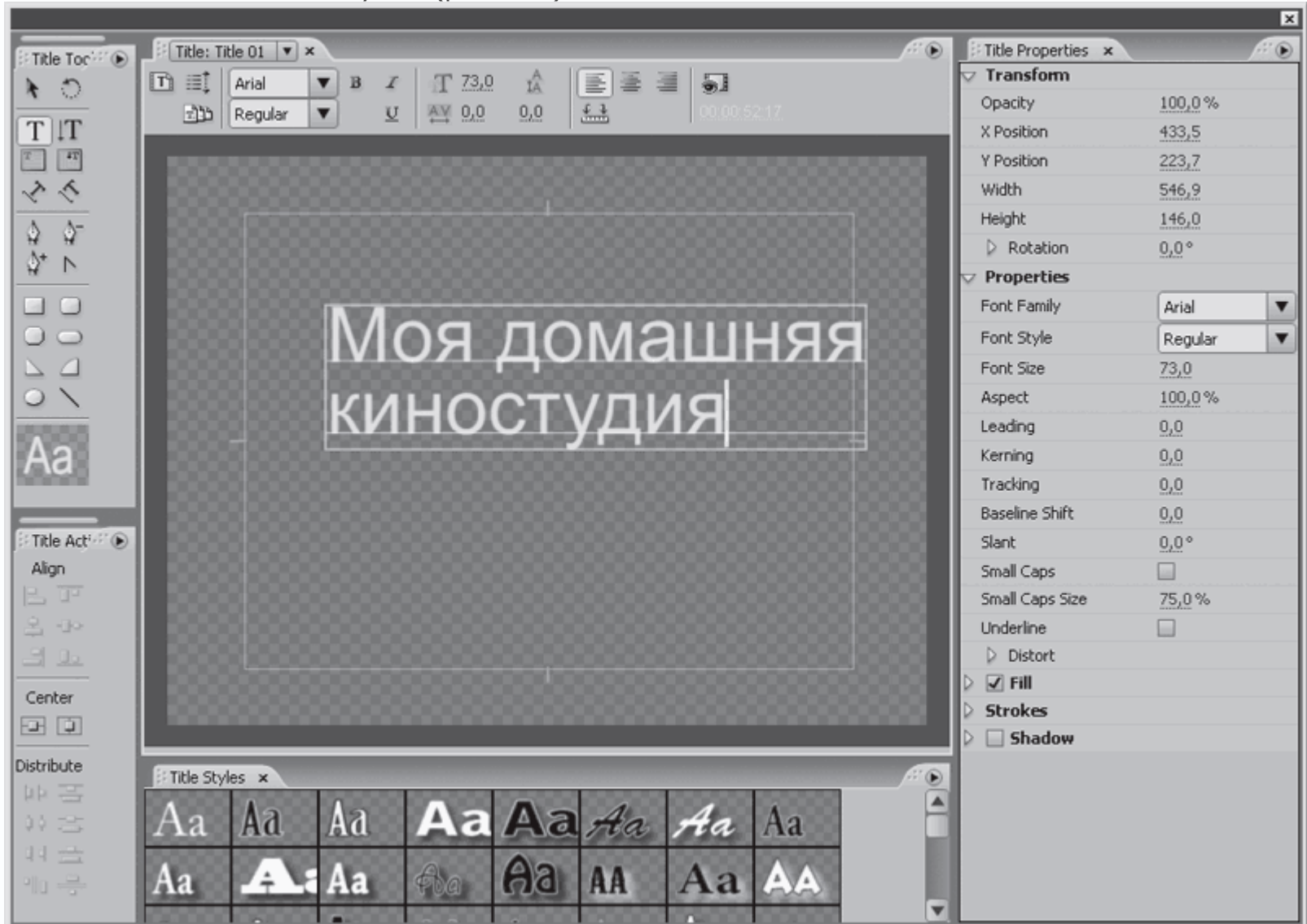
Создадим первый титр с использованием готового стиля.

1. Щелкните кнопкой мыши на любом образце стиля на панели Titler Styles (Стили титров).
2. Убедитесь, что на палитре инструментов окна Titler (Конструктор титров) выбран инструмент Type (Ввод).

3. Щелкните на левой части области ввода окна Titler (Конструктор титров). Появится текстовый курсор.

4. Введите текст Моя домашняя, а затем нажмите клавишу Enter, чтобы перенести текстовый курсор на следующую строку.

5. Введите текст киностудия (рис. 5.3).



**Рис. 5.3.** Текст титра введен

Текст первого титра введен, но он может не помещаться в рамках области ввода. Изменим размер титра и расположим его по центру кадра.

1. Выберите на палитре инструментов окна Titler (Конструктор титров) инструмент Selection (Выделение) или нажмите клавишу V. По периметру рамки титра появятся квадратные маркеры.



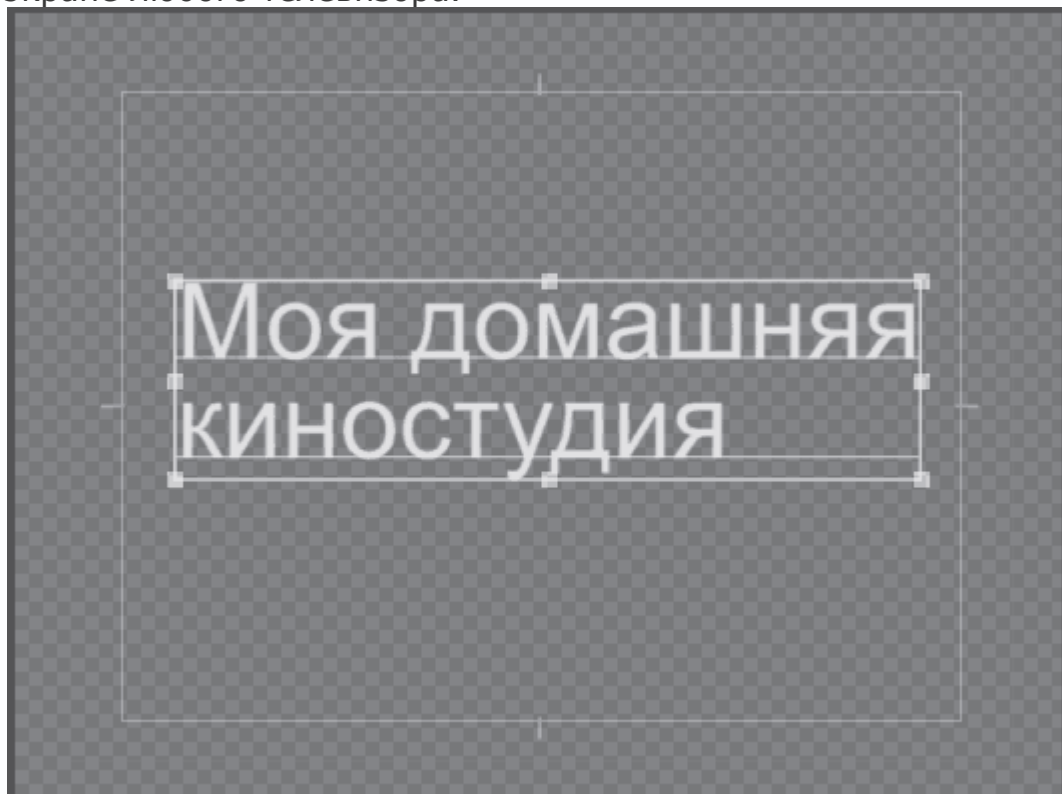
2. Установите указатель мыши на любой угловой маркер так, чтобы указатель принял вид противоположно направленных стрелок.
3. Нажмите и удерживайте клавишу Shift.
4. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите угловой маркер по направлению к центру титра. Размер титра будет уменьшаться.

**Примечание**

*Клавиша Shift в момент изменения размеров титра удерживается для сохранения пропорций титра (соотношения ширины и высоты).*

5. Нажав и удерживая кнопку мыши в области текста титра (внутри ограничивающей рамки), переместите титр в центр области ввода.
6. При необходимости дополнительно измените размер титра так, чтобы текст умещался в пределах внутренней рамки области ввода.

Две рамки, которые вы видите в области ввода текста, называются *безопасными зонами* (Safe Margins). Отображение этих рамок можно включить и в области просмотра экрана Program (Программа). При воспроизведении фильма на обычном телевизоре весь кадр может не умещаться в видимой части экрана. Такое часто бывает при воспроизведении видео, созданного в формате NTSC. Размещая текст в пределах внутренней (зеленой) рамки безопасной зоны (рис. 5.4), можно быть уверенным, что титр будет показан целиком на экране любого телевизора.



**Рис. 5.4.** Текст находится в пределах внутренней рамки безопасной зоны

***Внимание!***

*В новой версии CS3 программы Premiere Pro рамки безопасной зоны стали цветными. В пределах зеленой рамки располагается текст титров, а в пределах синей – видеоизображение. Для проектов, созданных в формате NTSC, следует соблюдать эти правила, так как при последующем просмотре видео на экране телевизора вы можете не увидеть детали изображения, расположенные вне этих рамок.*

Теперь выровняем первую и вторую строки титра относительно границ кадра и друг друга по центру.

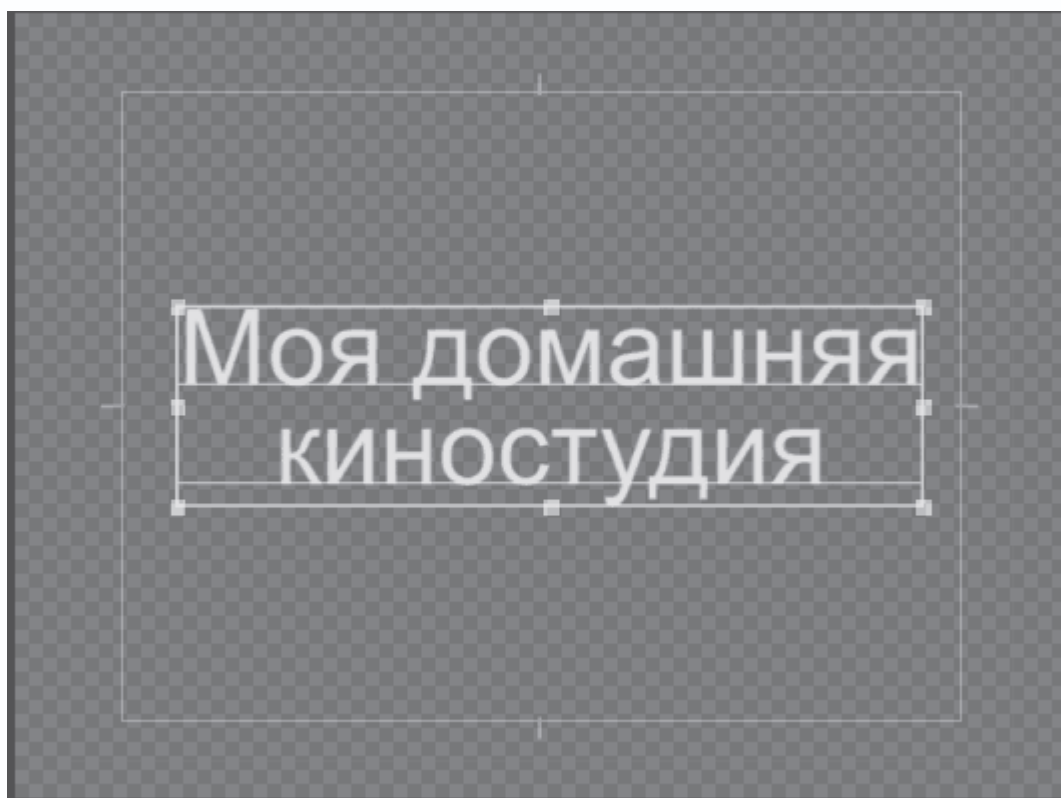
1. Выделите титр, щелкнув кнопкой мыши на любом участке текста, – он должен быть заключен в рамку с маркерами.

2. На палитре выравнивания – она находится в левой нижней части окна Titler (Конструктор титров) – щелкните на обеих кнопках в группе Center (Центрировать). Текст титра будет размещен по центру кадра.

***Примечание***

*Кнопка Vertical Center (Центрировать по вертикали) группы Center (Центрировать) палитры выравнивания размещает титр на одинаковом расстоянии от верхнего и нижнего края кадра, а кнопка Horizontal Center (Центрировать по горизонтали) – от левого и правого края.*

3. Нажмите кнопку Center (По центру), расположенную в верхней части окна Titler (Конструктор титров). Строки текста будут выровнены относительно друг друга по центру (рис. 5.5).



**Рис. 5.5.** Текст титра выровнен

**Примечание**

*Значки кнопок выравнивания, расположенных в верхней части экрана, характеризуют тип выравнивания строк титра относительно друг друга – по левому краю, по центру или по правому краю. Если ранее вы работали с текстовыми редакторами, например Word или Wordpad, эти кнопки вам знакомы.*

4. Закройте окно Titler (Конструктор титров), щелкнув на кнопке в правом верхнем углу окна.

Обратите внимание, что в окне Project (Проект) появился новый клип Title 01 (Титр 01). Это клип созданного вами титра. Разместим его в начале последовательности.

1. Установите курсор текущей позиции редактирования в начало последовательности, нажав клавишу Home или другим способом. Напомним, что при использовании клавиши Home окно Timeline (Окно монтажа) должно быть активным.

2. Нажав и удерживая клавишу Ctrl, перетащите клип Title 01 (Титр 01) на дорожку Video 1 (Видео 1) так, чтобы его левая граница совпала с нулевой отметкой шкалы времени. Титр будет размещен в начале последовательности, а все остальные клипы – сдвинуты вправо на расстояние, равное длительности добавленного клипа.

Длительность клипа титра в последовательности по умолчанию равна шести секундам (как и длительность показа статичных картинок). Уменьшим время показа титра. Используя знакомые вам методы подрезки, сократите длительность титра Title 01 (Титр 01) до трех секунд. При этом следите, чтобы в последовательности не образовалось пустых участков. В данном случае рекомендуется использовать инструмент Ripple Edit (Редактирование со сдвигом).

Первый титр фильма закончен. Теперь создадим следующий титр, не используя готовые стили.

1. Выполните команду меню Title → New Title → Default Still (Титр → Новый титр → Статичный по умолчанию). На экране появится диалог New Title (Новый титр) с именем клипа титра Title 02 (Титр 02).

2. Не изменяйте название клипа, предложенное программой. Закройте диалог, нажав кнопку ОК. На экране появится окно Titler (Конструктор титров).

3. Убедитесь, что на палитре выбран инструмент Type (Ввод).

4. Щелкните кнопкой мыши на левой части области ввода текста. Появится текстовый курсор.

5. Раскройте список Fonts (Шрифты), расположенный в группе Properties (Свойства) панели Title Properties (Свойства титров).

**Внимание!**

*Если содержимое группы Fonts (Шрифты) скрыто, раскройте группу Properties (Свойства), щелкнув на треугольном значке слева от ее названия.*

6. В списке Fonts (Шрифты) выберите подходящий шрифт для титра, например Arial.

7. Введите текст Представляет.

Создан новый титр. Теперь изменим его свойства.

1. В поле Font Size (Размер шрифта) группы Properties (Свойства) панели Title Properties (Свойства титров) измените размер шрифта так, чтобы текст титра находился во внутренней рамке безопасной зоны (размер шрифта устанавливается в процентах от первоначального размера).

2. В поле Slant (Наклон) установите значение 12. Это свойство позволяет изменить наклон шрифта влево или вправо.

3. Используя инструменты палитры выравнивания, установите текст титра в центр кадра.

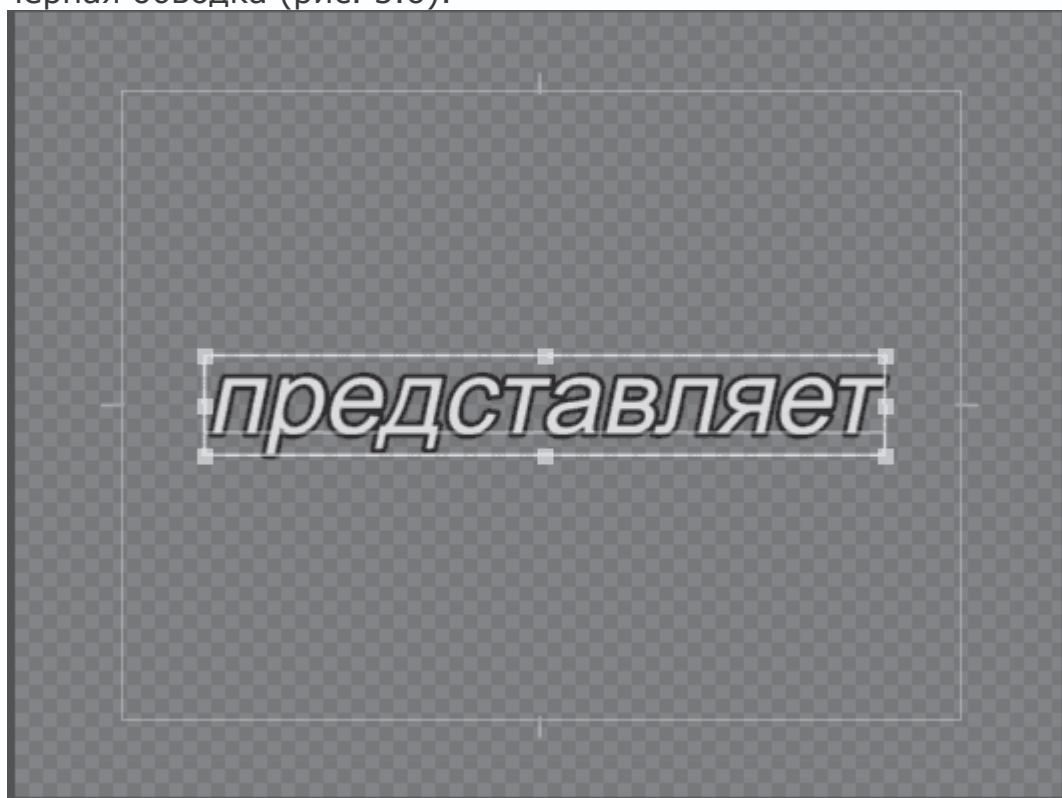
4. Раскройте группу Fill (Заливка).

5. Щелкните кнопкой мыши на образце в поле Color (Цвет) группы Fill (Заливка). На экране появится диалог Color Picker (Выбор цвета), знакомый вам по предыдущей главе.

6. В диалоге Color Picker (Выбор цвета) выберите желтый цвет и закройте диалог нажатием кнопки ОК. Цвет шрифта титра станет желтым.

7. Раскройте группу Strokes (Обводка) на панели.

8. Щелкните на ссылке Add (Добавить) справа от группы Outer Strokes (Внешняя обводка). Группа Outer Strokes (Внешняя обводка) будет раскрыта, а вокруг шрифта титра появится черная обводка (рис. 5.6).



**Рис. 5.6.** Текст с обводкой

9. Щелкните на образце Color (Цвет) группы Outer Strokes (Внешняя обводка) и в появившемся диалоге выберите красный цвет. Цвет обводки шрифта титра станет красным.

10. Увеличьте значение поля Size (Размер) группы Outer Strokes (Внешняя обводка) до 40. Толщина линии обводки шрифта титра увеличится.

11. Поэкспериментируйте с некоторыми другими свойствами шрифта, расположенными на панели Title Properties (Свойства титров), и посмотрите на изменения в титре.

12. Закройте окно Titler (Конструктор титров).

Вы создали новый титр и настроили его параметры. Обратите внимание, что ваш титр Title 02 (Титр 02) появился в окне Project (Проект). Добавим новый титр в последовательность.

1. Удерживая клавишу Ctrl, перетащите клип титра Title 02 (Титр 02) на дорожку Video 1 (Видео 1) между клипами Title 01 (Титр 01) и Clip01.avi.

2. Сократите длительность показа титра Title 02 (Титр 02) до трех секунд. Используйте методы редактирования со сдвигом, чтобы в последовательности не образовался пустой участок.

Титры являются частью видеоряда, поэтому к клипам титров также можно применять видеопереходы и видеоэффекты. Добавим видеопереходы между первым и вторым титром и вторым титром и клипом Clip02.avi.

1. Выберите любой переход на вкладке Effects (Эффекты), например Dip To Black (Погрузить в темноту), и перетащите его в последовательность между клипами Title 01 (Титр 01) и Title 02 (Титр 02).

2. Теперь выберите другой переход, например Cross Dissolve (Перекрестное растворение), и перетащите его в последовательность между клипами Title 02 (Титр 02) и Clip01.avi.

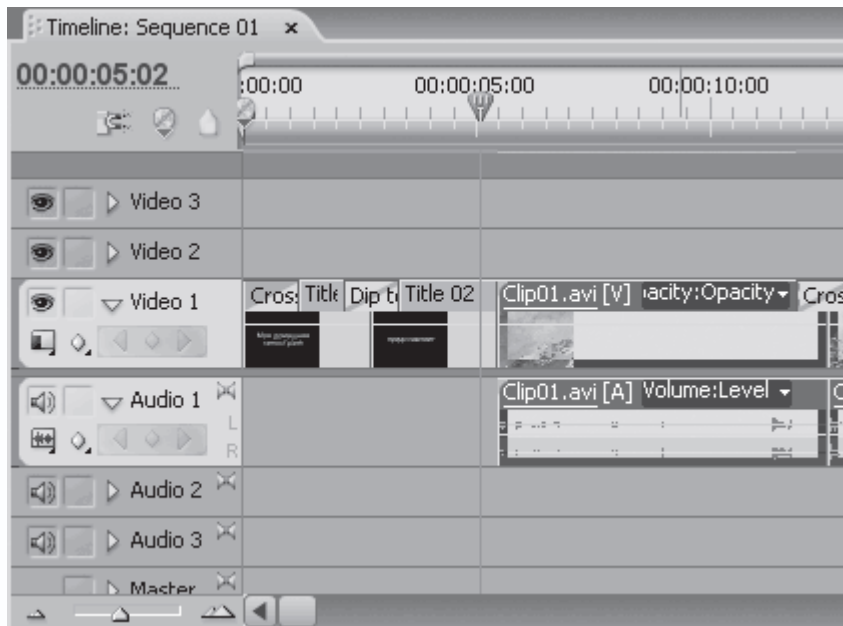
3. При необходимости измените длительность установленных переходов.

Воспроизведите последовательность. На экране выводится текст «Моя домашняя киностудия», через некоторое время он сменяется словом «представляет». Характер смены титров определяет переход, который был установлен между ними. Примерно через три секунды текст меняется на видеоизображение клипа Clip01.avi.

Вы, наверное, обратили внимание, что первый титр выведен на экран с первого же кадра фильма. Это не очень эстетично, поэтому лучше установить видеопереход на начало первого титра. Тогда он будет появляться в кадре с каким-либо эффектом. Наиболее подходящим будет видеопереход Cross Dissolve (Перекрестное растворение).

1. Перетащите видеопереход Cross Dissolve (Перекрестное растворение) на левую границу первого титра.

2. Воспроизведите последовательность. Теперь в самом начале вы видите черный экран, на котором плавно появляется текст «Моя домашняя киностудия». Время полного появления текста определяет установленная вами длительность видеоперехода (рис. 5.7).



**Рис. 5.7.** Клипы титров Title 01 (Титр 01) и Title 02 (Титр 02) в последовательности

Начальные титры фильма готовы. Теперь создадим титр, который будет выводить на экран название фильма. Этот титр будет выведен прямо на видеоизображение клипа Clip05.avi.

1. Установите курсор текущей позиции редактирования примерно в середину клипа Clip05.avi.
2. Выполните команду меню Title → New Title → Default Still (Титр → Новый титр → Статичный по умолчанию). На экране появится диалог New Title (Новый титр) с именем клипа титра Title 03 (Титр 03).
3. Не изменяйте название клипа, предложенное программой. Закройте диалог, нажав кнопку ОК. На экране появится окно Titler (Конструктор титров).
4. Нажмите кнопку Show Background Video (Показывать видео), расположенную в верхней части окна Titler (Конструктор титров). В области ввода текста появится изображение кадра, на котором установлен курсор текущей позиции редактирования (рис. 5.8).



**Рис. 5.8.** Изображение кадра в окне Titler (Конструктор титров)

5. Используя инструмент Type (Ввод), введите название фильма, например Восхождение на Эльбрус.

6. Известными вам способами уменьшите размер шрифта, чтобы текст титра располагался в пределах внутренней рамки безопасной зоны.

7. С помощью инструмента Selection (Выделение) перетащите текст титра вверх, чтобы он не закрывал собой события в кадре.

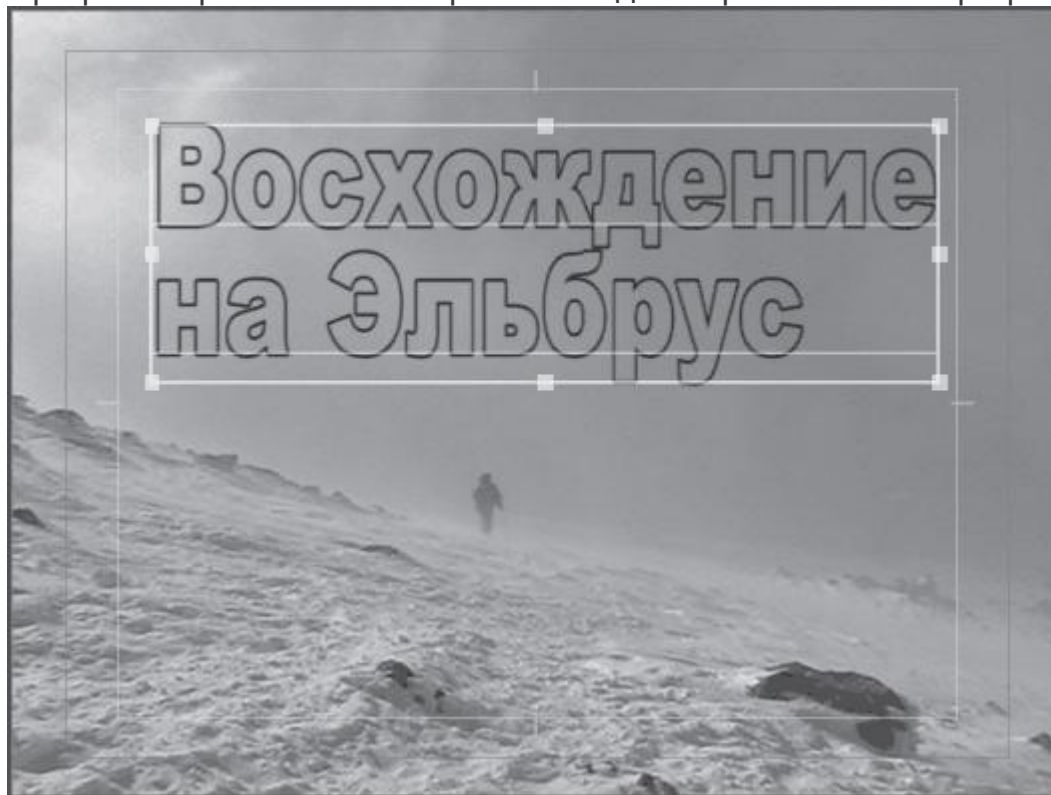
Изменим свойства шрифта титра. Рассмотрим новое свойство, которое называется Opacity (Непрозрачность).

1. Раскройте группу Fill (Заливка) на панели Title Properties (Свойства титров).

2. Установите значение поля Opacity (Непрозрачность), равное нулю. Текст титра исчез с экрана (стал полностью прозрачным).



3. Раскройте группу Strokes (Обводка) на панели Title Properties (Свойства титров).
4. Нажмите на ссылку Add (Добавить) в группе Outer Strokes (Внешняя обводка). Вокруг шрифта титра появится черная обводка. При этом сам шрифт остается прозрачным (рис. 5.9).



**Рис. 5.9.** Прозрачная заливка текста

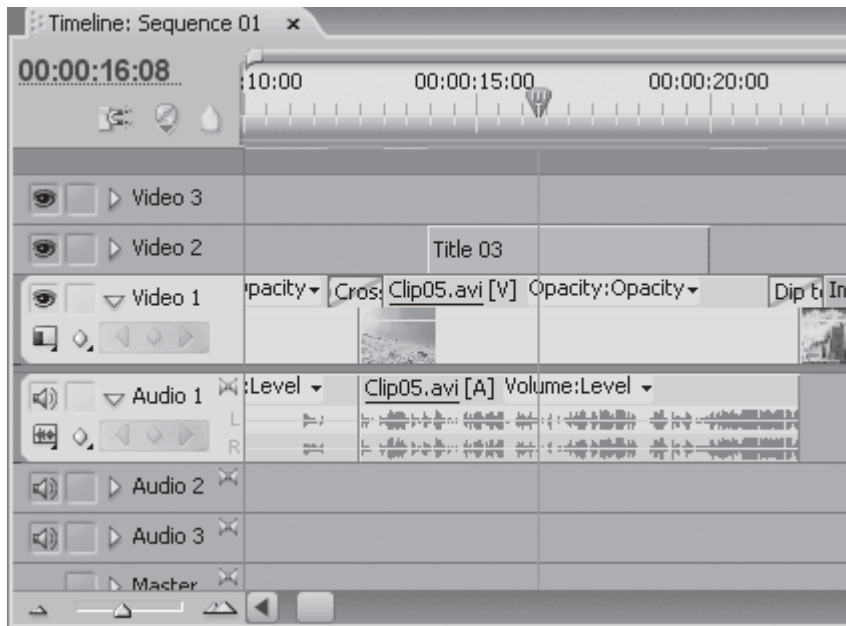
5. Увеличьте толщину линии обводки в поле Size (Размер) группы Outer Strokes (Внешняя обводка).

6. Поэкспериментируйте с остальными настройками группы Outer Strokes (Внешняя обводка) на панели Title Properties (Свойства титров).

7. Закройте окно Titler (Конструктор титров).

В окне Project (Проект) появился новый клип Title 03 (Титр 03). Добавим этот клип в последовательность так, чтобы титр выводился прямо на видеоизображение.

1. Перетащите клип Title 03 (Титр 03) в последовательность и разместите его на дорожке Video 2 (Видео 2) над клипом Clip05.avi. Не забудьте – клип перетаскивается на дорожку Video 2 (Видео 2) (рис. 5.10).



**Рис. 5.10.** Титр Title 03 (Титр 03) размещается на дорожке Video 2 (Видео 2)

2. Установите курсор текущей позиции редактирования так, чтобы он проходил через клипы Title 03 (Титр 03) и Clip05.avi. На экране Program (Программа) появится изображение кадра клипа Clip05.avi с титром.

Вы впервые использовали новую видеодорожку проекта. Прием называется *наложением*. Клип титра наложился на видеоклип. Фон титра является прозрачным по умолчанию, поэтому сквозь него видно изображение кадра клипа Clip05.avi. В Premiere Pro и других подобных программах изображение клипа, расположенного на вышестоящей видеодорожке, перекрывает изображение клипа нижестоящей дорожки. Если бы в данном примере клип Clip05.avi располагался на дорожке Video 2 (Видео 2), а клип Title 03 (Титр 03) – на дорожке Video 1 (Видео 1), вы бы не увидели титр в кадре, так как он был бы перекрыт изображением клипа Clip05.avi.

Чтобы лучше понять это свойство, представьте обычную бумажную фотографию и кусок стекла с нанесенной на него надписью. Положите стекло на фотографию. Изображение на фотографии видно, так как стекло прозрачное, и к нему добавилась надпись, нанесенная на стекло. Теперь поменяйте стекло и фотографию местами так, чтобы стекло оказалось под фотографией. Надписи вы не видите, поскольку непрозрачная фотография закрыла стекло. С клипами, расположенными на разных видеодорожках, происходит то же самое. В данном проекте клип Clip05.avi играет роль фотографии, а клип Title 03 (Титр 03) – роль стекла с надписью. В следующей главе о свойствах непрозрачности и приемах наложения будет рассказано подробнее.

Чтобы закончить оформление титра Title 03 , сделайте следующее.

1. Сократите длительность клипа Title 03 (Титр 03) до трех секунд. В данном случае можно использовать любые инструменты подрезки. Целостность последовательности нарушена не будет.

2. Установите видеопереходы на начало и окончание клипа Title 03 (Титр 03), чтобы появление и исчезновение титра в кадре не было внезапным.

3. Воспроизведите последовательность от начала и до окончания клипа Clip05.avi.

Фильм начинается текстом «Моя домашняя киностудия», затем появляется слово «представляет». Далее следует небольшой клип. Здесь специально выдержана пауза, чтобы заинтриговать зрителя, ожидающего названия фильма. После начала воспроизведения клипа Clip05.avi в кадре появляется титр с названием фильма. Примерно через три секунды название исчезает с экрана.

### **Использование шаблонов титров**

Титры могут использоваться не только для показа на экране названия фильма и списка актеров. В немом кино с помощью титров выводились диалоги, в современных фильмах – место или время события в кадре, в информационных передачах – номера телефонов, курсы валют, имя диктора и т. д.

Добавим в разные фрагменты фильма несколько титров с информацией о высоте над уровнем моря. Для этого воспользуемся готовыми шаблонами оформления, чтобы выдержать все титры в едином стиле.

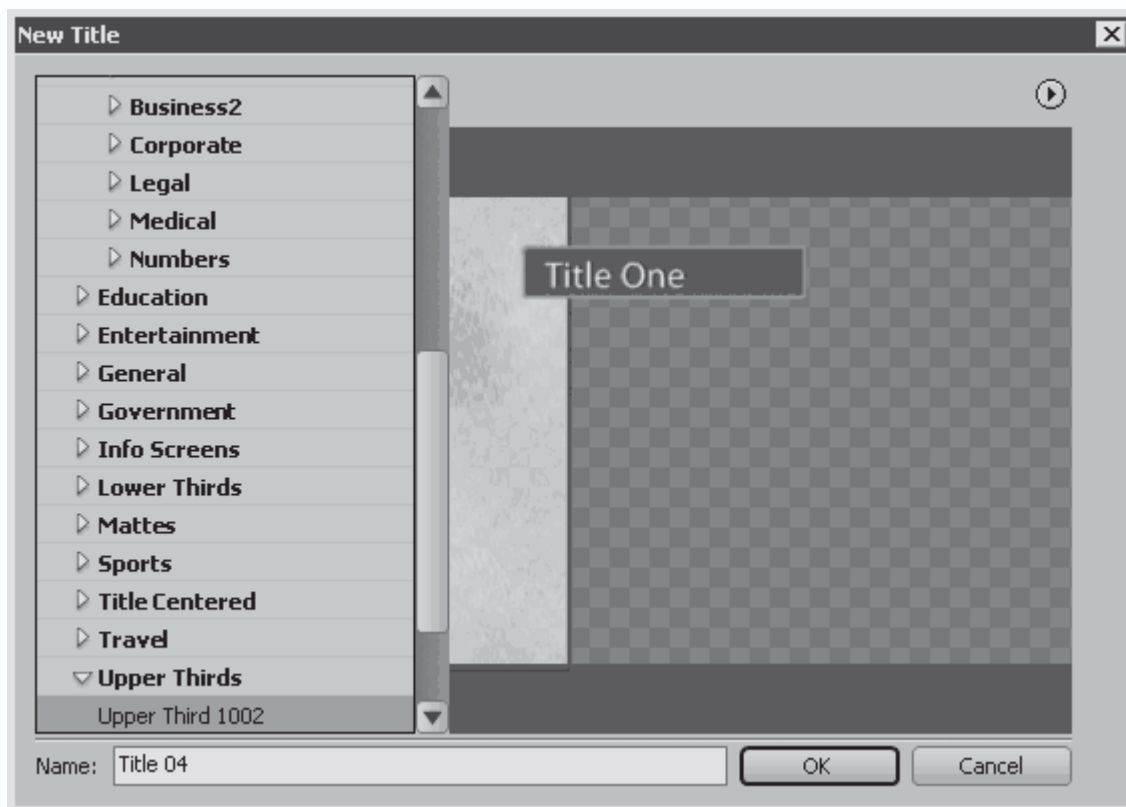
1. Установите курсор текущей позиции редактирования на клип Clip06.avi.

2. Выполните команду Title → New Title → Based on Template (Титр → Новый титр → Из шаблона) – появится диалог Templates (Шаблоны). Он предлагает выбрать шаблон оформления титров. Шаблоны, в свою очередь, разделены на группы.

3. Раскройте группу Title Designer Presets (Шаблоны конструктора титров). В ней отобразятся вложенные группы.

4. Теперь раскройте группу Upper Thirds (Верхняя доля), щелкнув на треугольнике слева от ее названия.

5. Щелкните кнопкой мыши на шаблоне Upper Third 1002 (Верхняя доля 1002). В области просмотра диалога появится изображение выбранного шаблона титра (рис. 5.11). В поле Name (Имя) не меняйте предложенное программой имя титра Title 04 (Титр 04).



**Рис. 5.11.** Диалог Templates (Шаблоны) и выбранный шаблон Upper Third 1002 (Верхняя доля 1002)

6. Нажмите кнопку ОК. Диалог будет закрыт, а на экране появится окно Titler (Конструктор титров).

Обратите внимание, что в области ввода окна Titler (Конструктор титров) отображается кадр, на котором установлен курсор текущей позиции редактирования (если флажок Show Video (Показать видео) установлен) и элементы шаблона титра. Создаваемый титр содержит не только текст, но и графические элементы – сам текст расположен на прямоугольнике, который частично перекрывает полупрозрачную вертикальную полосу.

Осталось заменить текст шаблона титра на ваш собственный.

1. Убедитесь, что на палитре инструментов выбран инструмент Type (Ввод).
2. Установите указатель мыши перед первой буквой текста титра.
3. Нажав и удерживая кнопку мыши, переместите указатель в конец текста. Текст будет выделен.
4. Введите текст 4200 метров. Выделенный текст титра будет заменен введенным (рис. 5.12).



**Рис. 5.12.** Так титр будет выглядеть в кадре фильма

5. Закройте окно Titler (Конструктор титров).

Обратите внимание, что в окне Project (Проект) появился новый клип титра. Это такой же клип титра, как и предыдущие, вы можете переименовать этот клип, щелкнув на нем правой кнопкой мыши и выполнив команду контекстного меню Rename (Переименовать).

1. Перетащите созданный клип титра в последовательность и разместите его на дорожке Video 2 (Видео 2) над клипом Clip06.avi.

2. Подрежьте добавленный клип титра до трех секунд.

3. Воспроизведите эту часть последовательности.

Вы быстро создали красиво оформленный титр, выбрав подходящий шаблон и заменив его текст своим. Далее предлагаем вам выполнить небольшую самостоятельную работу.

1. Используя тот же самый шаблон, изготовьте титры с текстом 4600 метров (Title 05 (Титр 05)), 5000 метров (Title 06 (Титр 06)) и Почти у цели (Title 07 (Титр 07)) и разместите их над клипами Clip02.avi, Clip09.avi и Clip10.avi.

2. Подрежьте добавленные клипы до трех секунд.

Теперь в вашем проекте есть четыре информационных титра, выполненных в одном стиле. В свободное время вы можете просмотреть остальные шаблоны оформления титров и

поэкспериментировать с текущим проектом, добавив свои титры с использованием других шаблонов.

### **Дополнительные инструменты окна Titler (Конструктор титров)**

Добавим еще два статичных титра в фильм, рассмотрев на примере их создания некоторые дополнительные инструменты окна Titler (Конструктор титров).

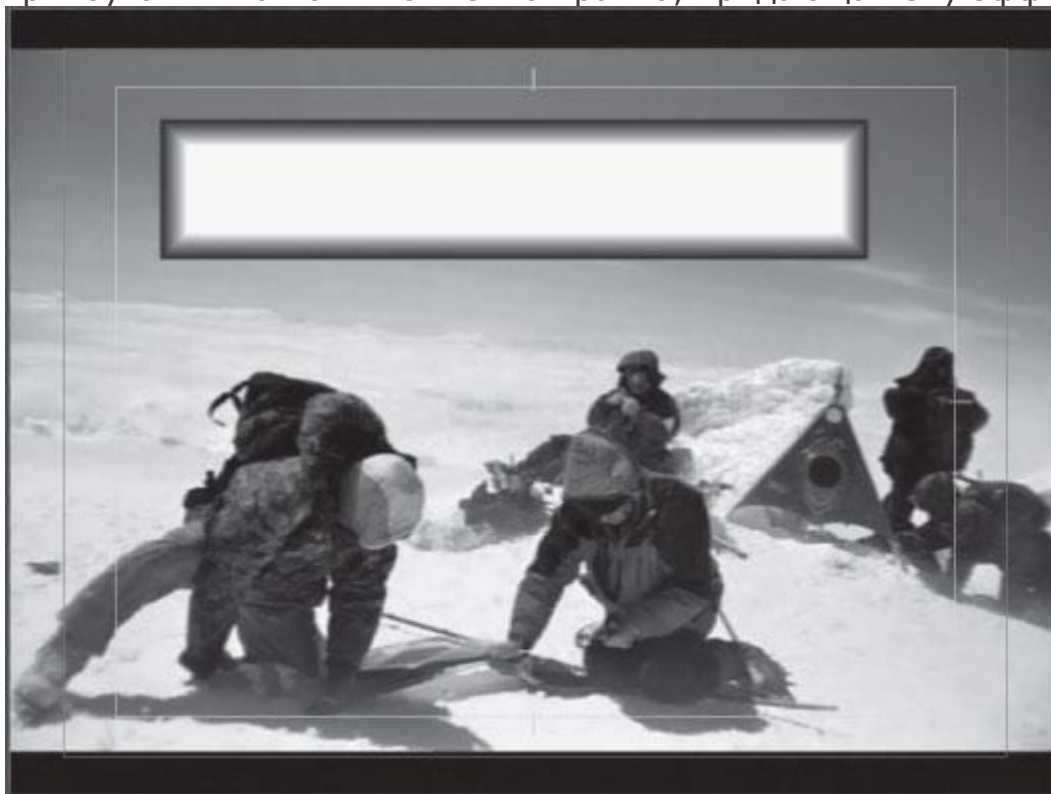
1. Установите курсор текущей позиции редактирования на клип Image1.jpg.
2. Выполните команду меню Title → New Title → Default Still (Титр → Новый титр → Статичный по умолчанию). На экране появится диалог New Title (Новый титр) с именем клипа титра, предложенным по умолчанию, – Title 08 (Титр 08).
3. Не изменяйте название клипа, предложенное программой. Закройте диалог, нажав кнопку ОК. На экране появится окно Titler (Конструктор титров).
4. На палитре инструментов выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) (кнопка с изображением прямоугольника). Вы можете также выбрать этот инструмент, нажав клавишу R. Указатель мыши примет вид перекрестья.
5. Установите указатель мыши в области ввода текста окна Titler (Конструктор титров).
6. Нажав и удерживая кнопку мыши, переместите указатель по диагонали. Затем отпустите кнопку мыши. В кадре появится изображение белого прямоугольника (рис. 5.13).



**Рис. 5.13.** В кадр добавлен прямоугольник

Изменим свойства добавленного в кадр прямоугольника, а затем разместим на нем текст титра.

1. Выберите инструмент Selection (Выделение).
2. Измените размеры прямоугольника, перетаскивая кнопкой мыши маркеры по его периметру, и разместите его в верхней части кадра.
3. Раскройте группу Fill (Заливка) на панели Title Properties (Свойства титров) и в списке Fill Type (Тип заливки) выберите пункт Bevel (Рамка).
4. Щелкните на образце цвета в поле Highlite Color (Цвет подсветки) и в появившемся диалоге выберите желтый цвет. Цвет заливки прямоугольника будет изменен.
5. Щелкните на образце цвета в поле Shadow Color (Цвет тени) и в появившемся диалоге выберите какой-нибудь темный, например черный, цвет. Как видите, никаких изменений в прямоугольнике не произошло.
6. Увеличьте значение поля Size (Размер) группы Fill (Заливка) до 10. По периметру прямоугольника появится темная рамка, придающая ему эффект объема (рис. 5.14).



**Рис. 5.14.** Метод заливки Bevel (Рамка) придает эффект объема

7. Поэкспериментируйте со значением поля Balance (Баланс). В зависимости от него будет изменяться резкость перехода между границами рамки и прямоугольника.

8. Раскройте группу Shadow (Тень) и установите одноименный флажок. У прямоугольника в кадре появится тень, падающая выше и левее.

9. Измените угол падения тени. Для этого в поле Angle (Угол) установите значение 135. Направление падения тени изменится.

10. Поэкспериментируйте со значениями других полей группы Shadow (Тень). Вы можете изменить цвет, непрозрачность, размер тени, а также расстояние от объекта до тени.

Вы создали в кадре прямоугольную рамку, на которой будет размещаться текст титра. Программа Premiere Pro позволяет добавлять в кадр любые геометрические фигуры и изменять их параметры. Если ранее вы работали в графических редакторах и редакторах векторной графики, то сможете легко разобраться в остальных графических инструментах окна Titler (Конструктор титров). Поэкспериментируйте, создавая различные графические объекты и изменяя их свойства. Любой ненужный объект можно после удалить, выделив его и нажав клавишу Delete.

Теперь разместите текст на созданном вами прямоугольнике.

1. Выберите инструмент Type (Ввод).

2. Щелкните кнопкой мыши на любой части области ввода. Появится текстовый курсор.

3. Введите текст Вершина.

4. Измените цвет созданной надписи на любой темный, чтобы обеспечить контраст с желтым цветом заливки прямоугольника.

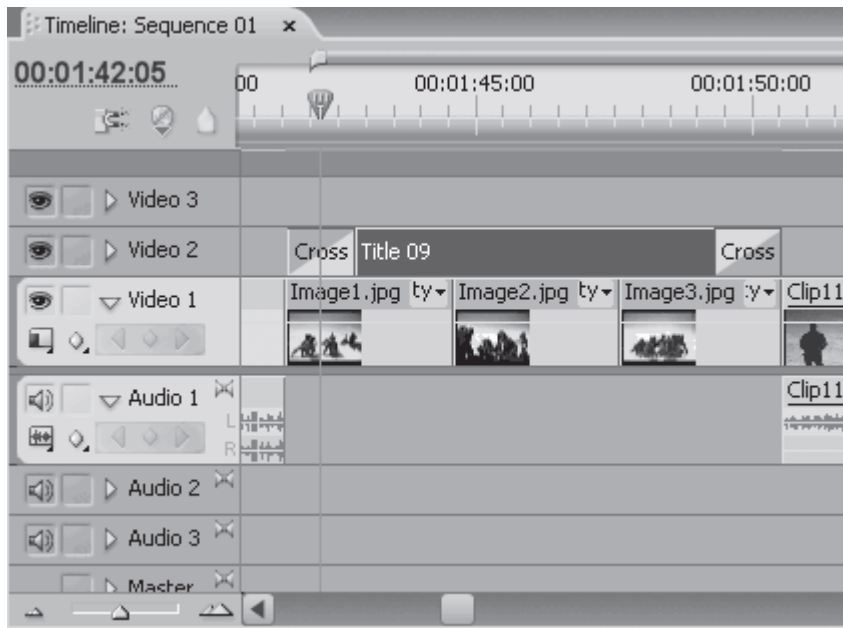
5. Перетащите добавленный текст на прямоугольник и измените его размеры так, чтобы текст титра вписывался в размеры прямоугольника (рис. 5.15).





**Рис. 5.15.** Текст титра размещен на созданном графическом объекте (прямоугольнике)

6. Измените по своему усмотрению остальные свойства титра.
7. Закройте окно Titler (Конструктор титров).
8. Перетащите появившийся в окне Project (Проект) клип титра на дорожку Video 2 (Видео 2) и поместите его над клипом Image1.jpg.
9. Увеличьте длительность клипа титра так, чтобы она равнялась суммарной длительности клипов Image1.jpg, Image2.jpg и Image3.jpg. Для этого совместите левую границу клипа титра с левой границей клипа Image1.jpg, а правую границу – с правой границей клипа Image3.jpg.
10. Добавьте видеопереходы на начало и окончание добавленного клипа титра (рис. 5.16).

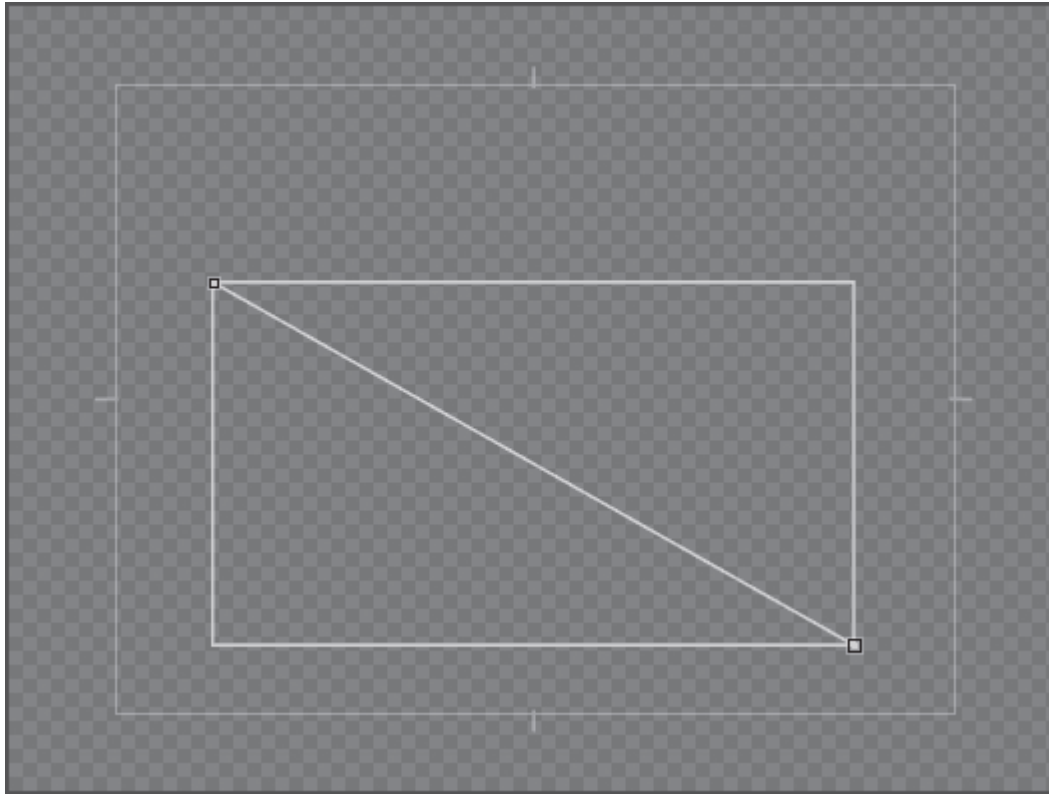


**Рис. 5.16.** Расположение титра в последовательности

11. Установите курсор текущей позиции редактирования до начала клипа Image1.jpg и воспроизведите фрагмент последовательности. На протяжении демонстрации графических изображений в верхней части экрана будет присутствовать добавленный вами титр.

Создадим последний статичный титр, который выведет на экран слово «Конец».

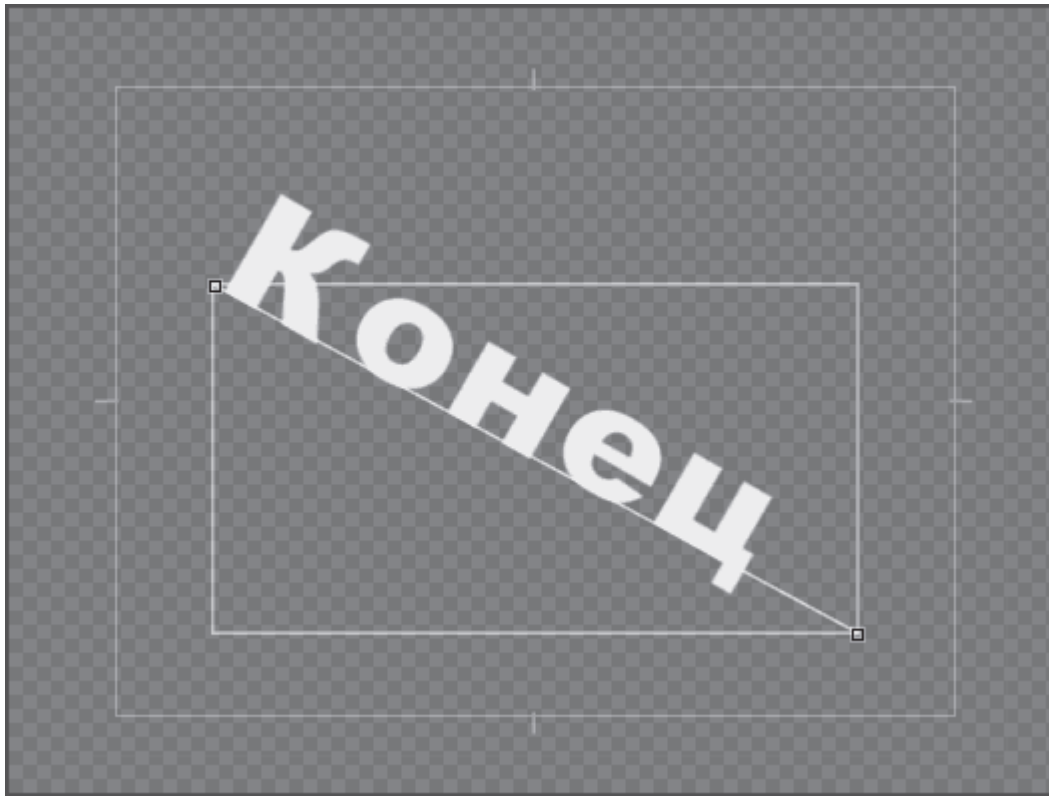
1. Откройте окно Titler (Конструктор титров). При этом будет создан новый клип титров.
2. Снимите флажок Show Video (Показать видео), чтобы вас не отвлекало изображение текущего кадра в области ввода.
3. Выберите инструмент Path Type (Траектория текста) на палитре инструментов. Указатель мыши примет вид пера.
4. Щелкните кнопкой мыши на левой части области ввода чуть выше центра кадра, а затем – на правой части, но чуть ниже центра кадра. В области ввода появится диагональная линия, заключенная в прямоугольную рамку (рис. 5.17).



**Рис. 5.17.** Диагональная линия траектории текста

5. Выберите инструмент Type (Ввод) и щелкните внутри рамки диагональной линии. На диагональной линии появится курсор ввода текста.

6. Введите текст титра Конец. Текст расположится по диагонали на созданной вами линии (рис. 5.18).



**Рис. 5.18.** Текст титра размещен вдоль созданной траектории

7. Выберите инструмент Selection (Выделение) и разместите текст по центру кадра. При необходимости измените размер текста титра.

8. Измените другие атрибуты титра (цвет заливки, шрифт и т. д.).

Инструмент Path Type (Траектория текста) интересен тем, что позволяет выбрать любую траекторию размещения текста – окружность, дугу или кривую. Используя инструменты рисования окна Titler (Конструктор титров), можно создать любую кривую и разместить на ней текст титра.

9. Закройте окно Titler (Конструктор титров).

10. Перетащите клип Title 09 (Титр 09) из окна Project (Проект) в окно Timeline (Окно монтажа) и поместите его на дорожке Video 1 (Видео 1) сразу за последним клипом проекта. Проследите, чтобы между последним клипом и титром Title 09 (Титр 09) не образовалось пустого пространства.

11. Добавьте видеопереходы между последним клипом и Title 09 (Титр 09) и на окончание клипа Title 09 (Титр 09). Наиболее подходящим переходом здесь будет Cross Dissolve (Перекрестное растворение).

12. Воспроизведите всю последовательность, чтобы просмотреть все титры, добавленные в проект.

Вы добавили в проект несколько статичных титров, ознакомившись с разными подходами к их созданию.

Ко всему вышесказанному стоит добавить, что вы можете изготовить графические титры в любом редакторе графики, например в Adobe Photoshop. Для этого следует создать файл с прозрачным фоновым слоем, разместить на этом слое нужный текст или изображение и сохранить его в виде графического файла, формат которого поддерживает *альфа-канал* (прозрачный фон), например формат PSD, PNG или TGA.

Созданный графический файл вы потом просто импортируете в проект и размещаете на видеодорожке, расположенной выше дорожки с основными клипами. Использование такого метода создания титров занимает некоторое время, но это компенсируется тем, что ваша фантазия не ограничивается возможностями инструментов программы Premiere Pro.

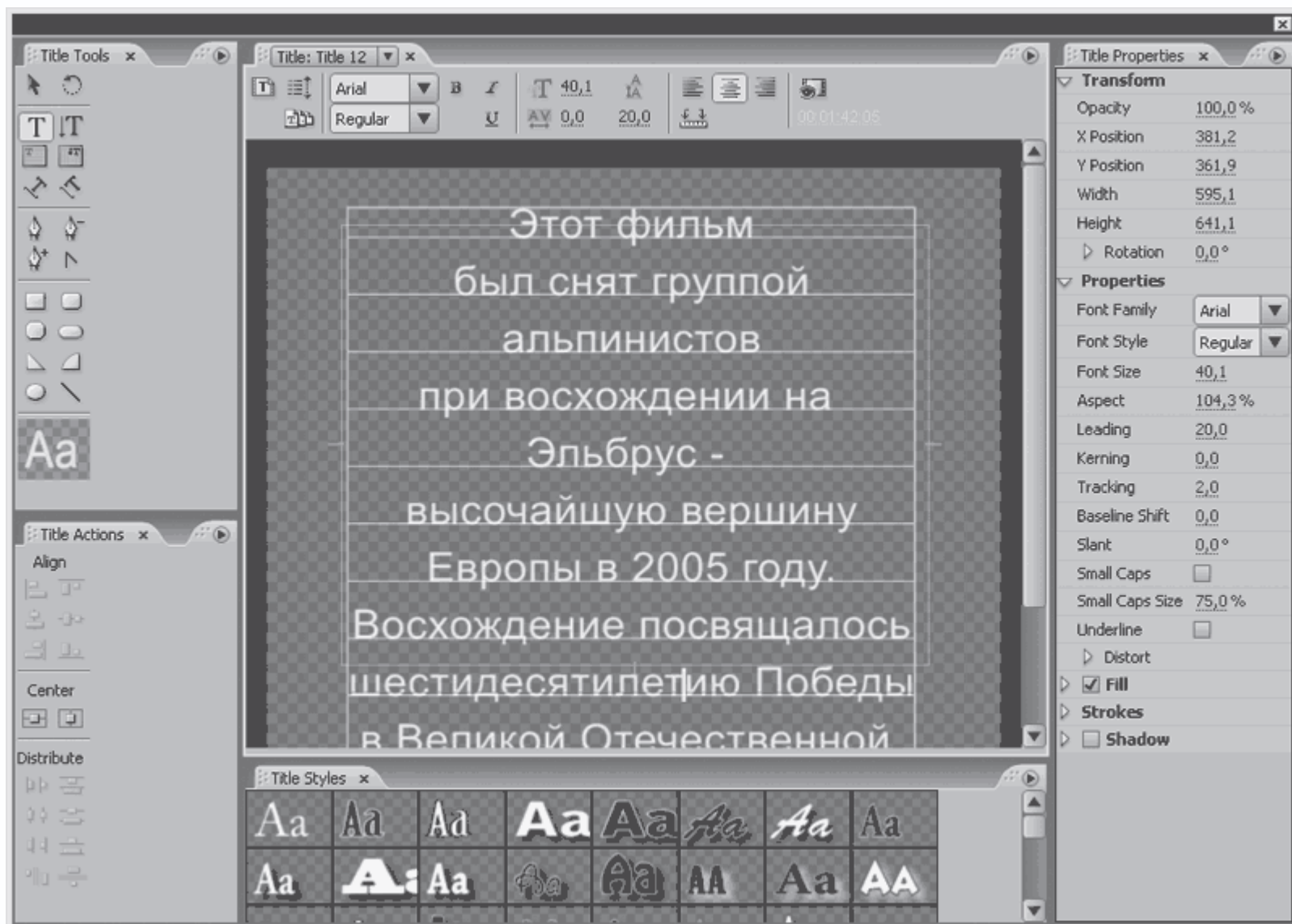
### **Бегущие титры**

Добавим к фильму еще один штрих – бегущие титры. Программа Premiere Pro позволяет создать бегущие титры,двигающиеся снизу вверх, слева направо или справа налево. Создадим титры,двигающиеся снизу вверх. Обычно такими титрами выводится список участников и создателей фильма.

1. Выполните команду меню Title → New Title → Default Roll (Титр → Новый титр → Бегущий по умолчанию). На экране появится диалог New Title (Новый титр) с предложенным по умолчанию именем клипа титра Title 10 (Титр 10).

2. Не изменяйте название клипа, предложенное программой. Закройте диалог, нажав кнопку ОК. На экране появится окно Titler (Конструктор титров).

3. Придумайте и введите любой текст. Главное, чтобы создаваемый титр содержал несколько строк. Для переноса текстового курсора на следующую строку используйте клавишу Enter (рис. 5.19).

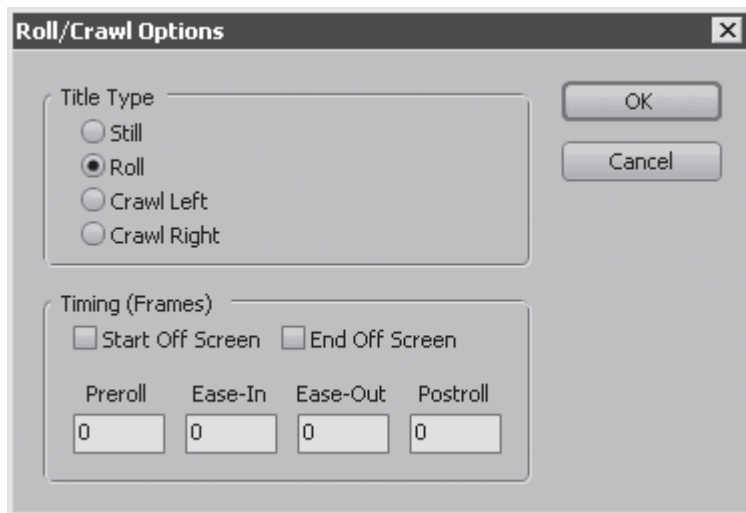


**Рис. 5.19.** Создание текста бегущих титров

4. Измените размер текста так, чтобы по ширине он вписывался во внутреннюю рамку безопасной зоны. По высоте текст может выходить за рамки безопасной зоны и даже за границы кадра.

5. Установите необходимые атрибуты для текста титра (шрифт, цвет шрифта, тень и т. д.).

6. Нажмите кнопку Roll/Crawl Options (Свойства движения титра), расположенную в левой верхней части панели области ввода. На экране появится одноименный диалог (рис. 5.20).



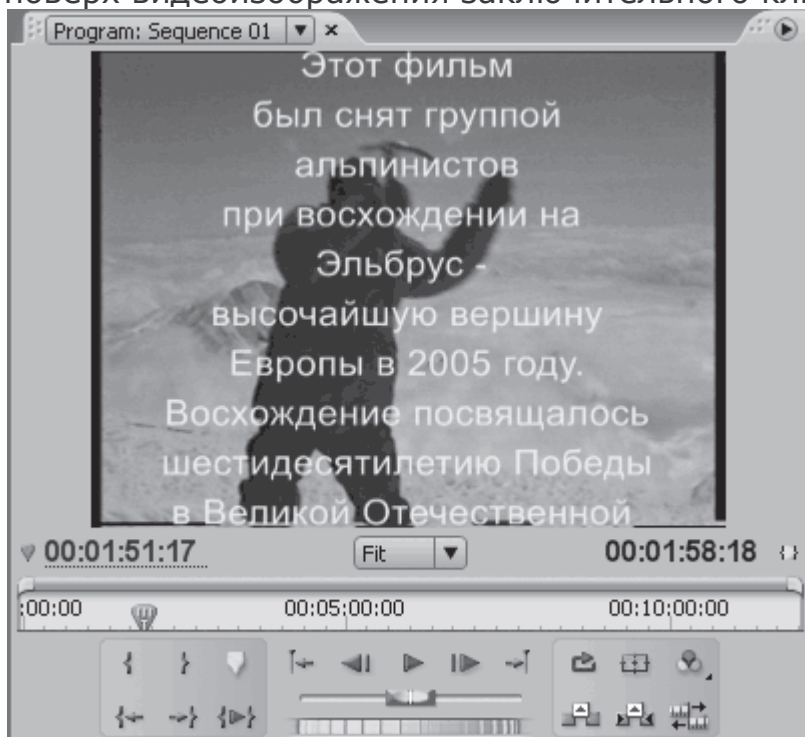
**Рис. 5.20.** Диалог Roll/Crawl Options (Свойства движения титра)

7. Установите флажки Start Off Screen (Начинать с пустого экрана) и End Off Screen (Заканчивать пустым экраном). Теперь первая строка титров будет появляться из нижней части экрана, а последняя – уходить за верхнюю границу кадра, то есть начало показа титров начнется с пустого экрана, а окончание пустым экраном закончится.

8. Нажмите кнопку ОК, чтобы закрыть диалог, а затем закройте окно Titler (Конструктор титров).

9. Разместите созданный клип титра на дорожке Video 2 (Видео 2) над клипом Cip11.avi.

При воспроизведении этого участка последовательности текст титра должен перемещаться вверх видеоизображения заключительного клипа фильма (рис. 5.21).



### **Рис. 5.21.** Бегущие титры на фоне видеоизображения

Следующее, что нужно сделать, – это настроить скорость движения бегущих титров на экране. Важно выбрать оптимальную, чтобы текст двигался не слишком медленно, но чтобы зритель успевал прочесть текст прежде, чем он исчезнет с экрана.

Настройка скорости движения текста в титре производится путем изменения длительности клипа титра. Особенность бегущего титра такова, что текст будет полностью прокручен на экране при любой длительности клипа титра. Следовательно, если длительность клипа увеличить, текст будет прокручиваться медленнее, а если уменьшить – сократится время, за которое текст должен пройти, а значит, и увеличится скорость движения текста.

Воспроизведите часть последовательности с прокручивающимся титром и путем увеличения или уменьшения его длительности настройте оптимальную скорость перемещения текста на экране. Возможно, вам придется несколько раз изменить длительность клипа бегущих титров, чтобы подобрать оптимальную скорость движения текста.

Видеопереходы на начало и окончание такого титра добавлять не обязательно. Текст в любом случае не возникнет на экране внезапно, так как он появляется из-за нижней границы кадра.

### **Резюме**

В данной главе было рассказано, как дополнить фильм титрами, и рассмотрены различные приемы их создания. Возможно, такое обилие титров для фильма длительностью менее двух минут выглядит нелепо, но они были созданы с целью изучения вами разных подходов и решений.

Как и в случае с видеопереходами и перебивками, не стоит злоупотреблять количеством титров и разнообразием их оформления. Титры следует добавлять только там, где они действительно необходимы. Стиль оформления титров также заслуживает серьезного подхода. Конечно, это весьма индивидуально и зависит от сюжета и содержания фильма.

Считайте работу по созданию видеоряда фильма почти законченной. Теперь можно приступить к «оживлению» фильма различными видеоэффектами, что и будет освещено в следующей главе.

### **Глава 6 Видеоэффекты**

- Эффекты Motion (Движение) и Opacity (Непрозрачность)
- Добавление видеоэффектов
- Использование ключевых кадров для анимации эффектов
- Добавление видеодорожек в проект



- Резюме

Видеоэффекты находят широкое применение в современном кино. С их помощью можно откорректировать видеоизображение – изменить цветовую насыщенность или яркость, а также придать ему некоторую необычность.

Программа Premiere Pro предлагает огромное количество видеоэффектов. Большинство из них содержит дополнительные настройки, с помощью которых можно изменить степень и характер воздействия эффекта на изображение. Кроме того, любое свойство видеоэффекта можно изменить во времени, используя ключевые кадры, – например можно сделать цветное изображение черно-белым постепенно, плавно изменяя степень цветовой насыщенности.

В данной главе будет рассказано, как применить к создаваемому фильму некоторые видеоэффекты и изменить их свойства.

### **Эффекты Motion (Движение) и Opacity (Непрозрачность)**

Эффекты Motion (Движение) и Opacity (Непрозрачность) являются постоянными, то есть примененными к любому клипу на видеодорожках по умолчанию. В этом легко убедиться, выделив любой клип и взглянув на вкладку Effect Controls (Управление эффектом). На данной вкладке формируется список эффектов, примененных к выделенному клипу. На вкладке Effect Controls (Управление эффектом) присутствуют эффекты Motion (Движение) и Opacity (Непрозрачность), хотя вы не применяли к клипам последовательности ни одного из них. В версии CS3 программы Premiere Pro к этим двум постоянным эффектам добавился еще один – Time Remapping (Скорость), назначение которого – изменение скорости воспроизведения клипа. Если выделенный клип содержит звуковое сопровождение, на вкладке Effect Controls (Управление эффектом) присутствует постоянный эффект Volume (Громкость), предназначенный для изменения громкости звукового сопровождения.

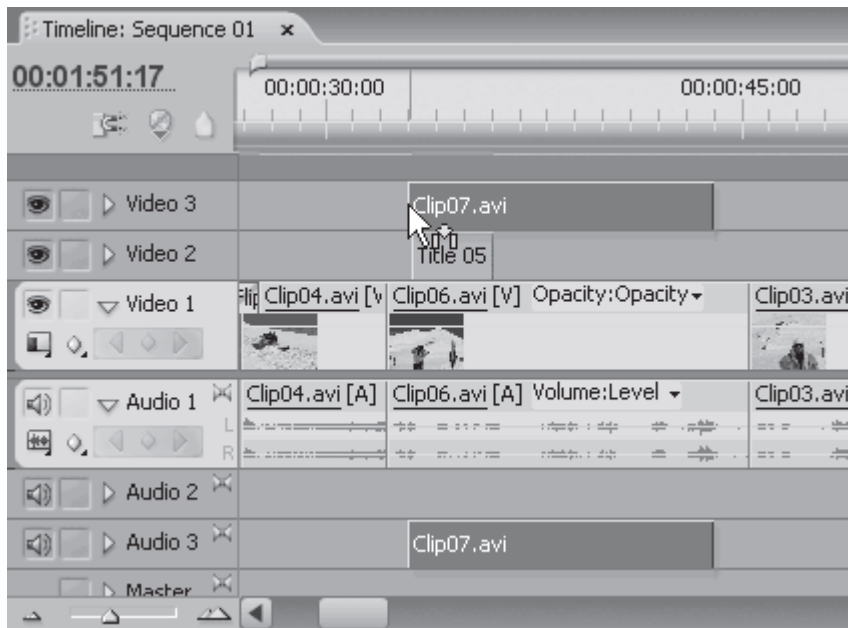
Рассмотрим эффекты Motion (Движение) и Opacity (Непрозрачность) на примере.

#### **Motion (Движение)**

Эффект Motion (Движение) позволяет изменить масштаб и положение картинки в кадре, а также разместить видеоизображение под любым углом.

В окне Project (Проект) находится клип, который вы ранее не использовали в проекте. Это клип Clip07.avi. Добавим этот клип в последовательность.

1. Перетащите клип Clip07.avi в окно монтажа и разместите его на дорожке Video 3 (Видео 3) над клипом Clip06.avi (рис. 6.1).



**Рис. 6.1.** Клип Clip07.avi добавлен на дорожку Video 3 (Видео 3)

2. Воспроизведите эту часть последовательности.

Видеоизображение клипа Clip07.avi полностью закрыло собой изображение клипа Clip06.avi и титра, расположенного на дорожке Video 2 (Видео 2). Это свойство было описано в предыдущей главе.

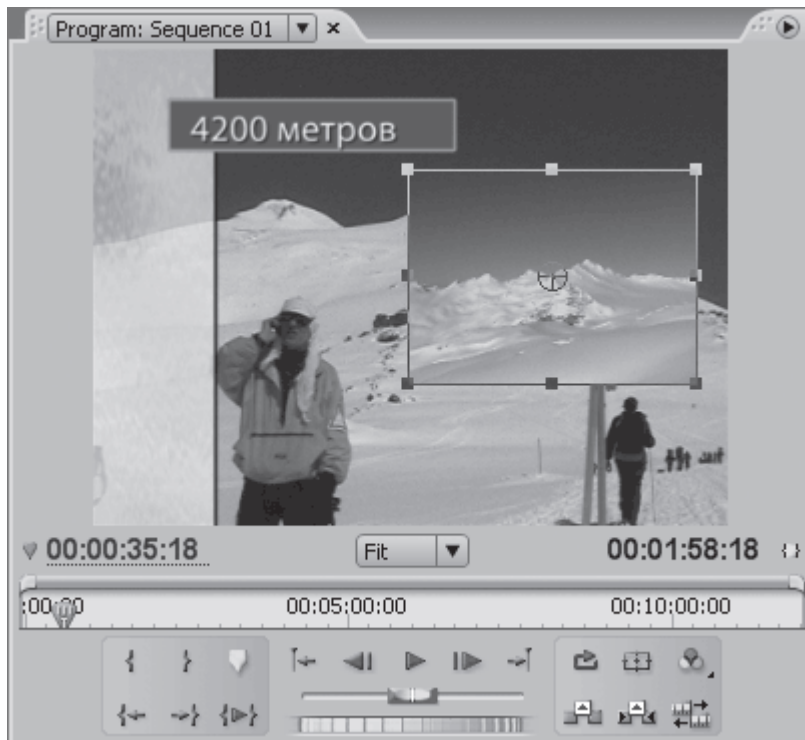
С помощью эффекта Motion (Движение) уменьшим размеры кадра клипа Clip07.avi.

1. Выделите клип Clip07.avi в последовательности.

2. Перейдите на вкладку Effect Controls (Управление эффектом).

3. Щелкните кнопкой мыши на эффекте Motion (Движение), расположенном на вкладке Effect Controls (Управление эффектом). Посмотрите на экран Program (Программа). По периметру кадра появились прямоугольные маркеры.

4. Перетаскивая маркеры кадра на экране Program (Программа), уменьшите размер кадра клипа Clip07.avi так, как показано на рис. 6.2. Теперь вы можете видеть титр и часть кадра клипа Clip06.avi.



**Рис. 6.2.** Размер кадра клипа Clip07.avi уменьшен

5. Нажав и удерживая кнопку мыши внутри рамки ограничения кадра клипа Clip07.avi, переместите указатель вправо. Кадр также сместится вправо.

6. Расположите уменьшенный кадр клипа Clip07.avi так, чтобы он не закрывал титр и актера.

7. Воспроизведите эту часть последовательности.

Вы создали часто применяемый эффект, который называется *картинкой в картинке*. Можно расположить в кадре не одно, а несколько уменьшенных видеоизображений. Для этого следует разместить нужные клипы на отдельных видеодорожках, а затем уменьшить кадры наложенных клипов и разместить их так, чтобы они не перекрывали друг друга.

Рассмотрим настройки эффекта Motion (Движение).

1. Убедитесь, что клип Clip07.avi выделен.

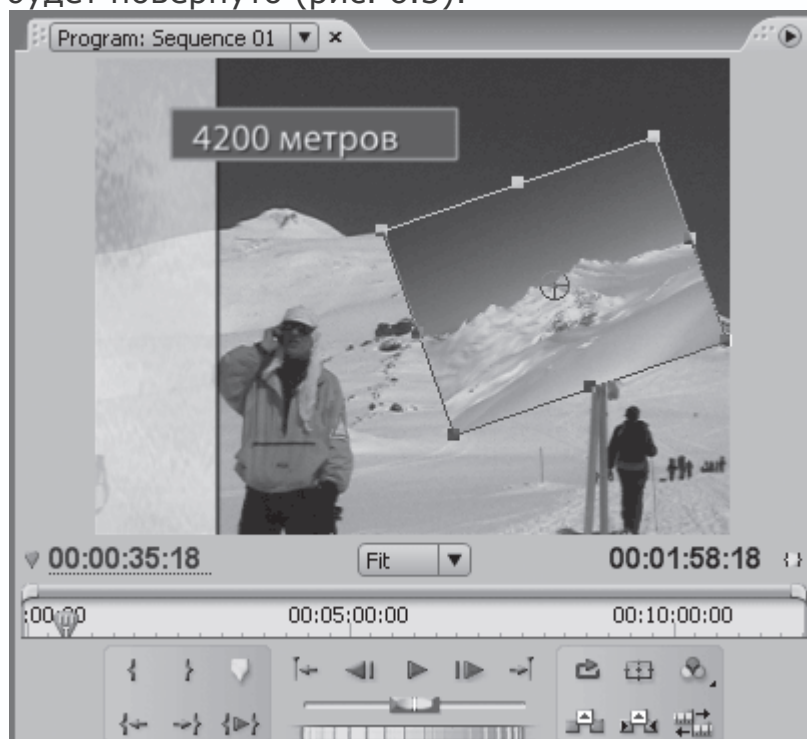
2. Раскройте группу Motion (Движение) вкладки Effect Controls (Управление эффектом), щелкнув на треугольнике слева от названия группы. На вкладке отобразятся элементы управления для изменения свойств эффекта Motion (Движение).

3. Поэкспериментируйте, изменяя свойства Scale (Масштаб) и Position (Позиция). Масштаб и положение кадра клипа Clip07.avi будет изменяться. Как вам уже известно, эти свойства можно изменить и на экране Program (Программа).

4. Снимите флажок Uniform Scale (Сохранять пропорции). Теперь у вас появилась возможность изменять ширину и высоту кадра по отдельности.

5. Попробуйте изменить ширину и высоту кадра, перетаскивая маркеры на экране Program (Программа) или изменяя значения полей Scale Height (Вертикальный масштаб) и Scale Width (Горизонтальный масштаб). Картинка в кадре будет сжата или растянута по вертикали или горизонтали.

6. Измените значение поля Rotation (Вращение). Изображение клипа Clip07.avi в кадре будет повернуто (рис. 6.3).



**Рис. 6.3.** Кадр клипа Clip07.avi повернут

7. В полях Anchor Point (Якорная точка) устанавливаются координаты центра поворота кадра. По умолчанию якорная точка находится в центре кадра, то есть поворот изображения происходит относительно его центра.

С помощью эффекта Motion (Движение) можно изменить положение картинки на экране, а также масштаб видеоизображения, даже если во время съемки вы не пользовались трансфокатором. Позже (при изучении анимации видеоэффектов) будет рассказано, как заставить клип Clip07.avi двигаться в кадре.

### **Opacity (Непрозрачность)**

Со свойством Opacity (Непрозрачность) вы уже ознакомились в главе, посвященной титрам. Это свойство определяет степень непрозрачности объекта и часто применяется при

наложении видео. Клип Clip07.avi, который вы добавили на дорожку Video 3 (Видео 3), является наложенным клипом, так как расположен на вышестоящей дорожке. Поэтому этот клип частично перекрывает клип, расположенный на дорожке Video 1 (Видео 1) и, возможно, часть титра, расположенного на дорожке Video 2 (Видео 2). Изображения клипа дорожки Video 1 (Видео 1) в области перекрытия не видно, так как наложенный клип Clip07.avi непрозрачен. Его параметр Opacity (Непрозрачность) равняется 100 %.

Попробуем изменить степень непрозрачности клипа Clip07.avi.

1. Убедитесь, что клип Clip07.avi на дорожке Video 3 (Видео 3) выделен.

2. Раскройте группу Opacity (Непрозрачность), расположенную на вкладке Effect Controls (Управление эффектом), щелкнув на треугольнике слева от названия группы. Там находится всего один параметр – Opacity (Непрозрачность).

3. В поле Opacity (Непрозрачность) установите значение 85. Сквозь изображение клипа Clip07.avi будет просматриваться изображение клипов, расположенных на нижестоящих дорожках. Клип Clip07.avi стал полупрозрачным (рис. 6.4).



**Рис. 6.4.** Клип Clip07.avi полупрозрачен

#### **Совет**

*Если раскрыть поле Opacity (Непрозрачность) одноименной группы на вкладке Effect Controls (Управление эффектом), щелкнув на треугольнике слева, внизу поля появится ползунок, изменяющий значение поля. В некоторых случаях*

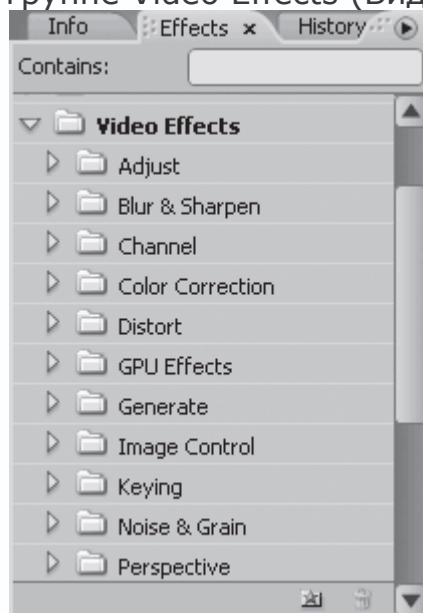
*использование ползунка может быть удобнее. Это справедливо и для других настроек на вкладке Effect Controls (Управление эффектом) – попробуйте раскрыть поле Scale (Масштаб) в группе Motion (Движение).*

Свойство Opacity (Непрозрачность) имеет всего один настраиваемый параметр, однако это свойство клипа можно также изменять во времени, используя ключевые кадры, о чем будет рассказано позже.

### **Добавление видеоэффектов**

Два описанных выше видеоэффекта всегда установлены по умолчанию для всех клипов фильма. Остальные видеоэффекты можно добавить вручную.

Список видеоэффектов программы Premier Pro расположен на вкладке Effects (Эффекты) в группе Video Effects (Видеоэффекты) (рис. 6.5).

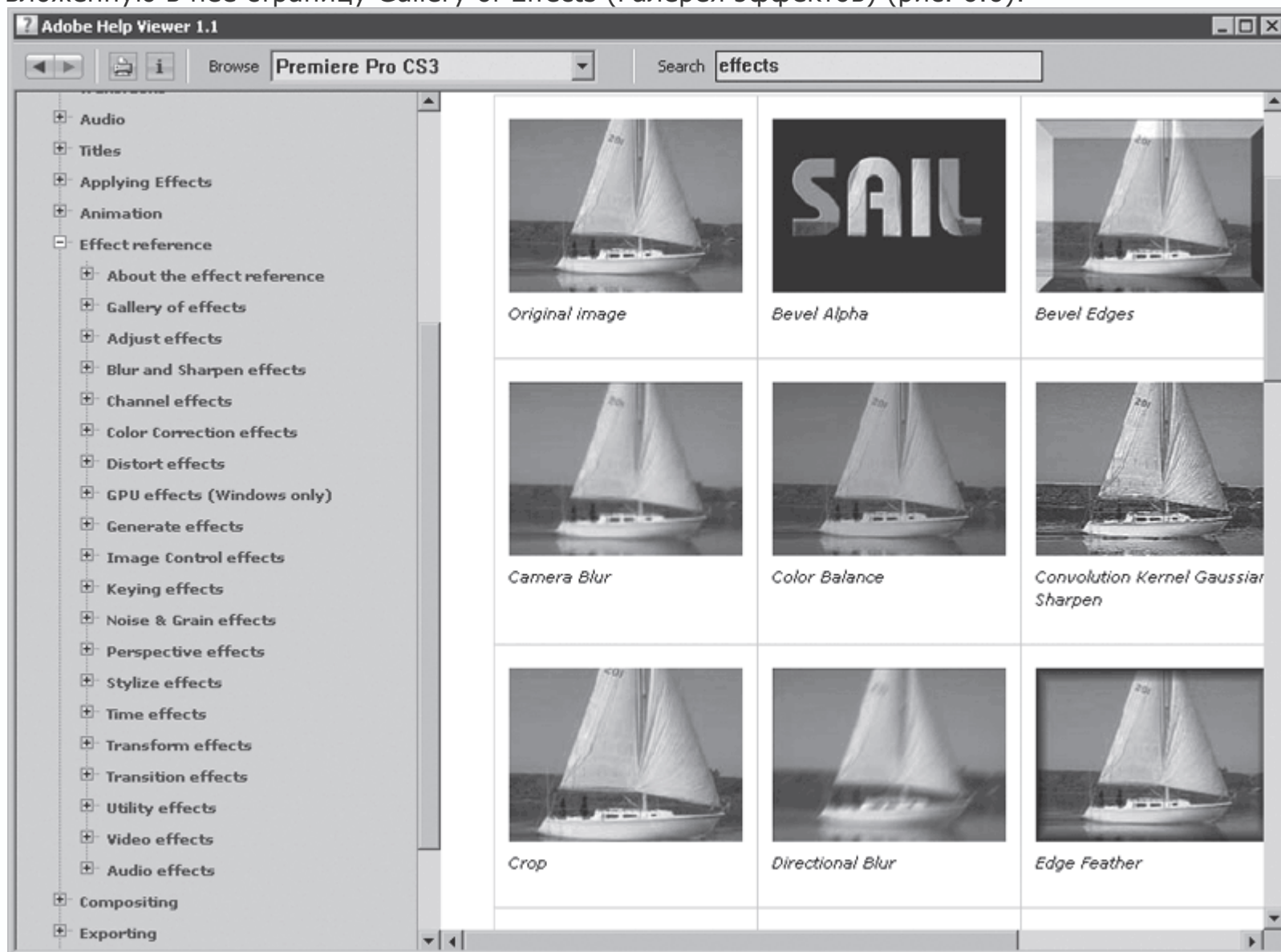


**Рис. 6.5.** Группы видеоэффектов на вкладке Effects (Эффекты)

Видеоэффекты (так же, как и видеопереходы) собраны в группы по общим признакам. В группе Adjust (Настройка) расположены видеоэффекты для коррекции яркости, контрастности и цветового баланса видеоизображения, в группе Blur & Sharpen (Размытие и резкость) – эффекты для изменения резкости изображения и размытия картинка. Группа Distort (Искажение) включает в себя эффекты для изменения геометрических свойств изображения, а эффекты группы Transform (Трансформация) схожи со свойством Motion (Движение), но добавляют новые инструменты для изменения размера и положения изображения в кадре.

С некоторыми видеоэффектами вы ознакомитесь в этой главе, а остальные сможете изучить самостоятельно, применяя их к клипам и изменяя свойства эффектов.

Действие некоторых видеоэффектов можно увидеть в справочной системе программы, открыв на вкладке Contents (Содержание) группу Effect: Reference (Ссылка на эффект) и вложенную в нее страницу Gallery of Effects (Галерея эффектов) (рис. 6.6).



**Рис. 6.6.** Образцы кадров после применения видеоэффектов в справочной системе программы

Рассмотрим метод добавления видеоэффектов. Добавим к клипу Clip01.avi видеоэффект, убирающий цветовую информацию из видеоизображения, то есть сделаем изображение клипа Clip01.avi черно-белым.

1. На вкладке Effects (Эффекты) раскройте группу Video Effects (Видеоэффекты).

2. Найдите и раскройте группу Image Control (Управление изображением).
3. Перетащите эффект Black & White (Черно-белый) в окно Timeline (Окно монтажа) и отпустите кнопку мыши на клипе Clip01.avi. Изображение Clip01.avi станет черно-белым.
4. Убедитесь, что клип Clip01.avi выделен.
5. Посмотрите на вкладку Effect Controls (Управление эффектом). Под эффектами Motion (Движение), Opacity (Непрозрачность) и Time Remapping (Скорость) появился добавленный вами видеоэффект Black & White (Черно-белый) (рис. 6.7).



**Рис. 6.7.** В группу Video Effects (Видеоэффекты) добавлен эффект Black & White (Черно-белый)

6. Щелкните кнопкой мыши на любом другом клипе проекта. Видеоэффект Black & White (Черно-белый) исчезнет с вкладки Effect Controls (Управление эффектом). Это объясняется тем, что вкладка Effect Controls (Управление эффектом) отображает видео и звуковые эффекты только выделенного клипа.

7. Выделите клип Clip01.avi. Эффект Black & White (Черно-белый) снова появится на вкладке Effect Controls (Управление эффектом).

Обратите внимание, что эффект Black & White (Черно-белый) не содержит настроек (слева от названия эффекта отсутствует треугольник). Это редкий случай в программе Premiere Pro – большинство эффектов в ней имеют различные настройки. Данный же видеоэффект только убирает цветовую информацию из видеоизображения.



Добавим видеоэффект Black & White (Черно-белый) к клипу Clip05.avi. иным способом.

1. Выделите клип Clip05.avi на видеодорожке.

2. Перетащите видеоэффект Black & White (Черно-белый) с вкладки Effects (Эффекты) на вкладку Effect Controls (Управление эффектом). Видеоэффект будет применен к клипу Clip05.avi.

Таким образом, добавлять видеоэффекты можно двумя способами: путем перетаскивания видеоэффекта на нужный клип или на вкладку Effect Controls (Управление эффектом). В последнем случае клип, к которому применяется эффект, должен быть выделен в последовательности.

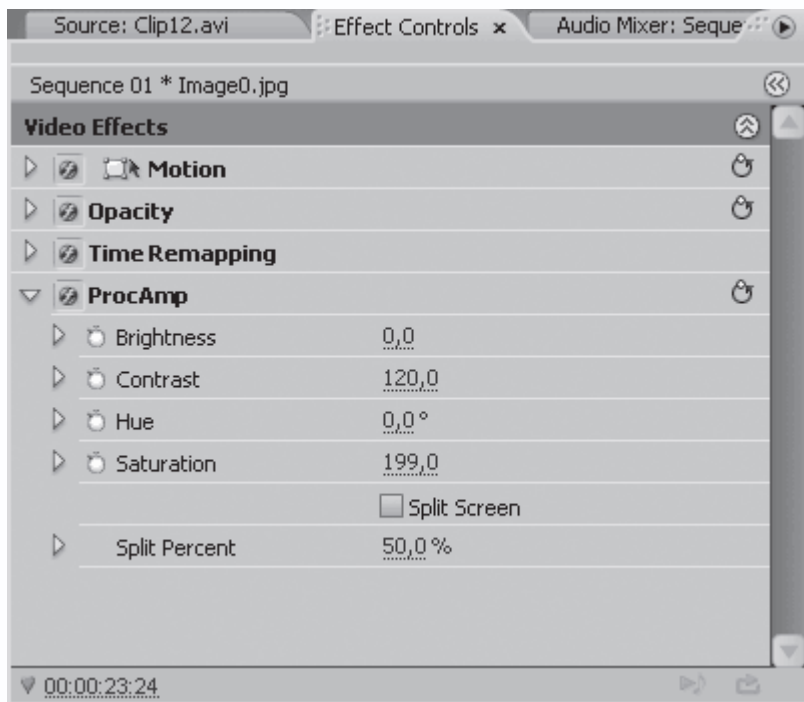
К клипу Image0.jpg применим другой видеоэффект. Повысим контрастность изображения, а также увеличим цветовую насыщенность картинки. Для этого можно воспользоваться эффектом ProcAmp (Усилитель-корректор) из группы Adjust (Настройка).

1. Перетащите эффект ProcAmp (Усилитель-корректор) из группы Adjust (Настройка) вкладки Effects (Эффекты) на клип Image0.jpg. Никаких изменений в картинке не происходит.

2. Раскройте группу ProcAmp (Усилитель-корректор), появившуюся на вкладке Effect Controls (Управление эффектом). На вкладке Effect Controls (Управление эффектом) появятся элементы управления для настройки параметров изображения, таких как яркость, контрастность, цветовой баланс и насыщенность.

3. Увеличьте контрастность изображения, установив значение 120 в поле Contrast (Контрастность).

4. Увеличьте цветовую насыщенность, установив значение 200 в поле Saturation (Насыщенность) (рис. 6.8). Если курсор текущей позиции редактирования установлен на клипе, к которому применяется эффект, все изменения вы тут же увидите на экране Program (Программа).



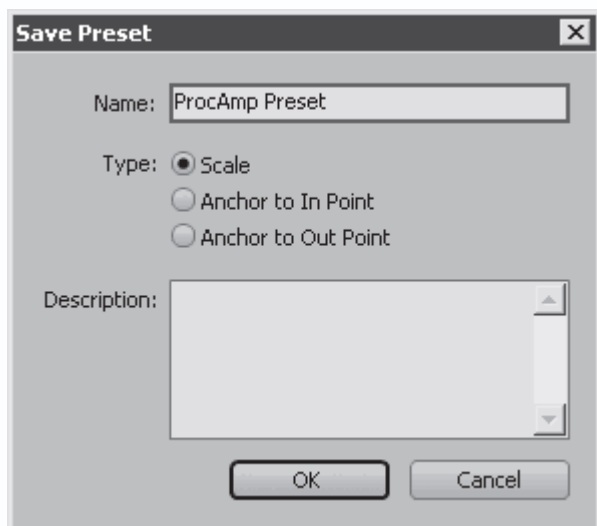
**Рис. 6.8.** Пример установки параметров эффекта ProcAmp (Усилитель-корректор)

**Совет**

*Если установить флажок Split Screen (Разделить экран), кадр на экране Program (Программа) будет разделен на две части. В правой части кадра вы будете видеть изображение до применения эффекта, а в левой – после.*

Если одни и те же настройки видеоэффекта требуется применить к нескольким клипам последовательности, эти настройки можно сохранить. Сохраним сделанные изменения в настройках эффекта ProcAmp (Усилитель-корректор), чтобы применить этот же эффект с увеличенным значением контрастности и насыщенности к другим клипам проекта.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на видеоэффекте ProcAmp (Усилитель-корректор) на вкладке Effect Controls (Управление эффектом). На экране появится контекстное меню.
2. Выполните команду Save Preset (Сохранить настройки) из этого меню. На экране появится диалог Save Preset (Сохранить настройки) (рис. 6.9).



**Рис. 6.9.** Диалог Save Preset (Сохранить настройки)

3. В поле Name (Имя) появившегося диалога введите название вашей заготовки, например Усиление контрастности и цветности (лучше давать настройкам понятные имена, чтобы в дальнейшем их было легче найти).

4. Переключатель Type (Тип) оставьте установленным в положении Scale (Масштаб).

5. В поле Description (Описание) вы можете добавить более подробное описание настроек, например указать настройки эффекта, которые вы изменили, и величину изменения.

6. Нажмите кнопку ОК диалога. Диалог будет закрыт.

7. Раскройте группу Presets (Заготовки), расположенную на вкладке Effects (Эффекты). Вы увидите свою заготовку. Все сохраненные вами настройки эффектов помещаются в группу Presets (Заготовки).

8. Перетащите созданную вами заготовку из группы Presets (Заготовки) вкладки Effects (Эффекты) на клип Clip04.avi в последовательности. К клипу будет применен эффект ProcAmp (Усилитель-корректор), в котором значение контрастности будет уже установлено равным 120, а насыщенности – 200.

Вы сэкономили время, которое затратили бы на изменение параметров видеоэффекта. Вы создали заготовку с уже настроенными параметрами эффекта, а затем применили ее к другому клипу. Обратите внимание, что при выделенном клипе Clip04.avi на вкладке Effect Controls (Управление эффектом) находится эффект ProcAmp (Усилитель-корректор), несмотря на то что ваша заготовка называлась по-другому. Ошибки здесь нет, вы даете имя только настройкам, а имя самого эффекта остается неизменным.

При необходимости увеличьте контрастность и насыщенность остальных клипов проекта, перетащив на них созданную вами заготовку с настройками эффекта ProcAmp (Усилитель-корректор).

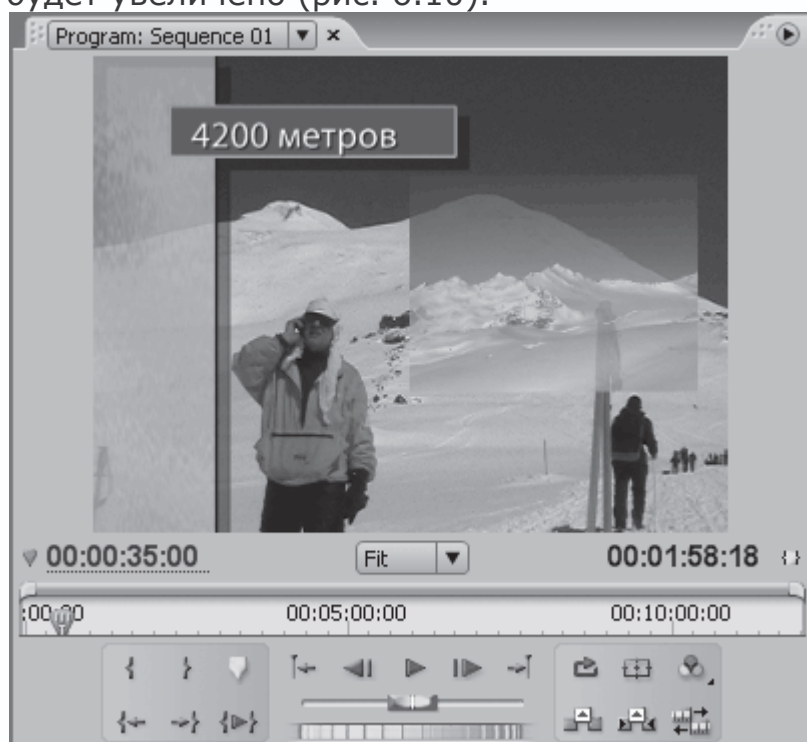
Далее рассмотрим эффект Drop Shadow (Падение тени). Данный эффект применяется для создания отбрасываемой тени различными графическими объектами последовательности. Добавим тень к титрам, созданным при помощи готовых шаблонов оформления, и к наложенному изображению клипа Clip07.avi.

1. Раскройте группу видеоэффектов Perspective (Перспектива) на вкладке Effects (Эффекты).

2. Перетащите эффект Drop Shadow (Падение тени) с вкладки Effects (Эффекты) на клип титров, расположенный над клипом Clip06.avi.

3. Раскройте группу Drop Shadow (Падение тени) на вкладке Effect Controls (Управление эффектом), чтобы отобразить настройки эффекта.

4. Установите значение поля Distance (Дистанция) равным 20. Расстояние от титра до тени будет увеличено (рис. 6.10).



**Рис. 6.10.** Графические элементы титра отбрасывают тень

5. Увеличьте значение поля Softness (Мягкость) до 20. Края тени станут более мягкими.

6. Поэкспериментируйте с остальными настройками эффекта.

Эффект тени будет применен к нескольким клипам, поэтому рациональным решением будет сохранить настройки в виде заготовки, а затем применить эффект к остальным клипам с заранее установленными параметрами.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на эффекте Shadow (Падение тени) на вкладке Effect Controls (Управление эффектом) и в появившемся контекстном меню выполните команду Save Preset (Сохранить настройки). На экране появится диалог Save Preset (Сохранить настройки).

2. В поле Name (Имя) появившегося диалога введите понятное название заготовки, например Тень, и закройте диалог кнопкой ОК.

3. Перетащите заготовку Тень из группы Presets (Заготовки) вкладки Effects (Эффекты) на клипы титров, расположенные над клипами Clip02.avi, Clip09.avi и Clip10.avi.

Использование заранее созданной заготовки избавило вас от необходимости настраивать параметры видеоэффекта Drop Shadow (Падение тени) для каждого клипа. Кроме того, во всех клипах, к которым вы применили заготовку параметров эффекта, все свойства тени (дистанция, мягкость, непрозрачность, цвет и т. д.) будут одинаковы.

Теперь примените заготовку Тень к клипу Clip07.avi. Обратите внимание, что дистанция тени в этом случае меньше, чем у тени титра, при том что настройки видеоэффекта одинаковы. Это происходит потому, что эффекты применяются к клипу последовательно сверху вниз. В данном случае эффект Drop Shadow (Падение тени) зависит от свойств эффекта Motion (Движение). При помощи эффекта Motion (Движение) вы уменьшили масштаб отображения клипа Clip07.avi. Масштаб тени уменьшился пропорционально, что сказалось на ее дистанции. В этом можно легко убедиться, увеличив значение свойства Scale (Масштаб) эффекта Motion (Движение). По мере увеличения картинки увеличится и масштаб тени. Самым простым решением данной проблемы будет увеличение дистанции тени для этого клипа, но правильнее будет применить другой эффект для изменения масштаба изображения клипа Clip07.avi. Применим к клипу Clip07.avi эффект Transform (Трансформация). Этот эффект обладает всеми свойствами эффекта Motion (Движение).

Сначала следует отменить настройки эффекта Motion (Движение).

1. Выделите клип Clip07.avi в последовательности.

2. Нажмите кнопку Reset, расположенную справа от группы Motion (Движение) на вкладке Effect Controls (Управление эффектом). Изменение параметров эффекта Motion (Движение) будет отменено. Все параметры этого эффекта будут возвращены к первоначальным, а изображение клипа Clip07.avi будет растянуто на весь экран.

Теперь изменим размеры кадра клипа Clip07.avi с помощью эффекта Transform (Трансформация).

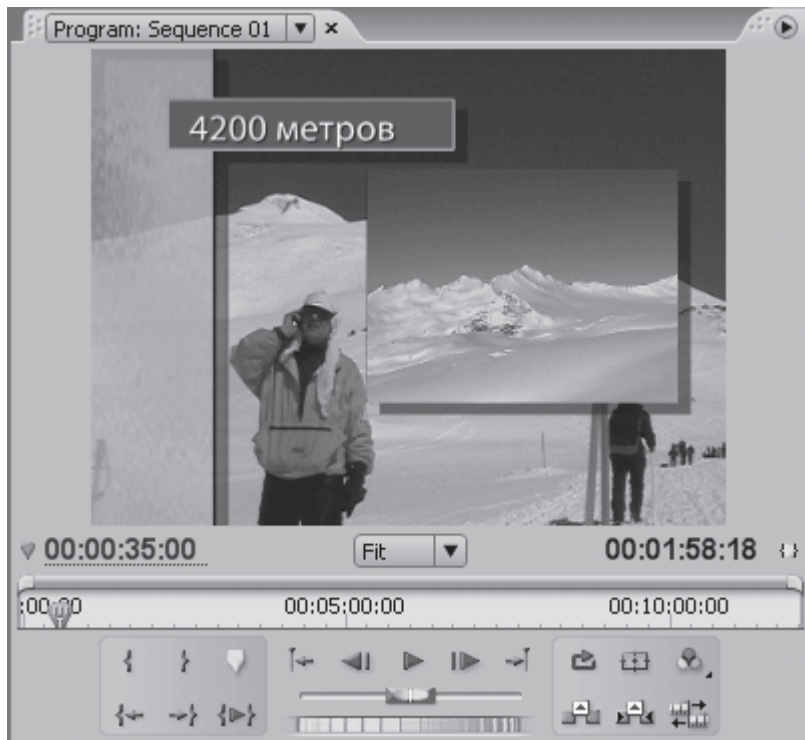
1. Раскройте группу Distort (Искажение) на вкладке Effects (Эффекты).
2. Перетащите эффект Transform (Трансформация) на клип Clip07.avi последовательности.
3. Убедитесь, что Clip07.avi выделен, перейдите на вкладку Effect Controls (Управление эффектом) и раскройте группу Transform (Трансформация).
4. Установите флажок Uniform Scale (Сохранять пропорции) группы Transform (Трансформация).
5. Уменьшите значение поля Scale (Масштаб), чтобы изображение клипа Clip07.avi занимало часть кадра.

6. Изменяя значение полей Position (Позиция), разместите клип в правой верхней части кадра так, чтобы его изображение не перекрывало собой титр и актера. Левое поле Position (Позиция) изменяет положение кадра по горизонтали, а правое – по вертикали.

Обратите внимание, что дистанция отбрасываемой тени по-прежнему меньше дистанции тени титра. Причина этого – очередность следования эффектов клипа. Сначала обрабатываются вышестоящие эффекты на вкладке Effect Controls (Управление эффектом), а затем – эффекты, расположенные ниже. В данном случае к клипу применяется эффект Drop Shadow (Падение тени). Эффект Transform (Трансформация) расположен на вкладке Effect Controls (Управление эффектом) ниже эффекта Drop Shadow (Падение тени), а значит, обрабатывает видеоизображение со всеми вышестоящими эффектами. Уменьшая масштаб изображения клипа Clip07.avi, вы одновременно уменьшаете и масштаб отбрасываемой тени. Чтобы изображение тени не зависело от настроек эффекта Transform (Трансформация), следует поменять эти эффекты местами на вкладке Effect Controls (Управление эффектом). Это можно сделать следующим образом.

1. Установите указатель мыши на группе Transform (Трансформация) на вкладке Effect Controls (Управление эффектом).
2. Нажав и удерживая кнопку мыши, переместите указатель выше.
3. Как только над группой Drop Shadow (Падение тени) появится черная полоса (эта полоса указывает, куда будет помещен видеоэффект после того, как кнопка мыши будет отпущена), отпустите кнопку мыши. Очередность следования видеоэффектов будет изменена.

Теперь дистанции теней клипа Clip07.avi и клипа титров одинаковы (рис. 6.11). Дистанция тени теперь останется прежней при изменении размеров кадра клипа. В этом можно убедиться, изменив параметр Scale (Масштаб) эффекта Transform (Трансформация).



**Рис. 6.11.** Дистанции теней клипа Clip07.avi и клипа титров одинаковы

Очередность обработки эффектов такова: сначала уменьшается размер кадра изображения клипа Clip07.avi эффектом Transform (Трансформация), затем к уже уменьшенному изображению клипа применяется эффект Drop Shadow (Падение тени).

Определить порядок следования эффектов можно либо перетащив видеоэффекты на вкладку Effect Controls (Управление эффектом) сразу в нужную позицию, либо изменив порядок следования эффектов уже после их добавления.

При применении нескольких видеоэффектов к одному клипу учитывайте порядок следования этих эффектов. Если какой-либо видеоэффект не работает, посмотрите на порядок следования эффектов – возможно, один из вышерасположенных эффектов «мешает» правильной работе нижерасположенного эффекта. В таком случае часто достаточно просто поменять видеоэффекты местами.

Программа Premiere Pro предлагает огромное количество видеоэффектов, почти каждый из которых содержит множество настроек, поэтому в рамках данной книги невозможно описать характер действия всех видеоэффектов. Даже на страницах справочной системы, упомянутой ранее, не описаны все возможности использования видеоэффектов в фильме. Единственный способ изучить все видеоэффекты программы Premiere Pro – сделать это самостоятельно. Поэкспериментируйте с различными эффектами в рамках текущего проекта или создайте для этого новый. Применяя к клипу сразу несколько видеоэффектов, можно добиться интересных

результатов. Если какой-то видеоэффект был применен ошибочно или больше не нужен, его можно легко удалить из клипа. Для этого достаточно выделить клип в последовательности, выделить видеоэффект на вкладке Effect Controls (Управление эффектом) и нажать клавишу Delete. Видеоэффекты Motion (Движение), Opacity (Непрозрачность) и Time Remapping (Скорость) удалить нельзя, но достаточно отменить их параметры, чтобы эти эффекты не влияли на остальные эффекты, примененные к клипу.

### **Использование ключевых кадров для анимации эффектов**

До сих пор вы применяли видеоэффекты, которые не изменяли своих параметров на протяжении всего клипа. Программа Premiere Pro позволяет изменять параметры эффектов во времени. Для этого используется метод *ключевых кадров*. Ключевые кадры – это временные точки, в которых устанавливаются разные параметры одного и того же видеоэффекта. При воспроизведении клипа в промежутке между двумя ключевыми точками происходит плавное изменение параметров эффекта.

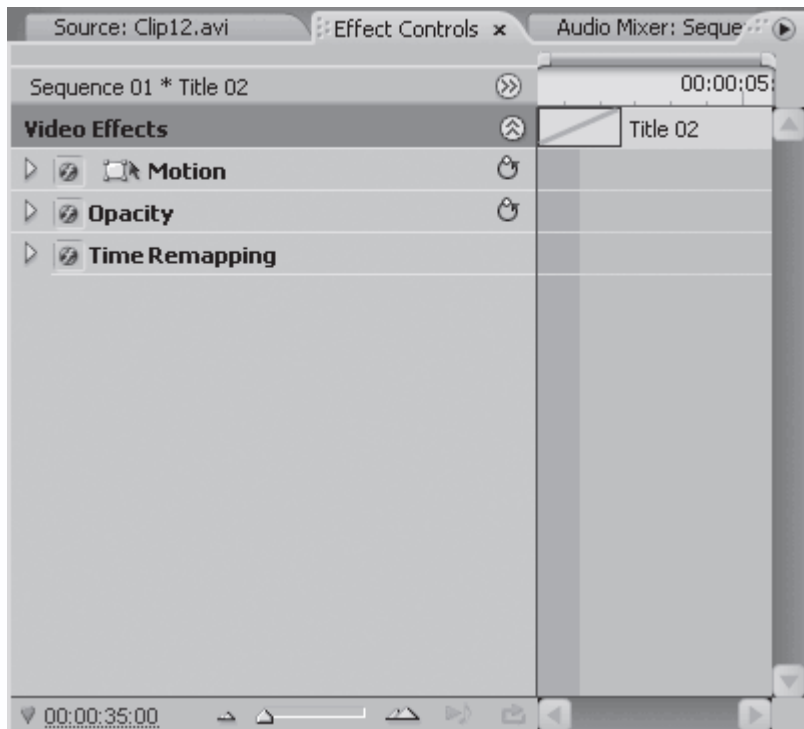
Изменение параметров эффекта во времени – свойство очень полезное, а иногда и необходимое. Например, если в фильме есть клип, к которому ранее был применен эффект, делающий изображение черно-белым, то при переходе к следующему (уже цветному) клипу произойдет слишком резкое появление цвета в кадре. Добавив к цветному клипу эффект, позволяющий изменять цветовую насыщенность, и используя ключевые кадры, можно сделать так, что изображение в кадре будет становиться цветным постепенно. Это лишь один пример использования ключевых кадров. Их использование в видеоэффектах ограничено только вашей фантазией.

Рассмотрим несколько примеров добавления ключевых кадров к видеоэффектам.

В начале данного проекта содержится клип титра с текстом «представляет». Сделаем так, чтобы эта надпись увеличивалась в кадре в течение демонстрации титра на экране. Для этого воспользуемся видеоэффектом Motion (Движение) и создадим два ключевых кадра.

1. Выделите клип Title 02 (Титр 02) в последовательности.
2. Перейдите на вкладку Effect Controls (Управление эффектом).
3. Убедитесь, что в правой части вкладки отображается монтажный стол. Если монтажный стол скрыт, отобразите его, нажав кнопку Show/Hide Timeline View (Показать/скрыть монтажный стол), расположенную в правой верхней части вкладки (это кнопка с изображением двойной угловой скобки) (рис. 6.12).





**Рис. 6.12.** Монтажный стол вкладки Effect Controls (Управление эффектом)

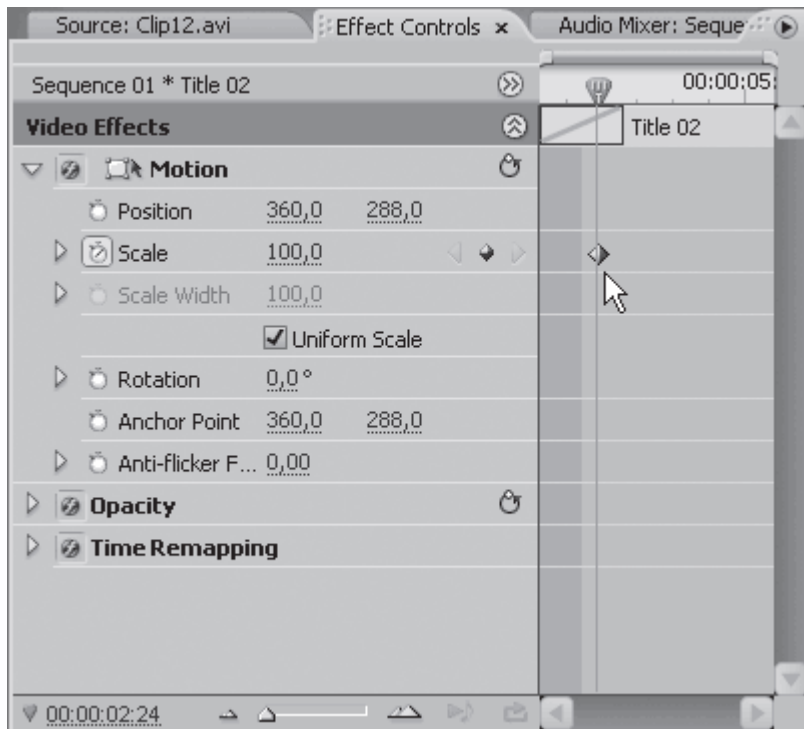
4. Раскройте группу эффекта Motion (Движение), щелкнув на треугольнике слева от названия группы.

5. Установите курсор текущей позиции редактирования в начало клипа Title 02 (Титр 02) так, чтобы текст «представляет» уже был виден на экране Program (Программа).

**Примечание**

*Возможно, в самом начале клипа вы не увидите на экране текст титра, так как в этом месте последовательности установлен переход Dip To Black (Погрузить в темноту), поэтому сместите курсор текущей позиции редактирования чуть вправо, чтобы увидеть текст титра на экране Program (Программа).*

6. Щелкните на кнопке Toggle Animation (Включить анимацию) (кнопка с изображением секундомера), расположенную слева от параметра Scale (Масштаб) в группе эффекта Motion (Движение). На монтажном столе вкладки Effect Controls (Управление эффектом) появится маркер в виде ромба в точке пересечения курсора текущей позиции редактирования со строкой параметра Scale (Масштаб). Этот маркер означает первый ключевой кадр (рис. 6.13).



**Рис. 6.13.** Ключевой кадр (отмечен указателем мыши)

7. Уменьшите значение параметра Scale (Масштаб) до 50. Размер текста титра на экране Program (Программа) будет уменьшен вдвое.

8. Переместите курсор текущей позиции редактирования на окончание клипа Title 02 (Титр 02). Это можно сделать как в окне Timeline (Окно монтажа), так и на монтажном столе вкладки Effect Controls (Управление эффектом).

9. Увеличьте значение параметра Scale (Масштаб) до 100. Размер текста титра будет увеличен, а в точке прохождения курсора текущей позиции редактирования на монтажном столе будет создан новый ключевой кадр.

#### **Примечание**

*Ключевой кадр создается автоматически при изменении анимированных параметров эффекта. Вы сделали параметр Scale (Масштаб) анимированным, нажав ранее кнопку Toggle Animation (Включить анимацию).*

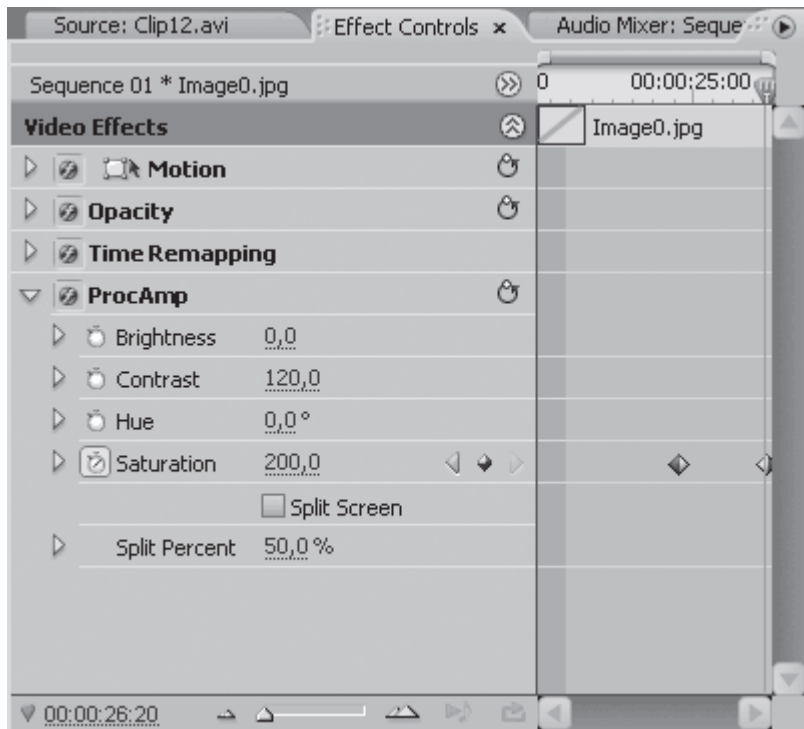
10. Воспроизведите фрагмент последовательности с анимированным титром Title 02 (Титр 02). В процессе демонстрации этого титра происходит плавное увеличение размера титра от 50 до 100 %.

Что же вы сделали, чтобы статичный титр начал двигаться (увеличиваться) в кадре? Вы включили режим анимации параметра Scale (Масштаб) эффекта Motion (Движение), тем самым разрешив создание ключевых кадров для этого параметра эффекта. При этом первый

ключевой кадр создается автоматически в точке прохождения курсора текущей позиции редактирования (в данном случае – в начале клипа). Затем вы изменили значение параметра Scale (Масштаб) в этой точке (уменьшили масштаб текста вдвое). Далее вы создали ключевой кадр в конце клипа и увеличили масштаб в этой точке до 100 %. При воспроизведении последовательности программа Premiere Pro автоматически и линейно изменяет масштаб изображения клипа Title 02 (Титр 02) от 50 до 100 % во фрагменте последовательности между двумя созданными ключевыми кадрами.

Рассмотрим другой пример создания ключевых кадров для анимации видеоэффекта. Первые два видеоклипа последовательности вы ранее сделали черно-белыми, применив к ним соответствующий эффект. Далее в последовательности расположен цветной статичный клип Image0.jpg. При воспроизведении перехода между этим и предыдущим клипом происходит резкое появление цвета в кадре. Этот эффект можно сгладить, сделав клип Image0.jpg цветным постепенно. Для этого понадобится видеоэффект ProcAmp (Усилитель-корректор). Ранее вы уже добавили этот эффект к клипу Image0.jpg. Все, что нужно сделать сейчас, – это анимировать параметр Saturation (Насыщенность) эффекта ProcAmp (Усилителькорректор).

1. Установите курсор текущей позиции редактирования на середину клипа Image0.jpg.
2. Раскройте группу эффекта ProcAmp (Усилитель-корректор) на вкладке Effect Controls (Управление эффектом).
3. Нажмите кнопку Toggle Animation (Включить анимацию) слева от параметра Saturation (Насыщенность), чтобы разрешить создание ключевых кадров для этого параметра. В точке прохождения курсора текущей позиции редактирования появится ключевой кадр.
4. Установите значение параметра Saturation (Насыщенность), равное нулю. При нулевом значении параметра Saturation (Насыщенность) цветовая информация в кадре отсутствует, иными словами, изображение становится черно-белым.
5. Переместите курсор текущей позиции редактирования на окончание клипа Image0.jpg.
6. Увеличьте значение параметра Saturation (Насыщенность) до 200. На окончании клипа будет создан новый ключевой кадр (рис. 6.14).



**Рис. 6.14.** Создано два ключевых кадра для параметра Saturation (Насыщенность)

7. Воспроизведите часть последовательности, начиная с клипа Clip05.avi.

При воспроизведении в течение половины длительности клипа Image0.jpg изображение остается черно-белым. Это происходит потому, что первый ключевой кадр с нулевым уровнем насыщенности был размещен в середине клипа, то есть значение этого параметра распространяется на всю часть клипа, расположенную слева от ключевого кадра. Начиная с середины клипа и до его окончания изображение плавно становится цветным, так как между ключевыми кадрами происходит увеличение значения параметра Saturation (Насыщенность).

При анимации видеоэффектов можно использовать не два, а несколько ключевых кадров. При изменении тех или иных параметров эффекта в созданных ключевых кадрах видеоэффект будет менять свои свойства несколько раз в течение клипа, например плавно увеличивать яркость изображения, а затем так же плавно уменьшать.

Можно также анимировать сразу несколько параметров одного или нескольких эффектов, добавленных к клипу. Для этого необходимо включить режим анимации нужных параметров кнопкой Toggle Animation (Включить анимацию), создать в нужных точках ключевые кадры и изменить параметры эффектов в этих точках.

Например, можно одновременно увеличивать масштаб изображения в кадре и изменять степень его непрозрачности. Для этого следует включить режим анимации параметра Scale (Масштаб) эффекта Motion (Движение) и параметра Opacity (Непрозрачность) одноименного

эффекта. Затем в нужных точках последовательности создать ключевые кадры (позиции ключевых кадров для разных эффектов и параметров не обязательно должны совпадать) и установить в этих кадрах необходимые параметры. При использовании в ходе создания фильма ключевых кадров для анимации эффекта или нескольких эффектов одновременно открываются неограниченные возможности. Экспериментируя, можно получить непредсказуемые результаты.

Для закрепления материала выполним анимацию наложенного клипа Clip07.avi.

После демонстрации уменьшенного изображения клипа в кадре плавно увеличим размер кадра этого клипа с помощью эффекта Transform (Трансформация) и так же плавно «растворим» его, сделав прозрачным при помощи эффекта Opacity (Непрозрачность). Для этого необходимо анимировать оба вышеупомянутых эффекта.

1. Выделите клип Clip07.avi в последовательности (напомним, что этот клип расположен на дорожке Video 3 (Видео 3)).

2. Установите курсор текущей позиции редактирования на середину клипа Clip07.avi.

3. Перейдите на вкладку Effect Controls (Управление эффектом).

4. Включите режим анимации для параметров Position (Позиция) и Scale (Масштаб) эффекта Transform (Трансформация), а также для параметра Opacity (Непрозрачность) одноименного эффекта. На монтажном столе появятся три ключевых кадра (для каждого анимированного параметра).

5. Установите курсор текущей позиции редактирования на окончание клипа Clip07.avi.

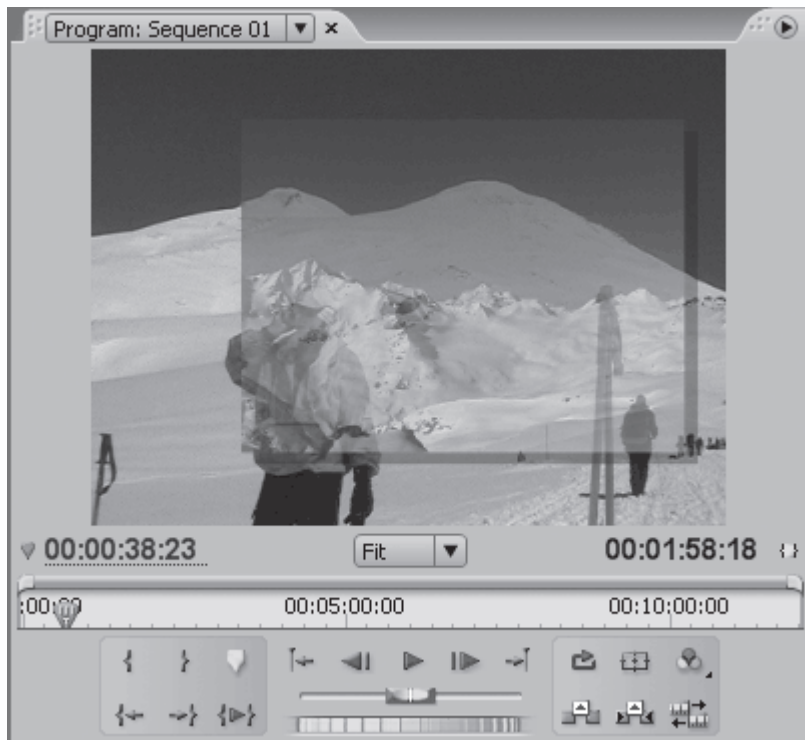
6. Установите значение параметра Scale (Масштаб) эффекта Transform (Трансформация) равным 100, чтобы вернуть размер кадра клипа к исходным размерам. Для параметра Scale (Масштаб) появится второй ключевой кадр.

7. В полях Position (Позиция) установите значения 360 и 288 для левого и правого поля соответственно. Кадр клипа разместится по центру экрана. Соответствующий ключевой кадр появится в строке параметра Position (Позиция).

8. Установите значение параметра Opacity (Непрозрачность), равное нулю. Появится новый ключевой кадр, а клип Clip07.avi станет полностью прозрачным, то есть станет невидимым в кадре.

9. Воспроизведите часть последовательности с клипом Clip07.avi.

После воспроизведения половины длительности клипа Clip07.avi размеры кадра клипа станут постепенно увеличиваться. Одновременно с этим клип будет становиться прозрачнее (рис. 6.15).



**Рис. 6.15.** По мере увеличения кадра клип Clip07.avi становится прозрачнее

Незадолго до окончания клипа Clip07.avi кадр клипа будет растянут практически на весь экран. Это будет видно, поскольку клип еще не стал полностью прозрачным. При достижении окончания клипа его изображение станет полностью прозрачным, то есть клип как бы растворится на фоне клипа, расположенного на нижележащей дорожке.

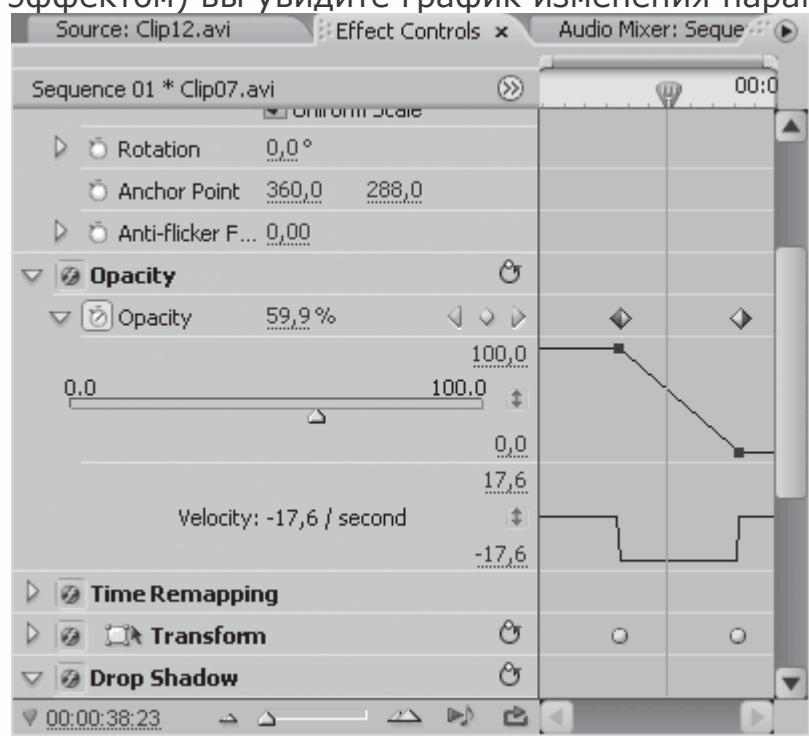
Это был пример одновременной анимации трех параметров разных видеоэффектов. Чтобы отключить анимацию какого-либо параметра эффекта, достаточно щелкнуть на кнопке Toggle Animation (Включить анимацию) повторно. Кнопка вернется в отжатое положение, а все ключевые кадры, созданные для анимации этого параметра эффекта, будут удалены. Перед удалением ключевых кадров на экране появится диалог, в котором вы можете согласиться с удалением ключевых кадров или отказаться от него. В последнем случае анимация выключена не будет, а созданные ключевые кадры останутся на своих местах.

Можно также удалить отдельный ключевой кадр. Для этого следует щелкнуть на нем кнопкой мыши, чтобы выделить, и нажать клавишу Delete.

Позицию ключевых кадров во времени можно изменять. Для этого нужно просто перетащить с помощью мыши нужный ключевой кадр влево или вправо. При этом изменится дистанция между двумя соседними ключевыми кадрами и соответственно изменится скорость изменения параметра видеоэффекта между двумя соседними ключевыми кадрами.

Есть еще одно свойство ключевых кадров, которое нельзя оставить без внимания. Все изменения параметров между двумя ключевыми кадрами происходят линейно, то есть значение параметра между двумя ключевыми кадрами происходит равномерно на протяжении всего отрезка времени. Программа Premiere Pro, в отличие от большинства подобных приложений, позволяет изменить характер и скорость изменения параметра эффекта между двумя ключевыми кадрами. Для этого нужно сделать следующее.

1. Раскройте группу Opacity (Непрозрачность) так, чтобы отобразить ползунок для изменения непрозрачности. На монтажном столе вкладки Effect Controls (Управление эффектом) вы увидите график изменения параметра эффекта (рис. 6.16).



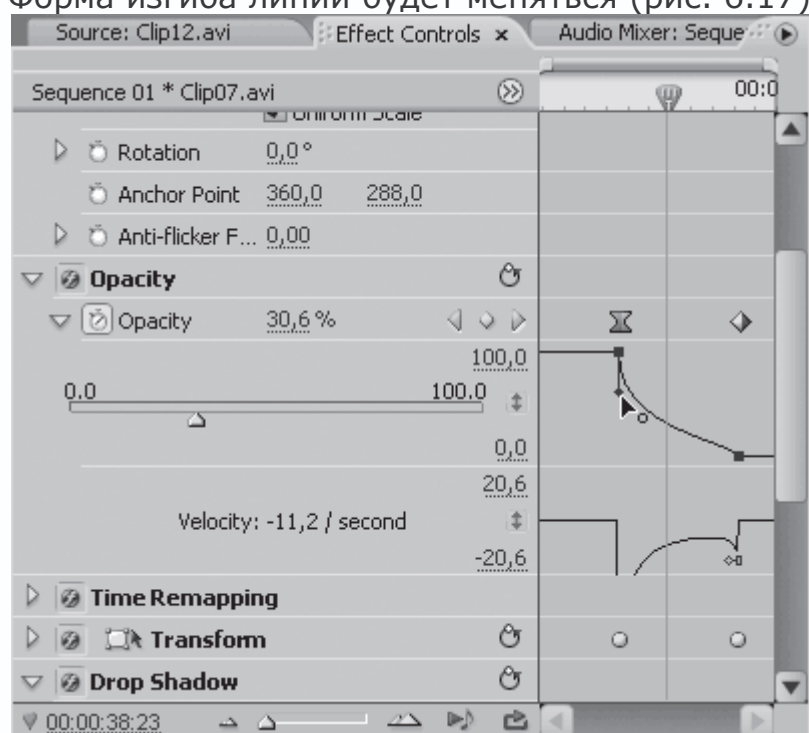
**Рис. 6.16.** График изменения параметра эффекта

Между первым и вторым ключевым кадром линия графика направлена вниз, что говорит об уменьшении значения параметра ко второму ключевому кадру (действительно, вы уменьшаете значение непрозрачности ко второму кадру). Линия между первым и вторым ключевым кадром прямая, что говорит о линейном характере изменения параметра.

2. Щелкните правой кнопкой мыши на первом ключевом кадре параметра Opacity (Непрозрачность). На экране появится контекстное меню.

3. В нем выполните команду Bezier (Безье). Форма ключевого кадра изменится, а линия графика между первым и вторым ключевыми кадрами станет немного изогнутой.

4. Попробуйте немного сместить маркер, появившийся у ключевого кадра на графике. Форма изгиба линии будет меняться (рис. 6.17).



**Рис. 6.17.** Изменение формы линии графика

Изменяя форму изгиба линии между двумя ключевыми кадрами, вы настраиваете скорость изменения параметра эффекта между этими кадрами. Например, если линия графика изогнута так, как изображено на рис. 6.18, уменьшение значения непрозрачности будет происходить быстро с замедлением по мере приближения ко второму ключевому кадру, так как сначала спуск линии графика имеет крутой участок, а затем – более пологий.



**Рис. 6.18.** Пример графика быстрого изменения параметра с замедлением по мере приближения ко второму ключевому кадру

Особенно заметно изменение формы линии графика проявляется в эффектах, связанных с движением объектов в кадре. Движения становятся плавными и реалистичными в отличие от движений с линейным изменением графика. Правильное изменение формы графика между



ключевыми кадрами можно назвать «высшим пилотажем» в монтаже видео. В данном проекте эта тема не затрагивается, но теперь вы знаете, что программа Premiere Pro предусматривает такую возможность управления характером изменения свойств и параметров видеоэффектов. Возможно, в следующих проектах вы начнете использовать это свойство ключевых кадров.

Для возврата к линейному характеру графика следует снова щелкнуть правой кнопкой мыши на ключевом кадре и в появившемся контекстном меню выполнить команду Linear (Линейный). Посмотрите также, как изменяется линия графика при выполнении команд Auto Bezier (Авто Безье), Continuous Bezier (Непрерывные Безье) и Hold (Фиксация) контекстного меню.

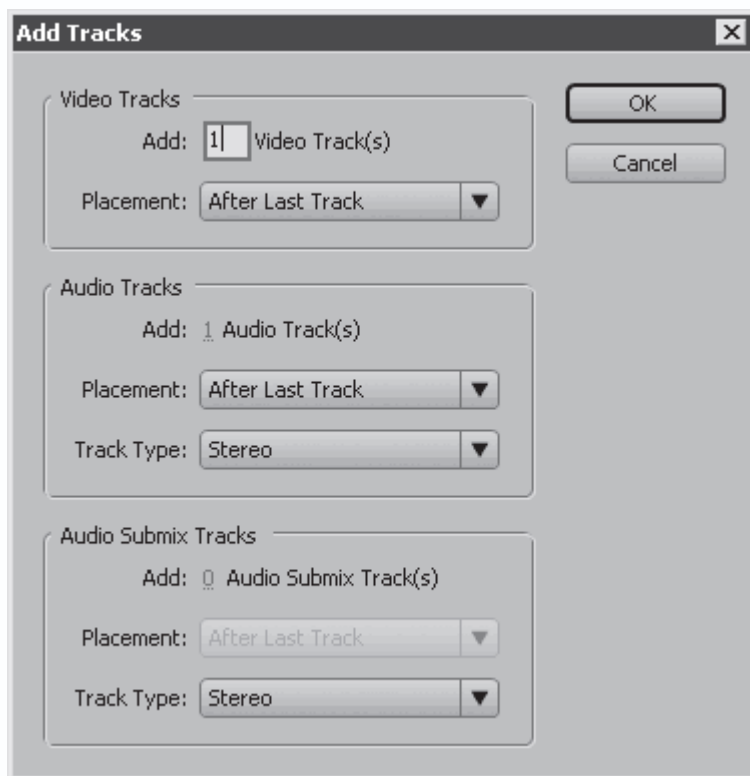
### **Добавление видеодорожек в проект**

Данный проект содержит три видео- и три звуковые дорожки – именно столько программа Premiere Pro создает для нового проекта по умолчанию. Это количество видеодорожек оказалось достаточным для данного короткого фильма: вы использовали вторую дорожку для размещения наложенных титров и лишь один клип добавили на третью. Если бы в месте размещения клипа Clip07.avi не было титра, его также можно было бы добавить на вторую дорожку, то есть обойтись всего двумя видеодорожками.

В большинстве случаев для монтажа домашнего и любительского видео хватает двух-трех дорожек. Некоторые программы вообще не предусматривают в проекте места для третьей видеодорожки, весь монтаж ведется на двух дорожках – основной и наложенной. В некоторых случаях это сильно ограничивает создателей фильма в реализации идей. Программа Premiere Pro предназначена для профессионального монтажа видео, поэтому в проект можно добавить любое необходимое количество дорожек. Некоторые проекты могут содержать до 10 и даже более видеодорожек, например при производстве рекламных видеороликов, где требуется одновременное размещение в кадре основного фона, нескольких различных титров, логотипов и других наложенных изображений.

Добавим в проект новую видеодорожку. Для данного фильма эта дорожка не нужна – фильм почти готов. Наличие пустых видеодорожек в проекте не обязывает добавлять на них клипы и на создаваемый фильм никак не влияет, поэтому просто научимся добавлять дорожку на будущее.

1. Выполните команду меню Sequence → Add Tracks (Последовательность → Добавить дорожки). На экране появится диалог Add Tracks (Добавить дорожки) (рис. 6.19).



**Рис. 6.19.** Диалог Add Tracks (Добавить дорожки)

2. В поле Add (Добавить) области Video Tracks (Видеодорожки) укажите количество добавляемых видеодорожек. Вы добавите одну дорожку, поэтому поставьте количество 1.

3. В раскрывающемся списке Placement (Положение) выберите один из следующих вариантов расположения новой дорожки в проекте:

- After Last Track (После последней дорожки). Новая дорожка будет добавлена после (выше) последней дорожки проекта;
- Before First Track (Перед первой дорожкой). Новая дорожка будет добавлена перед (ниже) первой дорожкой. При этом номера всех видеодорожек изменятся соответствующим образом;
- After Target Track (После выделенной дорожки). Новая дорожка появится над выделенной дорожкой последовательности, сместив все вышерасположенные дорожки вверх. Данный пункт доступен, только если в окне Timeline (Окно монтажа) выделена какая-нибудь видеодорожка.

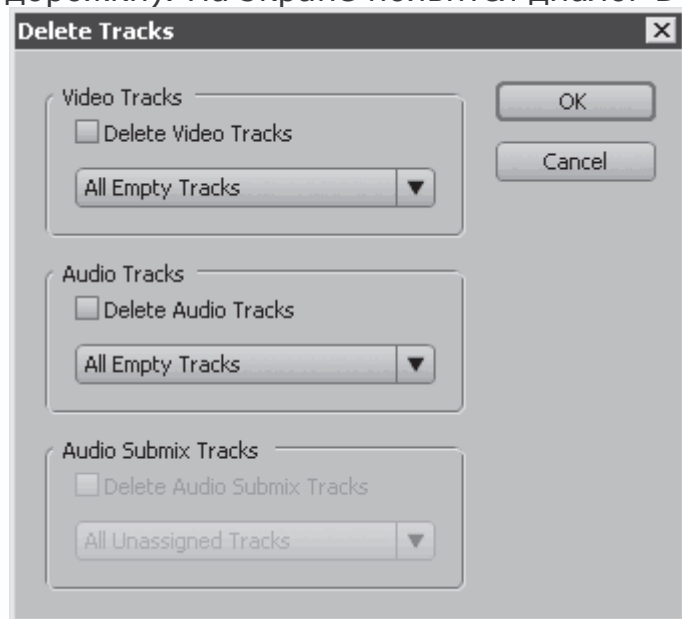
4. В поле Add (Добавить) области Audio Tracks (Звуковые дорожки) введите 0. В противном случае в проект будут добавлены звуковые дорожки в количестве, указанном в этом поле.

5. Нажмите кнопку OK. Диалог будет закрыт, а в окне Timeline (Окно монтажа) появится новая видеодорожка, расположенная в указанной вами позиции.

Рассмотрим теперь способы удаления дорожек. Этого можно не делать, на результат работы наличие пустых дорожек не влияет, но может возникнуть ситуация, когда будет необходимо удалить их.

1. Выделите дорожку, которую хотите удалить. Для этого щелкните кнопкой мыши на области ее заголовка.

2. Выполните команду меню Sequence → Delete Tracks (Последовательность → Удалить дорожки). На экране появится диалог Delete Tracks (Удалить дорожки) (рис. 6.20).



**Рис. 6.20.** Диалог Delete Tracks (Удалить дорожки)

3. Установите флажок Delete Video Tracks (Удалить видеодорожки), если хотите удалить видеодорожки, или флажок Delete Audio Tracks (Удалить звуковые дорожки) для удаления звуковых.

4. В соответствующей группе Video Tracks (Видеодорожки) и Audio Tracks (Звуковые дорожки) выберите метод удаления в раскрывающемся списке:

- All Empty Tracks (Все пустые дорожки). Будут удалены все пустые дорожки проекта, независимо от того, выделены они или нет. Пустыми считаются те дорожки, на которые не добавлено ни одного клипа. В данном проекте это созданная вами дорожка Video 4 (Видео 4);
- Target Track (Выделенная дорожка). Будет удалена только отмеченная вами дорожка.

5. Нажмите кнопку ОК диалога. Диалог будет закрыт, а выбранная вами дорожка (или группа дорожек) будет удалена.

При удалении дорожек не появляется никакого дополнительного предупреждения или запроса о подтверждении. Если вы случайно удалили дорожку проекта, содержащую какие-

либо данные (элементы видеоряда или звуковой клип), вы можете отменить последние действия с помощью списка на вкладке History (История).

### **Резюме**

Из этой главы вы узнали, как работать с видеоэффектами в рамках данного проекта, и о роли видеоэффектов в производстве фильмов. Объяснить, как выглядит тот или иной видеоэффект в фильме, – задача непростая. Эта часть процесса создания фильма наиболее творческая; как и какие эффекты применять – зависит только от вас. Даже один и тот же эффект может совершенно по-разному выглядеть в разных кадрах – где-то он украсит фильм, а где-то будет выглядеть лишним. Вам придется потратить некоторое время, подбирая подходящие эффекты, изменяя их свойства или комбинируя несколько эффектов.

Со временем вы запомните названия большинства эффектов и характер их действия, а время на поиск подходящего сократится. Глядя на очередной кадр или сцену фильма, вы уже будете мысленно представлять, как тот или иной эффект повлияет на изображение в кадре. Этого можно добиться, экспериментируя с применением различных видеоэффектов к одним и тем же или разным сценам, поэтому в данной главе есть только один совет: пробуйте и не бойтесь ошибиться. Любое изменение в проекте можно отменить. Не переусердствуйте с количеством – обилие различных видеоэффектов в одном фильме в большинстве случаев вызывает у зрителя не восхищение и удивление, а скорее усталость от просмотра.

Можно считать монтаж видео полностью законченным. Вы почти готовы показать созданный фильм вашим первым зрителям, но впереди еще один важный шаг – звуковое сопровождение. В следующей главе вы будете работать над озвучиванием фильма.

### **Глава 7 Звуковое сопровождение**

- Удаление звуковых клипов со звуковых дорожек
- Добавление звукового клипа в последовательность
- Микширование звука
- Добавление звуковых эффектов
- Запись звука средствами Premiere Pro
- Особенности создания звукового сопровождения формата 5.1
- Резюме

В предыдущей главе вы закончили работу над видеорядом фильма. Настал момент заняться звуковым сопровождением. Это не менее важный этап в процессе создания фильма. Неправильно смонтированный или искаженный звук может испортить впечатление от просмотра, даже если видеоряд фильма безупречен. В этой главе вы ознакомитесь с

основными методами монтажа и микширования звука, а также способами добавления звуковых эффектов и записи голоса.

Программа Premiere Pro предоставляет все необходимые инструменты для работы над звуковым сопровождением проекта. Звуковое сопровождение фильма может быть монофоническим, стереофоническим или многоканальным (формат 5.1).

В большинстве случаев исходный видеоматериал фильма уже содержит звуковое сопровождение, записанное на видеокассету встроенным или внешним микрофоном видеокамеры. Это звуковое сопровождение можно оставить для озвучивания диалогов и событий фильма. К имеющемуся звуку вы можете добавить фоновую музыку и различные шумовые эффекты (скрип двери, шум прибора, звук двигателя автомобиля и т. д.). Для этого вам понадобятся файлы с музыкой или звуками. Вы можете также заново озвучить фильм, используя средства записи программы Premiere Pro.

Проект содержит несколько звуковых дорожек. Это позволяет микшировать звук, находящийся на разных дорожках, например совместить музыкальное сопровождение фильма с диалогом. При необходимости в фильм можно добавить дополнительные звуковые дорожки.

Программа Premiere Pro содержит множество эффектов для обработки звука. В версии CS3 программы Premiere Pro было увеличено количество доступных звуковых эффектов по сравнению с предыдущими версиями. Вы можете изменить частотную характеристику звука с помощью эквалайзера, добавить эхо, эффект реверберации и другие эффекты.

### **Удаление звуковых клипов со звуковых дорожек**

Некоторые клипы данного проекта содержат звуковое сопровождение. В процессе создания фильма вы уже обратили внимание, что это звуковое сопровождение содержит шумы, вызванные ветром (в клипах Clip05.avi и Clip02.avi), шумом двигателя автомобиля (в клипе Clip04.avi) и вертолета (в клипе Clip12.avi).

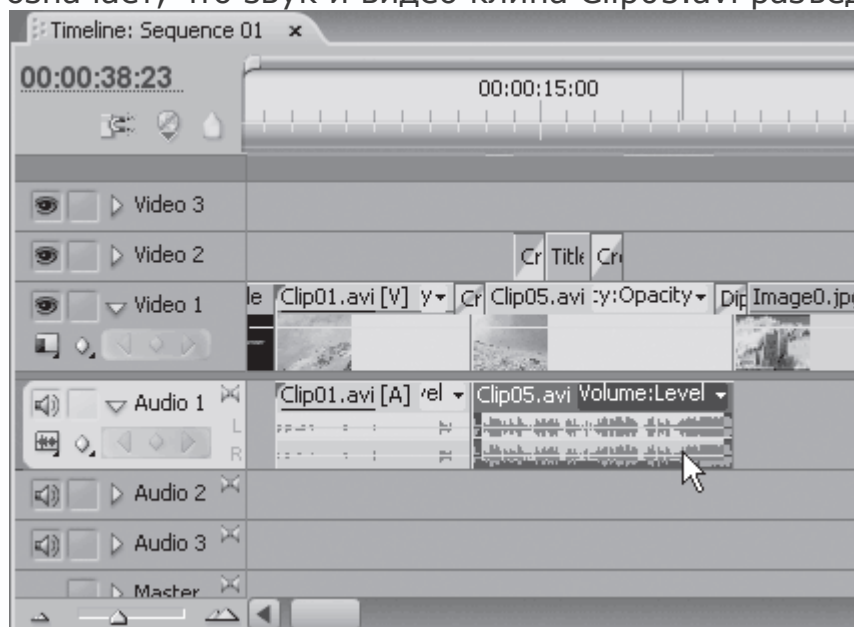
Удалим звук с шумом ветра. Звуки двигателя автомобиля и вертолета удалять не будем, так как в дальнейшем смикшируем их с музыкальным сопровождением фильма, которое также добавим позже.

1. Щелкните кнопкой мыши на части клипа Clip05.avi, расположенной на дорожке Audio 1 (Звук 1) (для удобства назовем эту часть звуковым клипом Clip05.avi).

2. Нажмите клавишу Delete. Звуковой клип будет удален с дорожки, и вместе с ним исчезнет и его видеосоставляющая.

Звуковая и видеосоставляющие одного клипа связаны друг с другом, поэтому нельзя удалить одну из них, не разъединив предварительно звук и видео.

1. Отмените последнее действие, нажав сочетание клавиш Ctrl+Z. Клип Clip05.avi снова появится в последовательности.
2. Щелкните кнопкой мыши на клипе Clip05.avi. Обратите внимание, что выделяется весь Clip05.avi вне зависимости от того, на видео- или звуковой составляющей клипа вы щелкаете.
3. Щелкните правой кнопкой мыши на клипе Clip05.avi. На экране появится контекстное меню.
4. В нем выполните команду Unlink (Разъединить).
5. Щелкните кнопкой мыши вне клипа Clip05.avi, чтобы снять выделение.
6. Теперь щелкните на звуковом клипе Clip05.avi, расположенном на дорожке Audio 1 (Звук 1). Обратите внимание, что на это раз выделилась только звуковая составляющая клипа. Это означает, что звук и видео клипа Clip05.avi разъединены (рис. 7.1).



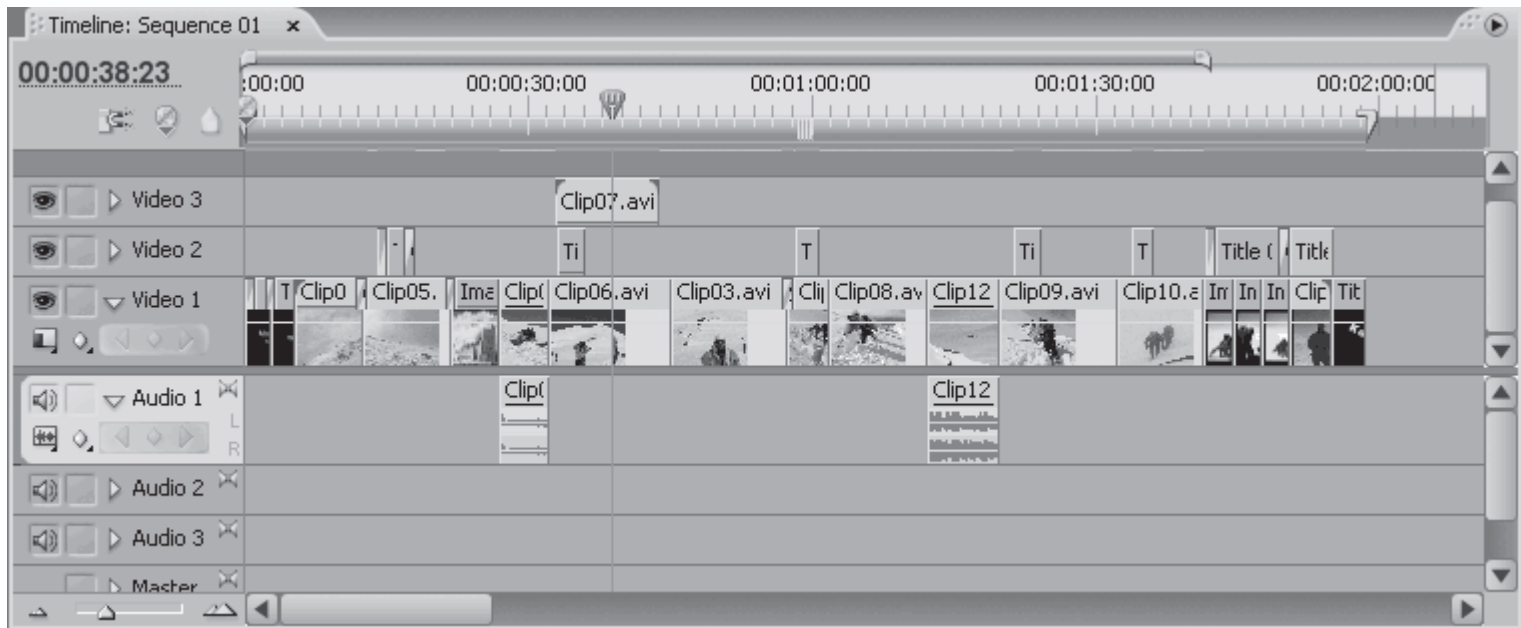
**Рис. 7.1.** Выделен только звук клипа Clip05.avi

7. Нажмите клавишу Delete. Звуковая составляющая клипа Clip05.avi будет удалена со звуковой дорожки, а видеосоставляющая останется на месте.

8. Вышеописанным способом разъедините звук и видео клипа Clip02.avi и удалите звуковую составляющую этого клипа.

Для закрепления материала удалите остальные звуковые клипы, расположенные на дорожках Audio 1 (Звук 1) и Audio 3 (Звук 3), кроме клипов Clip04.avi и Clip12.avi.

В проекте должно остаться только два звуковых клипа – Clip04.avi и Clip12.avi (рис. 7.2).



**Рис. 7.2.** В проекте осталось только два звуковых клипа

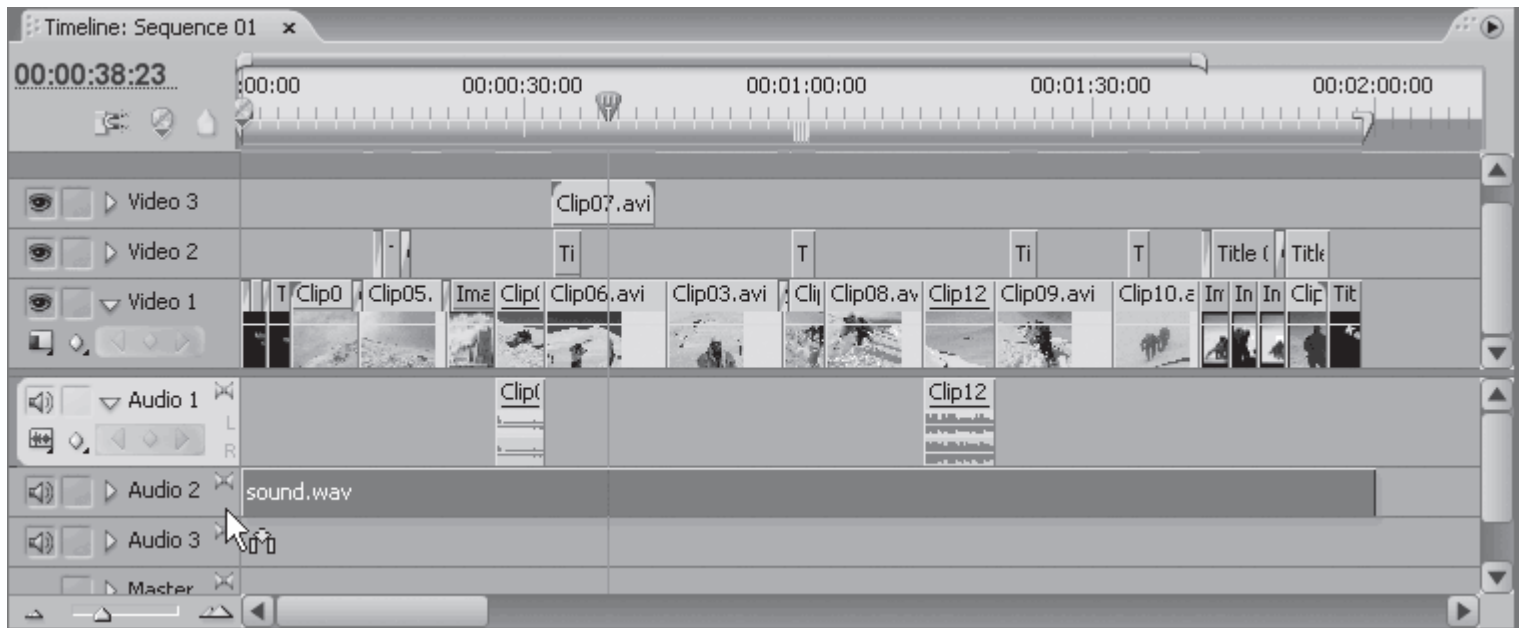
Процедура удаления звуковых клипов с дорожек достаточно проста. Все, что нужно сделать, – это разъединить видео и звук клипа и удалить звуковую составляющую. Таким же образом вы можете удалить видеосоставляющую отдельно от звука, если, например, хотите оставить в фильме только звуковое сопровождение клипа.

### **Добавление звукового клипа в последовательность**

Размещение звуковых клипов в последовательности – процедура несложная. Добавим в фильм звуковой файл Sound.wav, который станет музыкальным сопровождением фильма. Поскольку ранее вы загрузили этот клип в проект, его можно найти в списке клипов окна Project (Проект).

1. Нажав и удерживая кнопку мыши на клипе Sound.wav в окне Project (Проект), перетащите клип в окно Timeline (Окно монтажа) на пустую звуковую дорожку, например дорожку Audio 2 (Звук 2).

2. Перетащите клип Sound.wav на дорожке Audio 2 (Звук 2) так, чтобы совместить левую границу клипа с нулевой отметкой шкалы времени. Это необходимо для того, чтобы музыкальное сопровождение начиналось одновременно с началом фильма (рис. 7.3).



**Рис. 7.3.** В последовательность добавлен новый звуковой клип

### **Примечание**

*При добавлении звуковых файлов в последовательность не имеет значения, на каких дорожках они размещены. При добавлении клипов видеоряда порядок следования дорожек учитывался, так как видео вышестоящих дорожек перекрывает видео нижестоящих. Со звуковыми файлами все иначе – звук, расположенный на разных дорожках, будет смешиваться одинаково.*

Воспроизведите последовательность. Теперь фильм содержит музыкальное сопровождение, а в местах, где расположены клипы Clip04.avi и Clip12.avi, одновременно с музыкой слышны шумы двигателей автомобиля и вертолета. Такой же эффект можно получить, включив одновременно телевизор и магнитофон. Звуки, воспроизводимые этими устройствами, будут смешиваться. В результате, скорее всего, вы будете слышать какофонию, в которой трудно разобрать, где голос ведущего телепередачи, а где музыка, воспроизводимая магнитофоном. Во избежание этого в вашем фильме необходимо правильно смикшировать звуки, одновременно воспроизводимые в последовательности.

### **Микширование звука**

В повседневной жизни звук окружает нас повсюду. Выходя на улицу, вы одновременно слышите шум машин, голоса играющих детей, музыку, доносящуюся из окна неподалеку, и т. д. При этом вы можете спокойно разговаривать с собеседником – посторонние звуки вам не мешают. Это звуки, к которым вы привыкли. Они смикшированы естественным образом



(громкость этих звуков сбалансирована, если только вы не пытаетесь разговаривать по телефону рядом с ревущим реактивным самолетом) и доносятся с разных сторон.

Представьте теперь, что вы будете слышать, если добавите несколько разных звуковых фрагментов (диалог, музыку, шум автомобиля или ветра) в проект и разместите их на одном участке последовательности. Вы не будете довольны звуковым сопровождением таких фрагментов последовательности. Однако при просмотре любого художественного фильма вы слышите множество различных звуков – звонок телефона, скрип двери, голоса актеров, звуки падающих предметов и т. д. При этом многие звуки вы слышите одновременно, но они не режут слух. Это происходит потому, что при монтаже звукового сопровождения фильма была правильно выбрана громкость для каждого звука, а если фильм содержит стереофонический или объемный звук, то и их баланс.

### **Изменение громкости звуковых клипов и звуковых дорожек**

В данном проекте смикшируем музыкальное сопровождение и звуки шума автомобиля и вертолета. Для этого необходимо немного убавить громкость воспроизведения музыки на этих участках последовательности.

1. Разверните дорожку Audio 2 (Звук 2) так, чтобы видеть амплитудно-частотный график клипа Sound.wav. Для этого следует щелкнуть кнопкой мыши на треугольнике в области заголовка дорожки (рис. 7.4).



**Рис. 7.4.** Дорожка Audio 2 (Звук 2) развернута

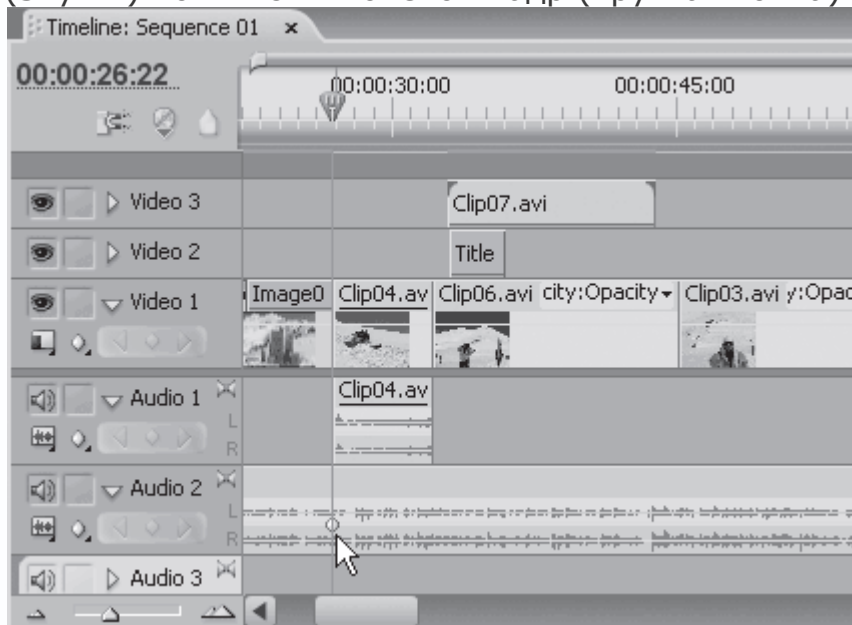
2. Увеличьте масштаб отображения окна Timeline (Окно монтажа), чтобы работать было удобнее.

3. Прокрутите проект в окне Timeline (Окно монтажа) так, чтобы видеть клип Clip04.avi.

Обратите внимание на желтую линию, проходящую горизонтально посередине дорожки Audio 2 (Звук 2). Это *линия громкости*. В данный момент она прямая, что говорит о том, что громкость расположенного на дорожке клипа неизменна. Создадим ключевые кадры изменения уровня громкости и изменим направление линии громкости в этих точках.

1. Установите курсор текущей позиции редактирования на начало клипа с именем Clip04.avi.

2. Нажмите кнопку Add/Remove Keyframe (Добавить/удалить ключевой кадр). В точке пересечения курсора текущей позиции редактирования с линией громкости дорожки Audio 2 (Звук 2) появится ключевой кадр (круглая точка) (рис. 7.5).



**Рис. 7.5.** Ключевой кадр на звуковой дорожке

3. Установите курсор текущей позиции редактирования на 20–25 кадров правее.

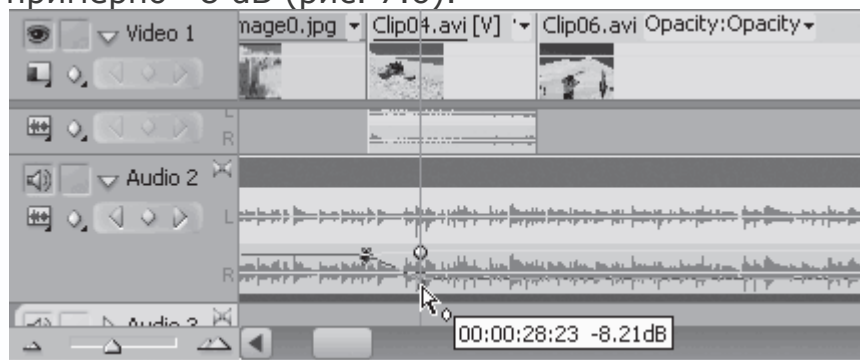
4. Щелкните на кнопке Add/Remove Keyframe (Добавить/удалить ключевой кадр). На линии громкости появится второй ключевой кадр в позиции, указанной курсором текущей позиции редактирования.

Уменьшим громкость музыки между двумя созданными ключевыми кадрами.

1. Установите курсор текущей позиции редактирования на второй (правый) ключевой кадр линии громкости.

2. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите ключевой кадр чуть ниже. Во всплывающей подсказке рядом с указателем мыши появится сообщение о временной позиции ключевого кадра и уровне громкости в децибелах (dB).

3. Перетаскивая ключевой кадр по вертикали, установите значение громкости, равное примерно  $-8$  dB (рис. 7.6).



**Рис. 7.6.** Уменьшение уровня громкости во втором ключевом кадре

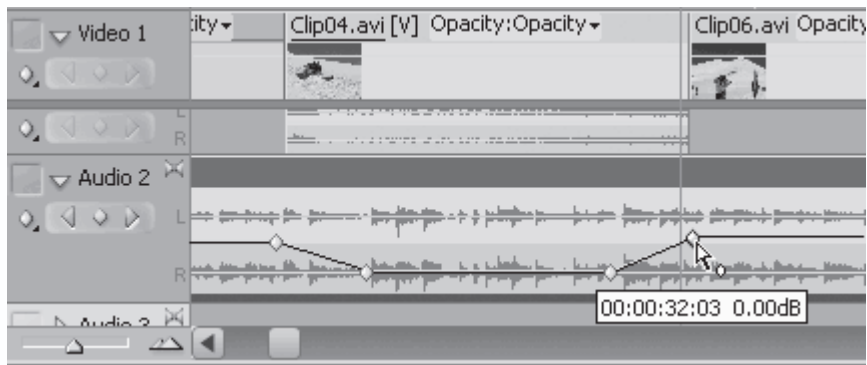
Изменилась траектория линии громкости – между первым и вторым ключевым кадром линия спускается ниже, а после второго ключевого кадра остается горизонтальной, но ниже первоначального уровня. Этот график расшифровывается следующим образом. Сначала музыкальное сопровождение фильма воспроизводится с номинальной громкостью (со средней громкостью, установленной программой по умолчанию). Уровень номинальной громкости в программе Premiere Pro равняется 0 dB. После первого ключевого кадра происходит плавное уменьшение громкости, которое длится до второго. После второго ключевого кадра громкость остается неизменной (линия громкости параллельна горизонтальной оси звуковой дорожки), но ниже номинальной (находится ниже центра звуковой дорожки).

После окончания клипа Clip04.avi следует вернуть громкость звука к номинальному значению, то есть сделать громкость такой, какой она была до первого ключевого кадра. Для этого понадобится создать еще два ключевых кадра на линии громкости в позиции окончания клипа Clip04.avi.

1. Создайте ключевой кадр на линии громкости аудиодорожки Audio 2 (Звук 2) на 20–25 кадров левее клипа Clip04.avi.

2. Теперь создайте ключевой кадр на линии громкости дорожки Audio 2 (Звук 2) в позиции, соответствующей окончанию клипа Clip04.avi.

3. Нажав и удерживая кнопку мыши на четвертом ключевом кадре (считая слева), перетащите ключевой кадр вверх так, чтобы уровень громкости во всплывающей подсказке соответствовал 0.00 dB (рис. 7.7).



**Рис. 7.7.** В четвертом ключевом кадре уровень громкости возвращен к исходному

Теперь график громкости выглядит следующим образом. После начала клипа Clip04.avi громкость звука плавно уменьшается. Через 20–25 секунд (это зависит от расстояния между первым и вторым ключевыми кадрами громкости вашей последовательности) уровень громкости остается неизменным до третьего ключевого кадра, однако громкость на этом участке ниже номинальной. После третьего ключевого кадра график громкости растет вверх. Это означает, что уровень громкости плавно увеличивается. В четвертом ключевом кадре уровень громкости достигает номинального значения и остается неизменным до конца последовательности.

Воспроизведите эту часть последовательности. Вы убедитесь, что на участке с шумом двигателя автомобиля громкость музыки снижается.

При прослушивании фрагмента последовательности, над которым вы сейчас работали, обратите внимание, что звук мотора в конце клипа Clip04.avi резко обрывается. Это звучит неестественно. Плавно уберем громкость окончания звукового сопровождения клипа Clip04.avi. Это можно сделать, создав и переместив ключевые кадры на линии громкости на дорожке Audio 1 (Звук 1) в конце клипа. Однако рассмотрим другие способы, которыми программа Premiere Pro позволяет микшировать звуки.

1. Выделите клип Clip04.avi. Если ранее вы разъединили звук и видео этого клипа, выделите звуковую составляющую клипа.
2. Установите курсор текущей позиции редактирования на 20–25 кадров левее окончания клипа Clip04.avi. Положение курсора текущей позиции редактирования должно примерно совпадать с третьим ключевым кадром на дорожке Audio 2 (Звук 2).
3. Перейдите на вкладку Effect Controls (Управление эффектом).
4. Раскройте группу эффекта Volume (Громкость) на вкладке Effect Controls (Управление эффектом). Обратите внимание, что кнопка Toggle Animation (Включить анимацию) параметра

Level (Уровень) находится в нажатом положении, что позволяет сразу приступить к созданию ключевых кадров.

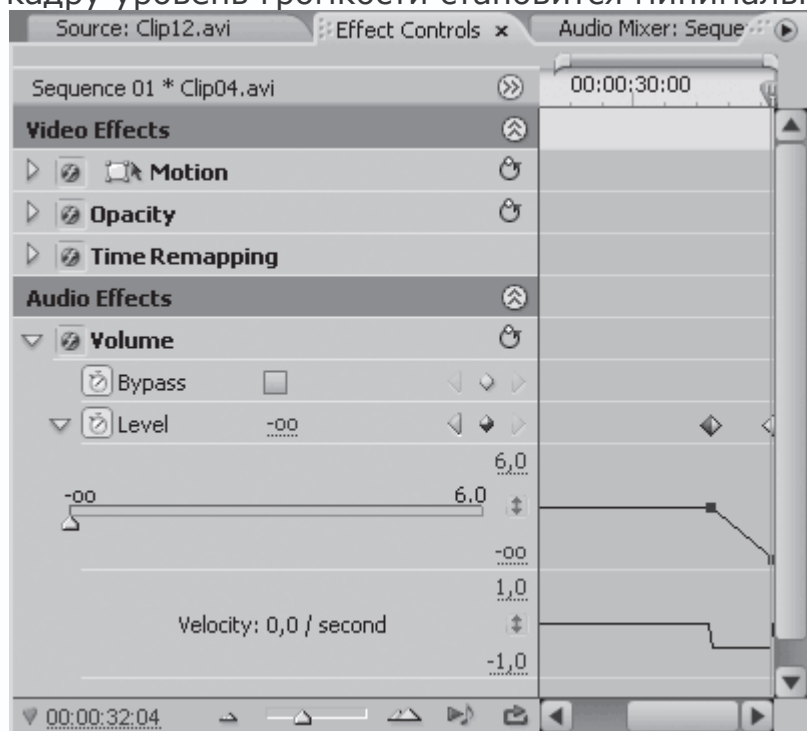
5. Нажмите кнопку Add/Remove Keyframe (Добавить/удалить ключевой кадр), расположенную в правой части группы параметра Level (Уровень) на вкладке Effect Controls (Управление эффектом). На монтажном столе вкладки Effect Controls (Управление эффектом) появится ромбовидный ключевой кадр. Ключевой кадр также появится и на линии громкости дорожки Audio 1 (Звук 1) в точке пересечения с курсором текущей позиции редактирования.

6. Переместите курсор текущей позиции редактирования на окончание клипа Clip04.avi.

7. Раскройте группу Level (Уровень) на вкладке Effect Controls (Управление эффектом), щелкнув на треугольнике слева от названия группы, чтобы отобразить ползунок уровня громкости.

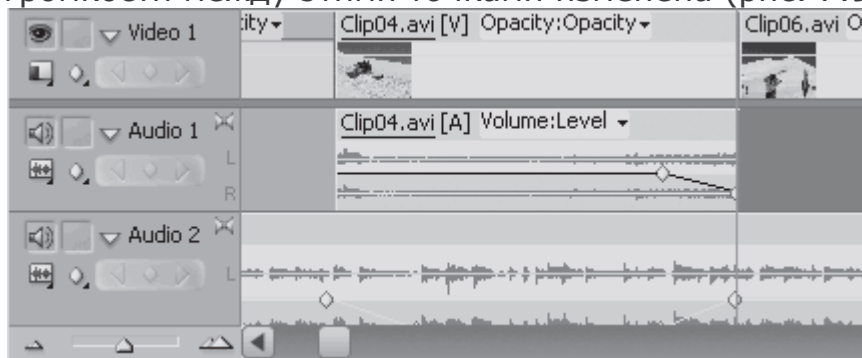
8. Переместите ползунок уровня громкости в крайнюю левую позицию. Эта позиция соответствует минимальному уровню громкости, при котором звук уже не слышен.

На монтажном столе вкладки Effect Controls (Управление эффектом) появился график изменения уровня громкости. Между двумя ключевыми кадрами (второй был создан автоматически при изменении положения ползунка уровня громкости) линия графика идет вниз, что означает, что уровень громкости на этом участке снижается. Ко второму ключевому кадру уровень громкости становится минимальным (рис. 7.8).



**Рис. 7.8.** График громкости клипа Clip04.avi

Посмотрите на звуковую составляющую клипа Clip04.avi в окне Timeline (Окно монтажа). На линии громкости этого клипа также были созданы ключевые кадры, а траектория линии громкости между этими точками изменена (рис. 7.9).



**Рис. 7.9.** Ключевые кадры клипа Clip04.avi

Воспроизведите часть последовательности, чтобы прослушать окончание клипа Clip04.avi. Незадолго до окончания клипа громкость звука мотора автомобиля плавно уменьшилась. Это произошло одновременно с плавным увеличением громкости музыкального сопровождения. Таким образом, вы мягко смикшировали два одновременно воспроизводимых звуковых клипа.

К звуковому сопровождению клипа Clip04.avi вернемся позже. Сейчас же смикшируем музыкальное сопровождение фильма со звуковым сопровождением клипа Clip12.avi. Сначала необходимо уменьшить громкость музыкального сопровождения на участке последовательности, занимаемом клипом Clip12.avi.

1. Прокрутите последовательность в окне Timeline (Окно монтажа) так, чтобы видеть клип Clip02.avi.
2. Выделите музыкальный клип на дорожке Audio 2 (Звук 2).
3. Установите курсор текущей позиции редактирования на несколько секунд левее начала клипа Clip12.avi.
4. Перейдите на вкладку Audio Mixer (Звуковой микшер).
5. В раскрывающемся списке в верхней части группы элементов управления Audio 2 (Звук 2) выберите пункт Touch (Прикосновение) (рис. 7.10).



**Рис. 7.10.** Выбор режима автоматизации

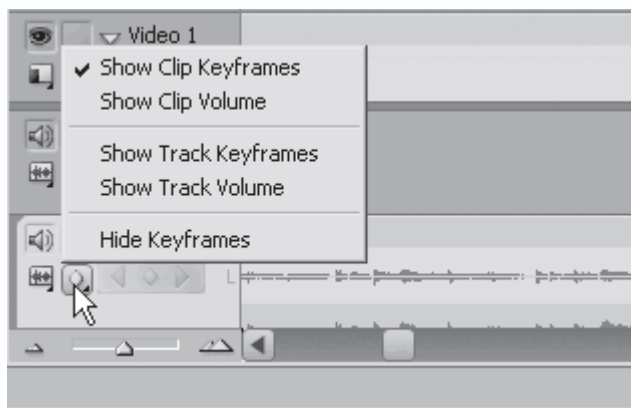
Перед выполнением дальнейших действий прочтите описание следующих практических шагов, чтобы потом не отвлекаться.

1. Включите воспроизведение последовательности, нажав кнопку Play (Воспроизвести) на экране Program (Программа).
2. Установите указатель мыши на ползунке уровня громкости, расположенном в группе Audio 2 (Звук 2) вкладки Audio Mixer (Звуковой микшер), и будьте готовы к его перемещению.
3. Как только курсор текущей позиции окажется перед началом клипа Clip12.avi, переместите ползунок чуть ниже и удерживайте его в этом положении.
4. Отпустите ползунок незадолго до окончания клипа Clip12.avi. Ползунок сам вернется в исходную позицию.

Вышеописанный способ требует навыка и внимания, но он незаменим при микшировании длительных звуковых фрагментов, где приходится часто изменять уровень громкости. С первого раза у вас может не получиться – используйте вкладку History (История), чтобы отменить действие, и пробуйте снова.

Рассмотрим, что получилось при микшировании вышеописанным способом.

Щелкните на кнопке Show Keyframes (Показать ключевые кадры), расположенной в области заголовка дорожки Audio 2 (Звук 2), и в появившемся контекстном меню выполните команду Show Track Keyframes (Показать ключевые кадры дорожки) (рис. 7.11).



**Рис. 7.11.** Контекстное меню выбора режима отображения ключевых кадров

Вышеописанный способ микширования подразумевает изменение громкости не отдельного клипа, а всей звуковой дорожки. На дорожке Audio 2 (Звук 2) в области клипа Clip12.avi вы увидите несколько ключевых кадров (рис. 7.12).



**Рис. 7.12.** Ключевые кадры дорожки Audio 2 (Звук 2)

Первые ключевые кадры (их, скорее всего, несколько) были созданы при перемещении ползунка громкости вниз. На протяжении следования этих кадров график громкости снижается. Когда вы удерживали ползунок в одной позиции, ключевые кадры не создавались – линия графика громкости горизонтальна. В момент, когда вы отпустили ползунок, был создан ключевой кадр, ползунок начал возвращаться в исходную позицию, а громкость – увеличиваться, о чем свидетельствует поднимающаяся линия графика громкости. Как только ползунок громкости вернулся в исходное положение, был создан последний ключевой кадр, после которого громкость остается неизменной.

Используя данный способ микширования, можно воспроизводить проект и на слух регулировать громкость звуковой дорожки на разных участках. Например, на протяжении всего фильма или фрагмента приглушать музыку во время воспроизведения диалогов и увеличивать громкость музыки там, где это предусмотрено сценарием фильма.

Попробуйте несколько раз уменьшить громкость музыки на участке клипа с именем Clip12.avi, отменяя при этом ранее произведенное микширование, пока не добьетесь, чтобы громкость музыки в начале клипа Clip12.avi плавно уменьшалась, а в конце – увеличивалась.



Теперь в качестве самостоятельной работы попробуйте изменить громкость звукового сопровождения клипа Clip12.avi, расположенного на дорожке Audio 1 (Звук 1), так, чтобы громкость двигателя вертолета плавно нарастала в начале клипа и так же плавно убывала в конце. Добейтесь, чтобы появление и исчезновение звука двигателя вертолета в созданной вами перебивке не было резким.

### **Автоматизация микширования средствами вкладки Audio Mixer (Звуковой микшер)**

Микширование средствами элементов управления вкладки Audio Mixer (Звуковой микшер) может происходить в нескольких режимах. Метод создания ключевых кадров определяется режимом, выбранным в верхней части группы элементов управления каждой звуковой дорожкой на вкладке Audio Mixer (Звуковой микшер). Можно выбрать один из следующих режимов микширования:

- Off (Выключено). Звуковая дорожка будет воспроизводиться с громкостью, установленной на вкладке Audio Mixer (Звуковой микшер). Все ранее сделанные изменения в громкости дорожки игнорируются;
- Read (Чтение). Попытки изменить уровень громкости не приведут к созданию ключевых кадров и, как следствие, к изменению громкости звуковой дорожки;
- Latch (Защелка). Ключевые кадры создаются только при изменении уровня громкости. В этом режиме можно изменить баланс звуковой дорожки, уровень громкости которой был изменен ранее. К ключевым кадрам, в которых происходит изменение уровня громкости, добавятся новые ключевые кадры, в которых будет изменяться баланс;
- Write (Запись). Происходит безусловное создание новых ключевых кадров, а все ранее созданные на этом участке звуковой дорожки ключевые кадры удаляются;
- Touch (Прикосновение). Работает так же, как и режим Latch (Защелка). Отличие заключается в том, что в режиме Touch (Прикосновение) регуляторы, расположенные на вкладке Audio Mixer (Звуковой микшер), автоматически возвращаются в исходные позиции, как только вы их отпустите.

В процессе микширования звука можно использовать любой из вышеперечисленных режимов. Режим Touch (Прикосновение) удобен при изменении громкости на короткий период, при этом громкость вернется к первоначальному уровню, как только вы отпустите соответствующий регулятор. Режим Latch (Защелка), наоборот, хорош при изменении громкости на длительных фрагментах, так как при нем нет необходимости удерживать регулятор громкости – он остается в установленном положении и не возвращается на место, как в случае использования режима Touch (Прикосновение).

В следующих проектах, которые вы будете создавать самостоятельно, при микшировании звука попробуйте использовать вкладку Audio Mixer (Звуковой микшер) и разные режимы. С опытом вы убедитесь, что это очень удобно.

На вкладке Audio Mixer (Звуковой микшер) над ползунками громкости расположены регуляторы звукового баланса. Вращая их, можно сместить баланс звуковой дорожки в правый или левый звуковой канал. При этом также можно создавать ключевые кадры в одном из вышеперечисленных режимов микширования.

На разных этапах микширования, особенно когда проект содержит несколько одновременно звучащих клипов, может возникнуть необходимость временно заглушить одну звуковую дорожку или, наоборот, все звуковые дорожки, кроме одной, чтобы сконцентрироваться на ее звучании. Для этого предназначены кнопки, расположенные над ползунком громкости:

- Mute Track (Заглушить дорожку) (на кнопке изображен динамик) выключает громкость звуковой дорожки соответствующей группы. Если нажать кнопку Mute Track (Заглушить дорожку) в группе Audio 1 (Звук 1), будет заглушена дорожка Audio 1 (Звук 1), а кнопка Mute Track (Заглушить дорожку) зафиксирована в нажатом положении. Чтобы вновь включить звук заглушенной звуковой дорожки, следует нажать кнопку Mute Track (Заглушить дорожку) повторно;
- Solo Track (Соло-дорожка) (кнопка с изображением трубы) выключает громкость всех звуковых дорожек проекта, кроме дорожки соответствующей группы. Если нажать Solo Track (Соло-дорожка) в группе Audio 2 (Звук 2), громкость всех звуковых дорожек проекта, кроме дорожки Audio 2 (Звук 2), будет выключена.

### **Изменение баланса**

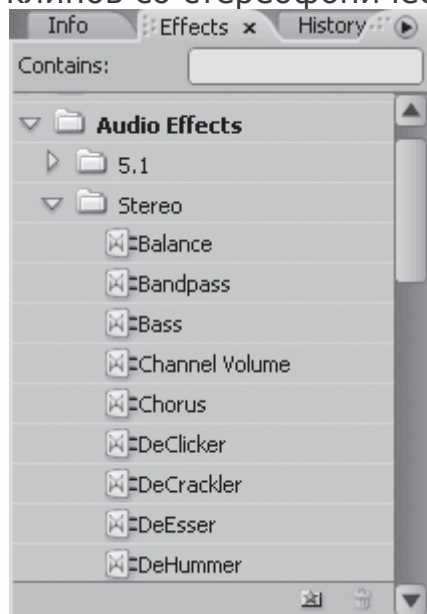
При создании фильма со стереофоническим звуковым сопровождением важную роль играет звуковой баланс. Стереофонический звук выводится через две колонки, расположенные перед зрителем на некотором расстоянии друг от друга (это могут быть и динамики телевизора, расположенные слева и справа экрана). При изменении баланса громкость звука смещается из одного динамика в другой, придавая объем звуковому сопровождению фильма. Например, если в фильме есть сцена с проезжающим слева направо автомобилем, звук мотора машины также смещается из левого динамика в правый. Это дает зрителю ощущение, что он находится в центре событий сцены.

В данном проекте есть клип с автомобилем (Clip04.avi), который в начале фильма находится в центре кадра, затем смещается в левую его часть, а затем снова в центр.

Сместим баланс звукового сопровождения клипа Clip04.avi в соответствии с положением машины в кадре.

1. Раскройте группу Audio Effects (Звуковые эффекты), расположенную на вкладке Effects (Эффекты).

2. Раскройте группу Stereo (Стерео), расположенную в группе Audio Effects (Звуковые эффекты). На вкладке Effects (Эффекты) появится список звуковых эффектов, доступных для клипов со стереофоническим звуком (рис. 7.13).



**Рис. 7.13.** Звуковые эффекты группы Stereo (Стерео)

3. Выделите клип Clip04.avi в последовательности.

4. Перейдите на вкладку Effect Controls (Управление эффектом).

5. Перетащите эффект Balance (Баланс) с вкладки Effects (Эффекты) в группу Audio Effects (Звуковые эффекты) вкладки Effect Controls (Управление эффектом).

6. Раскройте группу эффекта Balance (Баланс) на вкладке Effect Controls (Управление эффектом), а затем – параметр Balance (Баланс), чтобы отобразить ползунок для изменения баланса.

7. Установите курсор текущей позиции редактирования на начало клипа с именем Clip04.avi.

8. Нажмите кнопку Toggle Animation (Включить анимацию) слева от параметра Balance (Баланс), чтобы разрешить создание ключевых кадров. На монтажном столе вкладки Effect Controls (Управление эффектом) появится ключевой кадр.

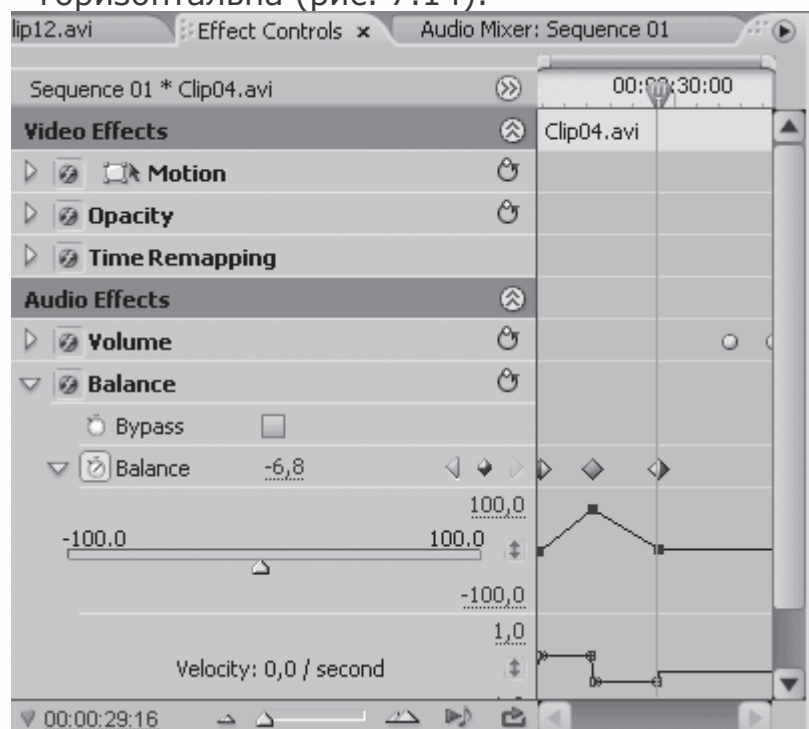
9. Переместите курсор текущей позиции редактирования в точку, где автомобиль находится в левой части кадра (эта точка расположена примерно через 35 кадров после начала клипа).

10. Переместите ползунок параметра Balance (Баланс) влево так, чтобы параметр Balance (Баланс) был равен примерно  $-80$  (отрицательное значение баланса говорит о смещении звука в левый канал).

11. Переместите курсор текущей позиции редактирования приблизительно на середину Clip04.avi. В этом месте клипа автомобиль вновь расположен по центру кадра.

12. Переместите ползунок параметра Balance (Баланс) в среднюю позицию. Параметр Balance (Баланс) должен быть равен нулю. Это означает, что громкости левого и правого каналов одинаковы.

На монтажном столе для параметра Balance (Баланс) должны быть созданы три ключевых кадра и график изменения баланса. Вначале линия графика поднимается вверх, что говорит о смещении баланса влево, после второго ключевого кадра линия спускается, а после третьего – горизонтальна (рис. 7.14).



**Рис. 7.14.** График изменения баланса

Воспроизведите часть последовательности с клипом Clip04.avi. Звук мотора автомобиля теперь соответствует положению машины в кадре. Увеличьте расстояние между колонками или воспользуйтесь наушниками, если разница не чувствуется. Можете также временно заглушить дорожку с музыкальным сопровождением, чтобы ее звучание не отвлекало вас.

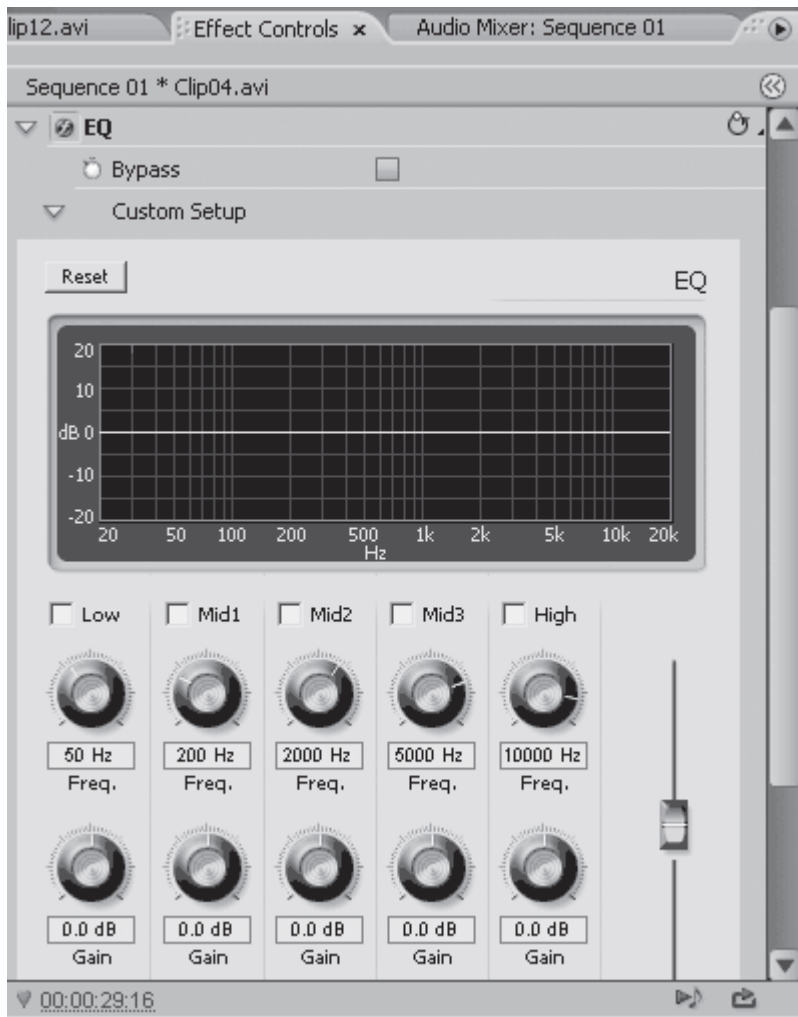
При создании будущих проектов старайтесь оживлять звуковое сопровождение фильма, смещая баланс в соответствии с событиями в кадре. При этом не следует полностью смещать баланс в один из каналов – это звучит неестественно. Даже если источник звука находится справа, человек слышит звук и левым ухом, но чуть тише. Учитывайте это при работе над звуковым сопровождением.

### **Добавление звуковых эффектов**

Программа Premiere Pro содержит множество звуковых эффектов, предназначенных для коррекции звука. Рассмотрим способ добавления звукового эффекта в последовательность.

Клип Clip12.avi содержит звук мотора вертолета. Придадим звучанию вертолета естественность, откорректировав частотную характеристику звуковой составляющей этого клипа.

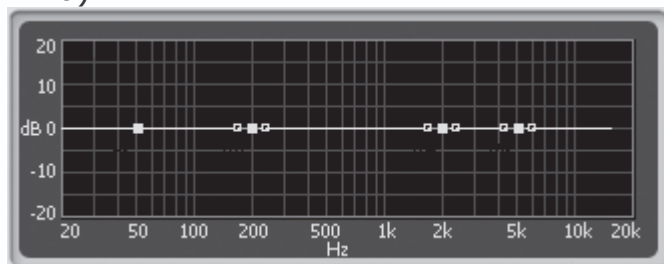
1. Выделите клип Clip12.avi в последовательности.
2. Убедитесь, что вкладка Effect Controls (Управление эффектом) открыта.
3. Перетащите звуковой эффект EQ (Эквалайзер) из группы Stereo (Стерео) группы Audio Effects (Звуковые эффекты) вкладки Effects (Эффекты) на вкладку Effect Controls (Управление эффектом) в группу Audio Effects (Звуковые эффекты).
4. Раскройте группу эффекта EQ (Эквалайзер), щелкнув на треугольнике слева от названия эффекта, а затем – параметр Custom Setup (Ручная настройка). На вкладке Effect Controls (Управление эффектом) отобразятся элементы управления EQ (Эквалайзер) (рис. 7.15).



**Рис. 7.15.** Элементы управления эффекта EQ (Эквалайзер)

Усилим звучание низких частот, одновременно ослабив звучание среднечастотного диапазона.

1. Установите флажки Low (Низкие), Mid1 (Средние1), Mid2 (Средние2) и Mid3 (Средние3). На линии графика частотной характеристики экрана эквалайзера появятся маркеры (рис. 7.16).

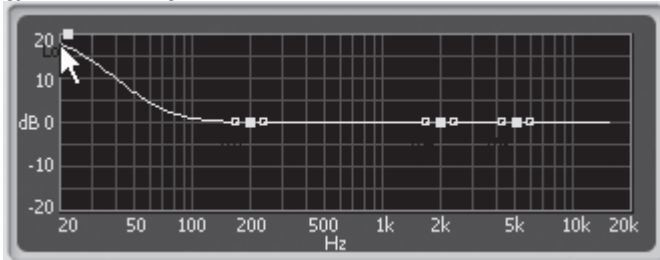


**Рис. 7.16.** Маркеры на графике частотной характеристики

**Примечание**

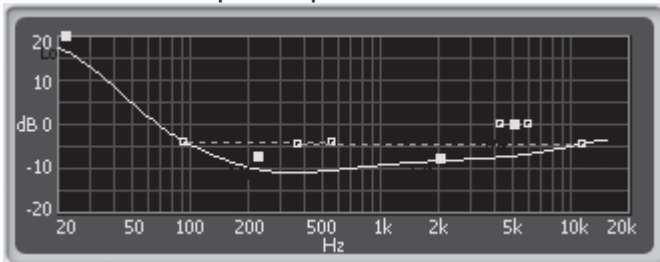
*Флажок High (Высокие) можно не устанавливать, так как уровень высоких частот изменяться не будет.*

2. Перетащите маркер Low (Низкие) вверх так, чтобы на линии графика появился изгиб (рис. 7.17).



**Рис. 7.17.** Низкие частоты усилены

3. Переместите маркеры M1 (Средние1), M2 (Средние2) и M3 (Средние3) чуть ниже. Линия частотной характеристики должна выглядеть так (рис. 7.18).



**Рис. 7.18.** Пример настройки эквалайзера

Созданная вами линия графика говорит о том, что вы подняли уровень низких частот (басов), переместив левую часть линии вверх, и ослабили звучание средних частот, переместив среднюю часть линии ниже.

Воспроизведите часть последовательности с клипом Clip12.avi. Звучание мотора вертолета стало более насыщенным.

Каждый маркер на линии графика отвечает за определенный частотный диапазон звука. Так, например, маркер Low (Низкие) расположен в области регулировки частот в диапазоне 50 Гц. Вы можете изменить диапазон частот каждого маркера, перемещая его по горизонтали. Можно также изменить диапазон частот маркера, вращая регулятор Freq (Частота) в соответствующей группе. Маркер при этом будет перемещаться влево или вправо. Например, чтобы усилить звучание басов в области 20 Гц, следует переместить маркер Low (Низкие) влево. Регуляторы Gain (Усиление) отвечают за перемещение соответствующих им маркеров

по вертикали, то есть вместо перемещения маркеров вверх или вниз кнопкой мыши можно воспользоваться регуляторами Gain (Усиление).

Эквалайзер часто помогает добиться приемлемого звучания даже из, казалось бы, безнадежной записи, поэтому следует внимательно изучить принципы его работы и поэкспериментировать с его настройками.

Можете попрактиковаться, применив эффект EQ (Эквалайзер) к музыкальному клипу на дорожке Audio 2 (Звук 2). Поэкспериментируйте с разными настройками эквалайзера. Попробуйте немного усилить звучание низких и высоких частот музыкального сопровождения, и вы убедитесь, что звук становится более насыщенным.

Остальные звуковые эффекты можно освоить самостоятельно, применяя их к звуковым клипам проекта и изменяя их параметры. Помните, что любой звуковой эффект можно удалить, выделив его название на вкладке Effect Controls (Управление эффектом) и нажав клавишу Delete.

Более широкие возможности для редактирования и обработки звука предоставляет программа Audition от компании Adobe. Это мощный звуковой редактор с большим количеством инструментов. Если на вашем компьютере установлена такая программа, можно загрузить в нее звуковой клип из проекта для обработки. Для этого следует выделить звуковой клип в последовательности и выполнить команду меню Edit → Edit in Adobe Audition (Правка → Правка в Adobe Audition). При этом будет загружена программа Audition, а выделенный клип открыт в рамках проекта этого приложения. После завершения обработки звукового файла и закрытия программы Audition все изменения будут применены к клипу проекта фильма.

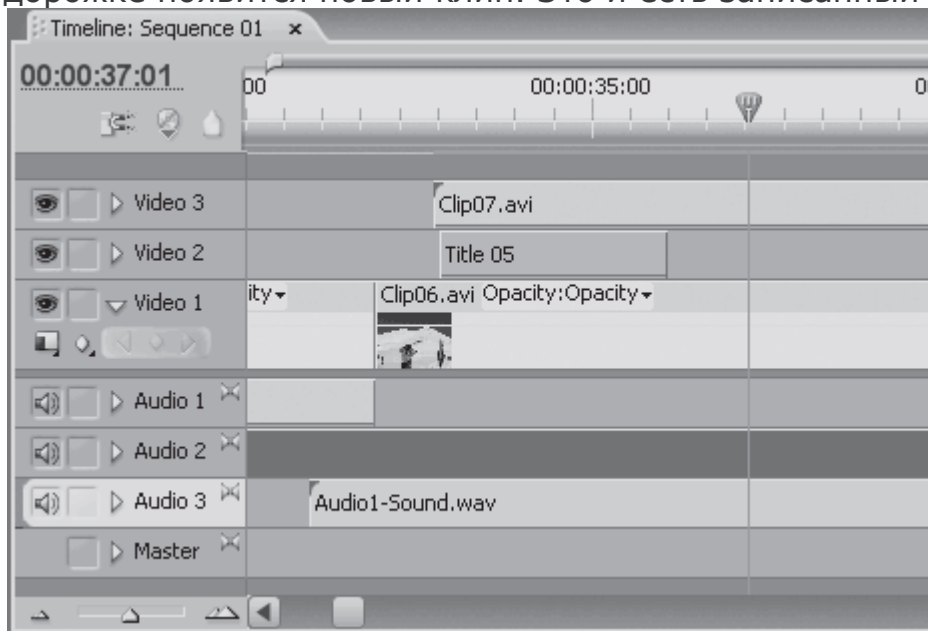
### **Запись звука средствами Premiere Pro**

Программа Premiere Pro позволяет записать звук с внешнего источника, например микрофона, во время воспроизведения проекта. Это удобно для записи дикторского сопровождения – вы следите за событиями фильма на экране Program (Программа) и одновременно комментируете их. Запись происходит в режиме реального времени.

Прежде чем приступить к записи комментария, следует подключить к микрофонному входу звуковой платы микрофон, активизировать микрофонный вход в микшере Windows и настроить уровень записи (как это сделать, можно прочитать в справочной системе Windows или в соответствующей литературе). При использовании колонок для воспроизведения звука следует выключить их или уменьшить громкость, чтобы между колонками и микрофоном не появилась обратная связь (свист). Наилучшим решением будет использовать наушники.



1. Выделите звуковую дорожку, на которую хотите добавить записанный комментарий. Для этого лучше всего выбрать дорожку, не содержащую звуковых клипов.
2. Установите курсор текущей позиции редактирования чуть раньше начала событий фильма, для которых хотите записать комментарий.
3. Перейдите на вкладку Audio Mixer (Звуковой микшер).
4. Нажмите кнопку Enable Track for Recording (Разрешить запись на дорожку) в группе выделенной дорожки (кнопку с изображением микрофона над ползунком громкости).
5. Нажмите кнопку Record (Запись), расположенную в нижней части вкладки Audio Mixer (Звуковой микшер) (кнопка с изображением красного круга). Выделенная дорожка будет приведена в состояние готовности к записи.
6. Нажмите кнопку Play (Воспроизвести) в нижней части вкладки Audio Mixer (Звуковой микшер) или на экране Program (Программа). Начнется воспроизведение проекта с точки, отмеченной курсором текущей позиции редактирования.
7. Следя за событиями в кадре, произнесите нужный комментарий.
8. Для завершения записи комментария нажмите кнопку Stop (Стоп) в нижней части вкладки Audio Mixer (Звуковой микшер) или на экране Program (Программа). Воспроизведение последовательности будет остановлено, а на указанной вами звуковой дорожке появится новый клип. Это и есть записанный вами комментарий (рис. 7.19).



**Рис. 7.19.** Звуковой клип, записанный средствами программы Premiere Pro

К клипу комментария на звуковой дорожке можно применять все средства редактирования и обработки. Этот клип является обычным звуковым файлом, который программа Premiere Pro по умолчанию создает в папке вашего проекта.

Вы можете не только записать комментарий к фильму, но и полностью переозвучить проект, если диалоги фильма вас не устраивают по содержанию или качеству записи. При этом на одном и том же участке фильма можно записать звук несколько раз (например, озвучить диалоги несколькими голосами), добавив необходимое количество звуковых дорожек и разместив на них записи.

### **Особенности создания звукового сопровождения формата 5.1**

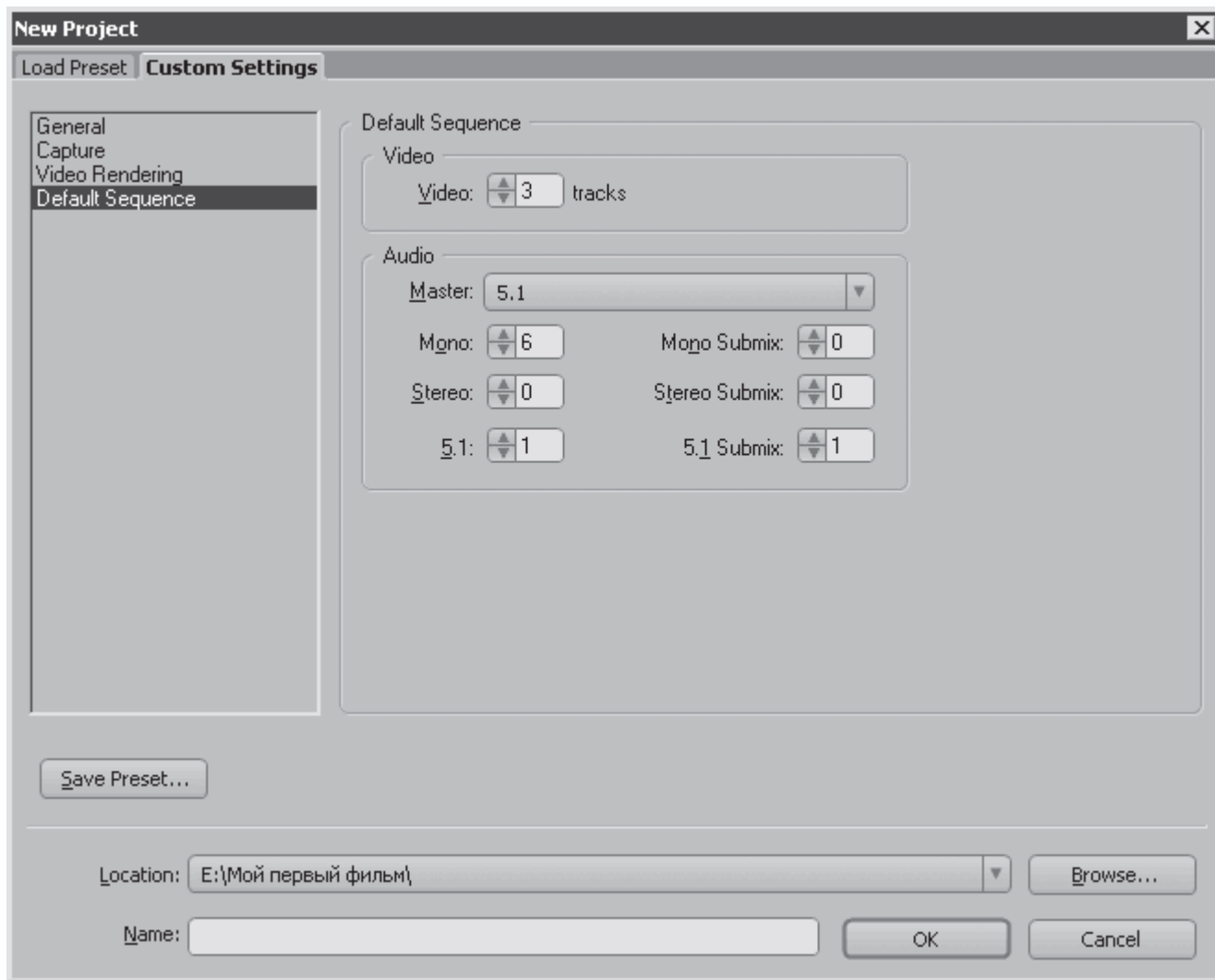
Данный раздел носит теоретический характер. Вы создаете фильм со стереофоническим звуковым сопровождением, поэтому к вашему проекту этот раздел не относится. В нем будут описаны лишь основные шаги и методы создания проекта с объемным звуковым сопровождением формата 5.1. Формат 5.1 подразумевает вывод звука через шесть колонок, пять из которых называются *сателлитами*, а одна – *сабвуфером*. Четыре сателлита обычно устанавливаются в углах помещения и называются *фронтальными* и *тыловыми*, а один, называемый *центральный*, – перед зрителем. Шестая колонка, предназначенная для воспроизведения басов, называется сабвуфером. Она может быть установлена где угодно – это зависит от акустических свойств помещения.

Зритель оказывается в окружении колонок, каждая из которых воспроизводит независимый канал звукового сопровождения. Объемный звук формата 5.1 создает у зрителя иллюзию присутствия на месте событий фильма.

Программа Premiere Pro позволяет создавать фильмы с таким звуком. Для этого следует создать новый проект и приготовить монофонические звуковые файлы, которые будут воспроизводиться каждой колонкой по отдельности, или создать один шестиканальный звуковой файл, что можно сделать в программе Adobe Audition.

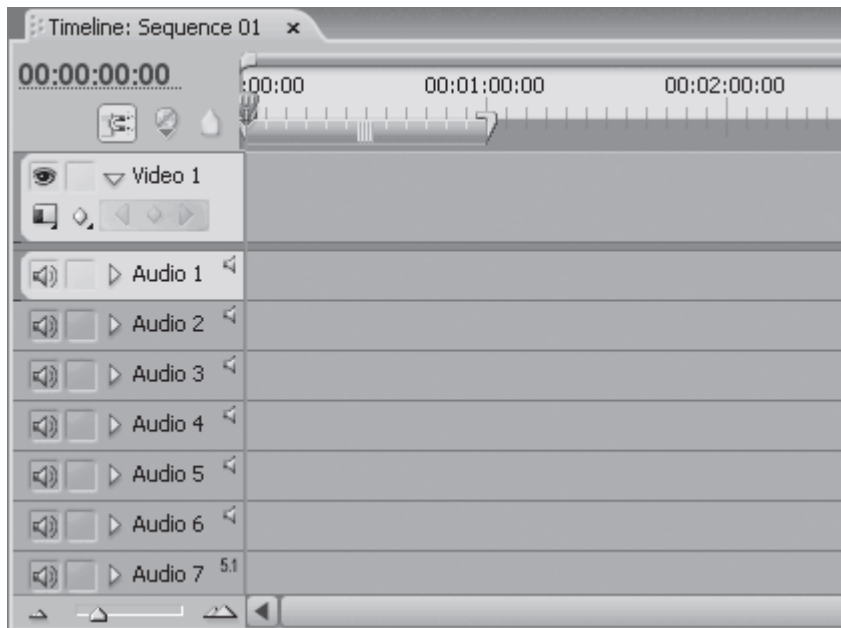
При создании нового проекта следует сразу указать количество и тип звуковых дорожек последовательности. Для этого необходимо сделать следующее.

1. В диалоге New Project (Новый проект) перейти на вкладку Custom Setup (Пользовательская настройка).
2. Перейти в категорию Default Sequence (Последовательность по умолчанию).
3. В группе Audio (Звук) в раскрывающемся списке Master (Мастер) выбрать пункт 5.1.
4. В поле со счетчиком Mono (Моно) указать количество монофонических дорожек – 6 (рис. 7.20).



**Рис. 7.20.** Настройки последовательности проекта со звуком формата 5.1

После закрытия диалога в последовательности появится шесть монофонических звуковых дорожек и мастер-дорожка формата 5.1 (рис. 7.21).

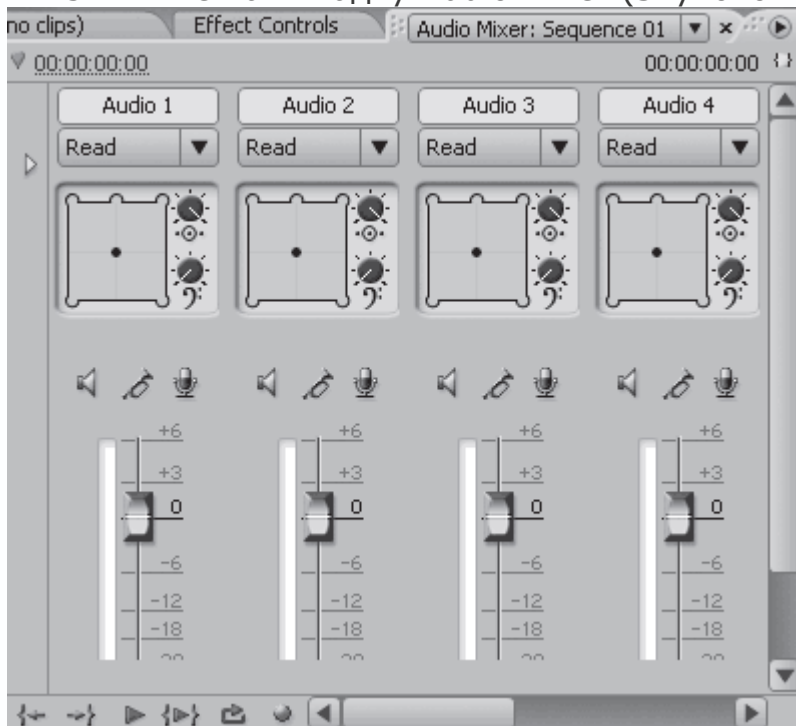


**Рис. 7.21.** Область заголовков дорожек в проекте со звуком формата 5.1

Далее проект создается обычным образом, при этом монофонические файлы звукового сопровождения располагаются каждый на своей дорожке.

Самая ответственная работа наступает при микшировании звукового сопровождения такого проекта.

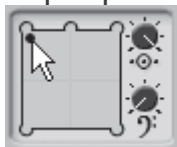
Взгляните на вкладку Audio Mixer (Звуковой микшер) (рис. 7.22).



**Рис. 7.22.** Вкладка Audio Mixer (Звуковой микшер) в проекте со звуком формата 5.1

Вместо регуляторов стереобаланса в группе каждой дорожки появились прямоугольные графические элементы, символизирующие помещение.

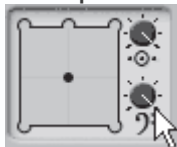
Чтобы вывести звук дорожки в определенный динамик, следует переместить маркер, расположенный по центру «помещения», в соответствующую позицию. Например, чтобы первая дорожка воспроизводилась из левого фронтального динамика, следует переместить маркер в левый верхний угол (рис. 7.23).



**Рис. 7.23.** Смещение звучания дорожки в левый фронтальный динамик

На схеме выделены пять ячеек, куда можно поместить маркер. Маркер можно переместить не в самый угол, а лишь сместить к нему. В этом случае звук будет распределен между колонками, а та колонка, к которой маркер расположен ближе, будет воспроизводить соответствующую дорожку громче.

Маркер сабвуфера можно оставить по центру схемы, но для его дорожки следует уменьшить количество высоких частот и усилить звучание басов. Это делается регуляторами, которые находятся слева от каждой схемы помещения. Регулятором басов (рис. 7.24) каждого сателлита определяется уровень низкочастотной составляющей звука, которая будет воспроизводиться сабвуфером.



**Рис. 7.24.** Регулятор басов

При микшировании звука также можно создавать ключевые кадры для изменения громкости и панорамы звучания каждой колонки в отдельности. Вы можете плавно перенести воспроизведение дорожки из одной колонки в другую, например из переднего левого угла комнаты в задний правый. Для этого следует перемещать маркер по схеме при включенном режиме создания ключевых кадров.

Создание объемного звукового сопровождения – работа долгая и кропотливая. Данный раздел предназначен лишь для ознакомления с основами создания такого звука, поэтому поработайте пока с проектами, содержащими стереозвук, а когда вы начнете более уверенно

пользоваться программой Premiere Pro и программами для редактирования звука, можете попробовать создать фильм с объемным звучанием.

### **Резюме**

В данной главе вы ознакомились с основными способами создания и редактирования звукового сопровождения фильма. К озвучиванию фильма следует относиться так же серьезно, как и к видеоряду, поэтому уделяйте этому достаточно внимания. Для мониторинга звукового сопровождения старайтесь использовать качественные колонки или наушники. В противном случае вы можете просто не услышать некоторых нюансов звукового сопровождения, и в дальнейшем при воспроизведении фильма на качественной аппаратуре могут проявиться все недостатки, которые вы не заметили в процессе работы над звуком.

На этом создание проекта фильма полностью завершено. Вы можете просмотреть всю созданную вами последовательность от начала до конца и при необходимости внести коррективы.

В завершающей главе вам предстоит превратить ваш проект в видеофайлы различных форматов.

### **Глава 8 Вывод готового фильма**

- Вывод фильма в AVI-файл формата DV
- Вывод фильма в файл WMV
- Экспорт проекта в Encore DVD
- Видео для мобильных устройств
- Резюме

Вы завершили работу над проектом, но это еще не готовый фильм. Пока это только проект программы Premiere Pro, который содержит информацию об исходных компонентах фильма (видео-, звуковых и графических файлах), о месте их расположения, о том, какие клипы были подрезаны, какие эффекты, переходы и титры были применены, и т. д. Файл проекта – это набор информации о собранном вами фильме.

В настоящий момент вы можете просмотреть собственный фильм только в рамках проекта, загрузив программу Premiere Pro. Чтобы увидеть фильм в таком виде на другом компьютере, на нем тоже придется установить приложение Premiere Pro, переписать все исходные клипы, установить шрифты, используемые в ваших титрах, и т. д., то есть воссоздать ту же рабочую среду, которая была на вашем компьютере в процессе работы над фильмом. Это сложно, да и смотреть фильм на экране Program (Программа) – удовольствие сомнительное.

Проект фильма необходимо перевести в универсальный формат, чтобы воспроизводить его на любом компьютере или DVD-проигрывателе без предварительной подготовки.

Преобразование проекта в фильм какого-либо формата называется *рендерингом* (англ. *rendering* – просчет) или *выводом*. Программа Premiere Pro предоставляет возможность вывода проекта в самых разных форматах – на магнитную ленту цифровой видеокамеры и в видеофайлы самых популярных форматов.

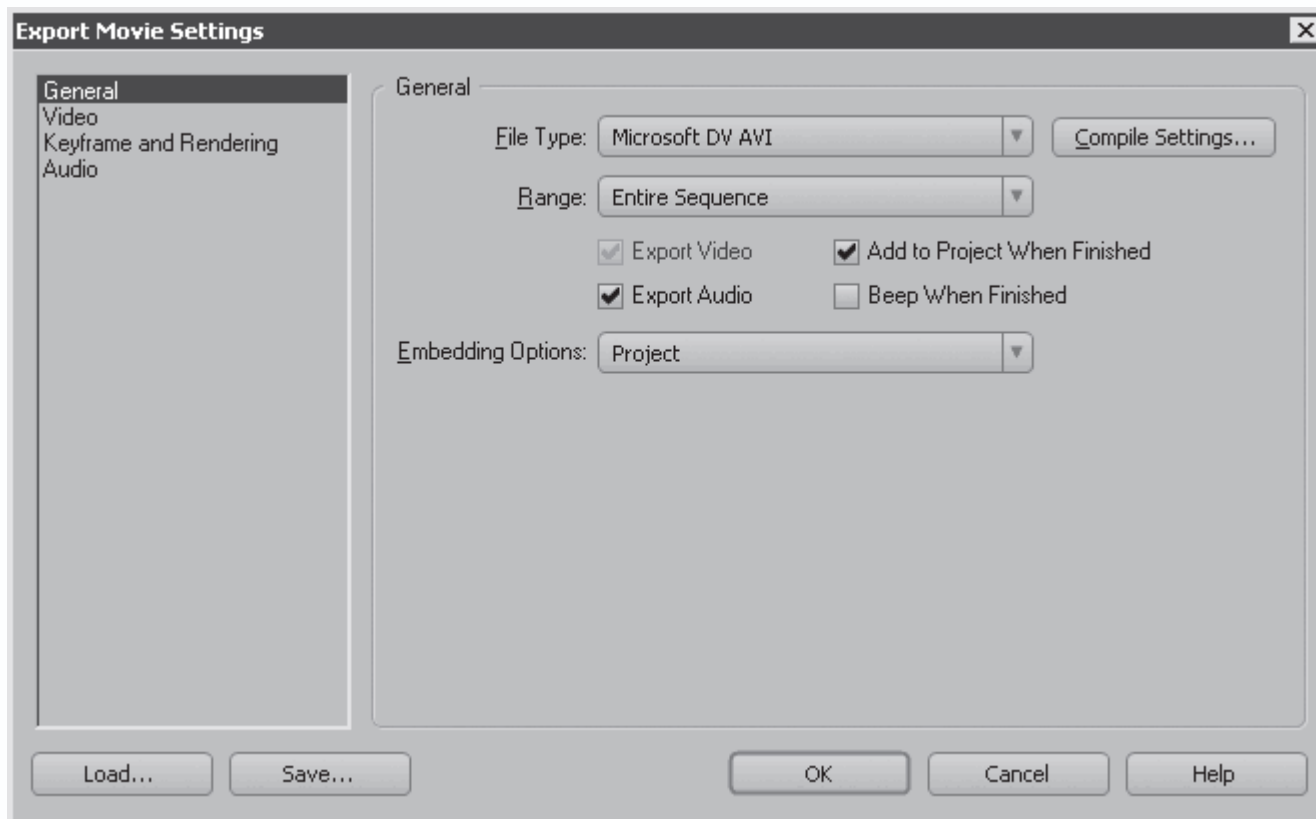
В версии CS3 программы Premiere Pro удален инструмент записи фильма на DVD-Video, поэтому вы не можете создать DVD с вашим фильмом в рамках этой программы. Однако разработчики предусмотрели возможность экспортирования проекта фильма в программу Adobe Encore DVD, являющуюся инструментом авторинга и записи DVD-Video профессионального уровня. Для экспорта проекта в Encore DVD эта программа должна быть также установлена на вашем компьютере. Если у вас нет программы Encore DVD, вы можете воспользоваться другими программами авторинга и записи видеодисков, например Sony DVD Architect или Ulead DVD Factory. Ссылки на эти программы не интегрируются в Premiere CS3, так как это программы сторонних производителей, поэтому перед созданием видеодисков вам в любом случае придется создать видеофайл средствами программы Premiere Pro.

В данной главе вы ознакомитесь с некоторыми способами вывода фильма. Перед этим внимательно просмотрите всю последовательность и при необходимости исправьте ошибки, откорректируйте погрешности монтажа и т. д. Процесс рендеринга фильма достаточно долгий, и, чтобы не терять времени, лучше лишний раз убедиться, что ваша последовательность сформирована без ошибок.

### **Вывод фильма в AVI-файл формата DV**

Видеофайлы формата DV имеют достаточно низкий коэффициент сжатия и за счет этого сохраняют фильм в исходном качестве, передавая все тонкости изображения в кадре. Вывести проект в файл формата DV средствами программы Premiere Pro достаточно просто – никаких особых параметров будущего видеофайла задавать не придется.

1. Сделайте активным окно Timeline (Окно монтажа).
2. Выполните команду меню File → Export → Movie (Файл → Экспорт → Фильм). На экране появится диалог Export Movie (Экспорт фильма). Этот диалог идентичен стандартному Сохранить как операционной системы Windows.
3. В появившемся окне выберите папку, в которой следует сохранить видеофайл.
4. В поле Имя файла введите имя будущего видеофайла, например Мой первый фильм.
5. Нажмите кнопку Settings (Установки). На экране появится диалог Export Movie Settings (Установки экспорта фильма), открытый в категории General (Основные) (рис. 8.1).



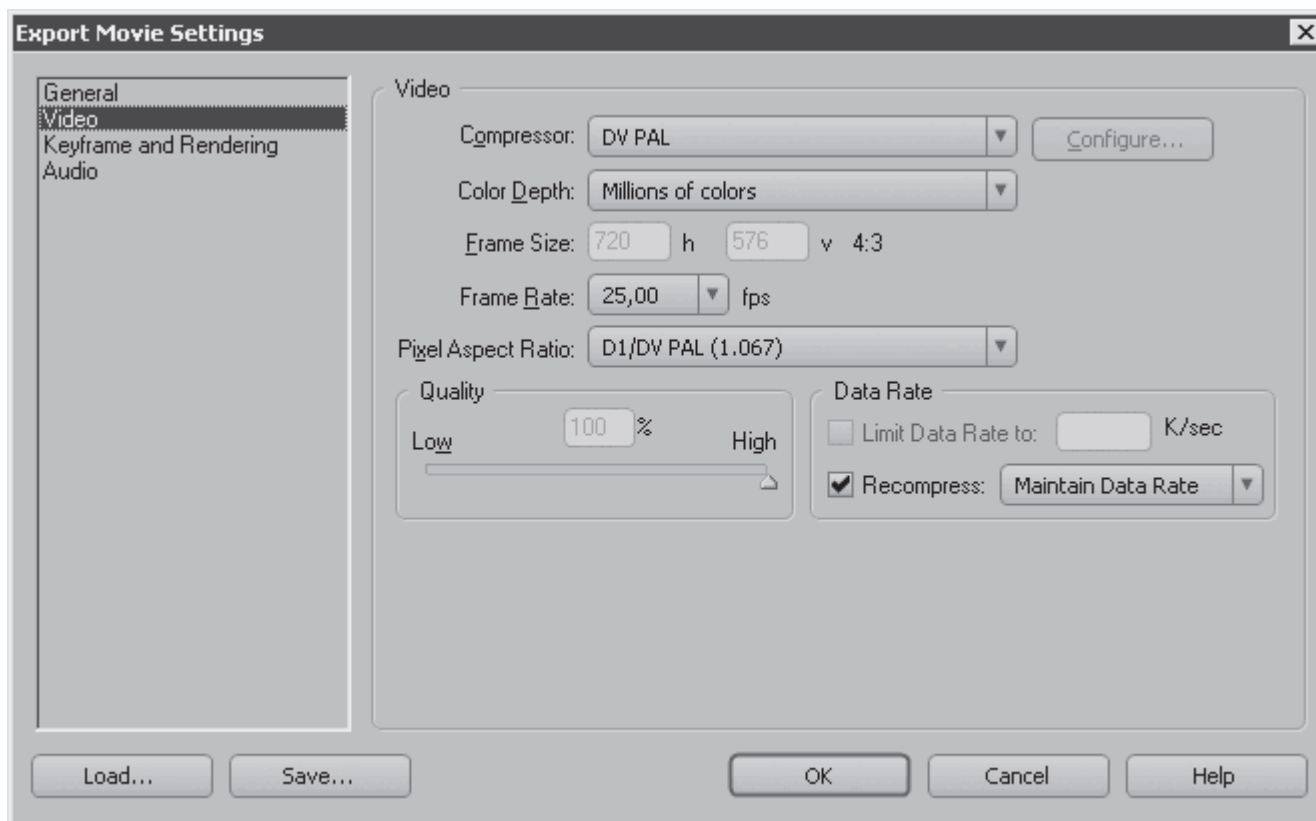
**Рис. 8.1.** Категория General (Основные) диалога Export Movie Settings (Установки экспорта фильма)

6. Убедитесь, что в раскрывающемся списке File Type (Тип файла) появившегося диалога выбран пункт Microsoft DV AVI.

7. Убедитесь, что флажок Export Audio (Экспорт звука) установлен. В противном случае создаваемый видеофайл не будет содержать звукового сопровождения.

8. Перейдите в категорию Video (Видео) диалога Export Movie Settings (Установки экспорта фильма) и убедитесь, что в раскрывающемся списке Compressor (Сжатие) выбран формат, соответствующий вашему фильму (в данном случае – DV PAL) (рис. 8.2).





**Рис. 8.2.** Категория Video (Видео) диалога Export Movie Settings (Установки экспорта фильма)

9. Просмотрите остальные категории диалога и убедитесь, что параметры вывода соответствуют формату вашего проекта.

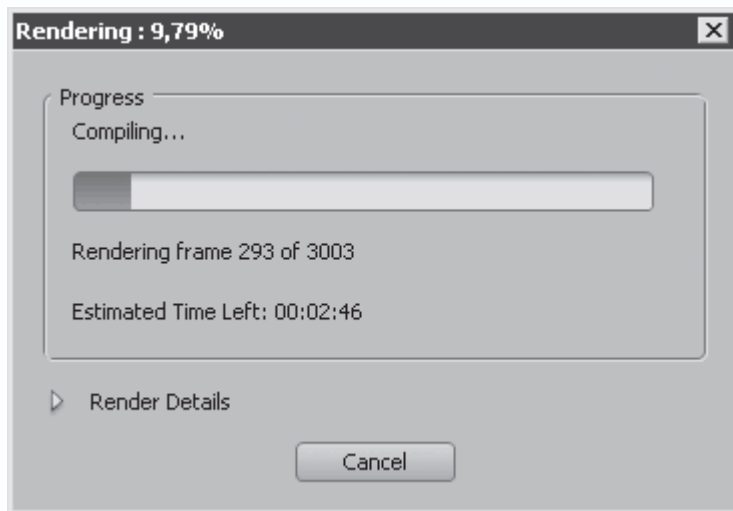
**Примечание**

*Обратите внимание, что в диалоге Export Movie Settings (Установки экспорта фильма) вы не изменяете параметры, а только проверяете их на соответствие параметрам вашего фильма. При экспорте фильма в формат DV все необходимые настройки автоматически приводятся в соответствие с параметрами проекта.*

10. Нажмите кнопку ОК, чтобы закрыть диалог Export Movie Settings (Установки экспорта фильма).

11. Нажмите кнопку Сохранить диалога Export Movie (Экспорт фильма). Диалог будет закрыт, и начнется процесс вывода фильма в файл формата DV.

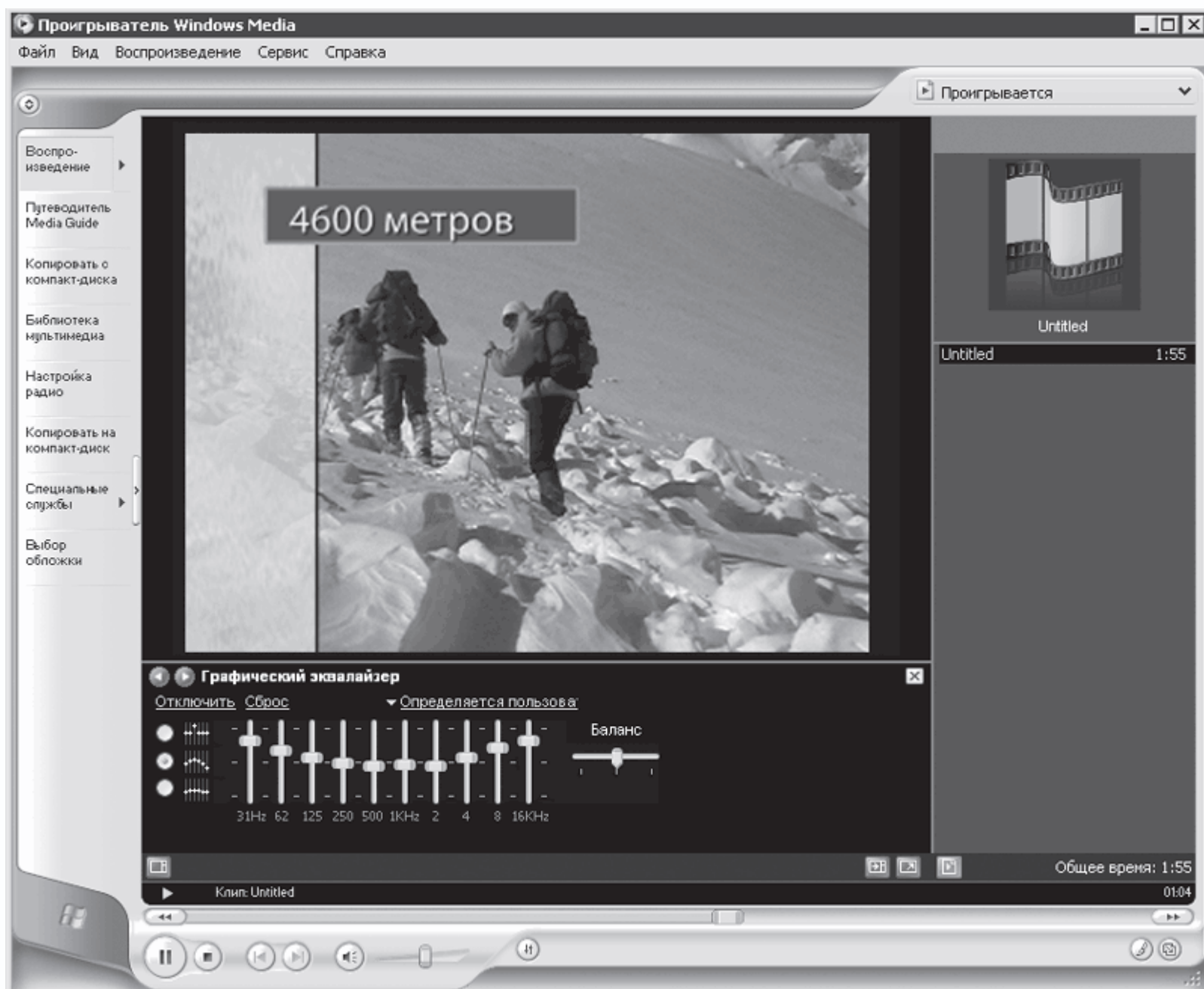
В процессе вывода фильма на экране появляется информационный диалог Rendering (Просчет) (рис. 8.3). Этот диалог содержит индикатор хода работы и информацию об общем количестве кадров фильма и количестве обработанных файлов, а также предположительное время до завершения операции вывода.



**Рис. 8.3.** Диалог Rendering (Просчет)

По окончании вывода диалог Rendering (Просчет) закроется без дополнительных сообщений о выполнении задачи.

С помощью программы Проводник найдите созданный вами видеофайл и запустите его. При этом автоматически запустится программа Проигрыватель Windows Media либо другая программа, ассоциированная с воспроизведением AVI-файлов. Ваш фильм будет воспроизведен в окне программы (рис. 8.4).



**Рис. 8.4.** Воспроизведение готового файла в программе Проигрыватель Windows Media

Такой файл можно записать на любой носитель и просмотреть на любом компьютере (необходимые компоненты (кодеки) для воспроизведения файлов формата DV встроены в операционную систему Windows).

Формат DV, несмотря на безупречное качество видеоизображения, обладает одним серьезным недостатком. Обратите внимание на размер созданного вами видеофайла. Ваш фильм, длительность которого составляет всего две минуты, занимает на диске около 400 Мбайт! Это много – учитывая, что емкость обычного компакт-диска составляет 700 Мбайт. При длительности фильма 20–30 минут и более он вообще не поместится на оптический

носитель, да и записывать фильмы в таком формате на жесткий диск компьютера – непозволительная роскошь. Для удобства хранения при выводе фильма в файл применяются различные технологии сжатия.

### **Вывод фильма в файл WMV**

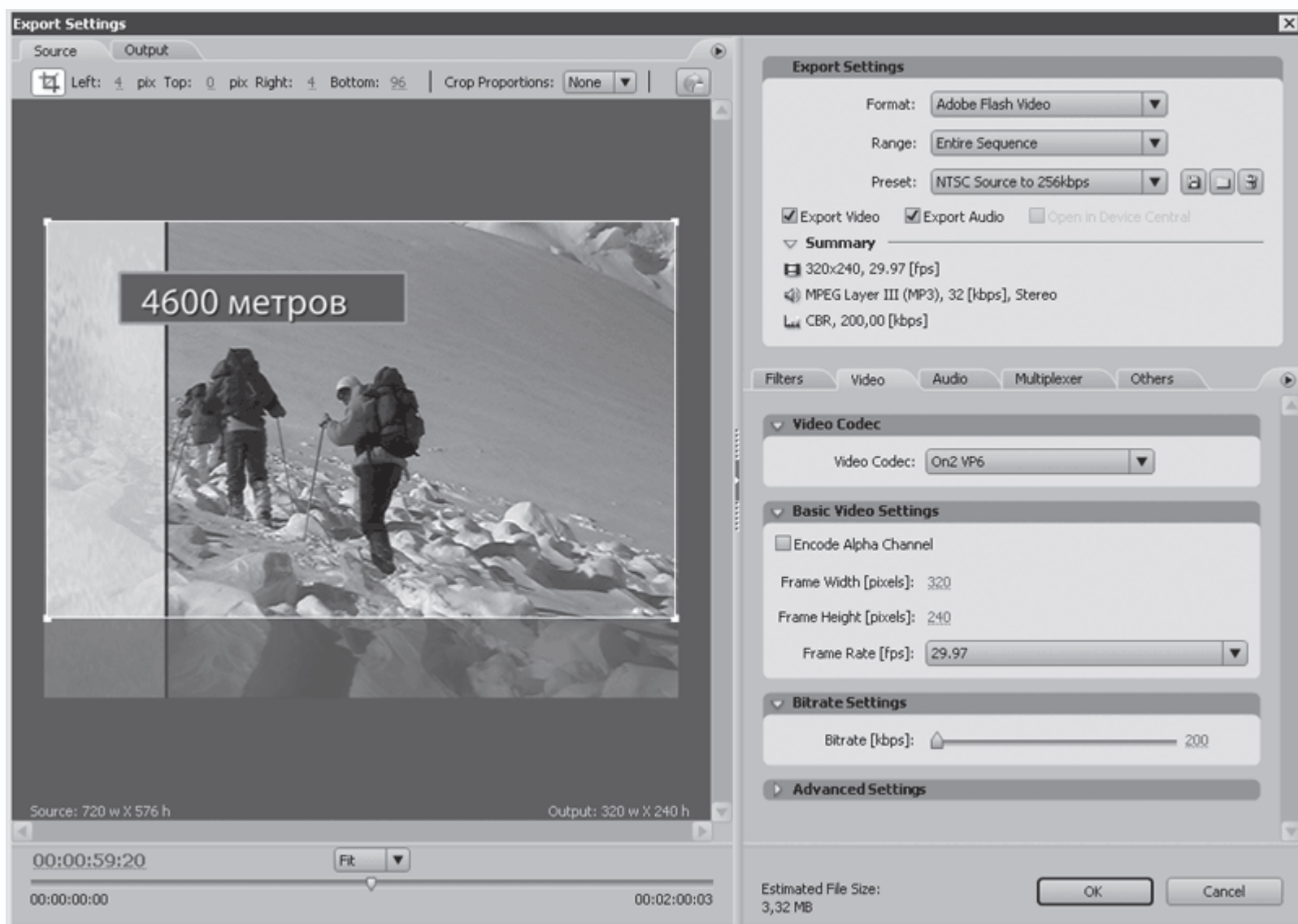
С развитием цифрового видео возникла необходимость размещения видеоданных на носителях компьютерной информации на как можно меньшем пространстве. Появились *кодеки*. Слово «кодек» (codec) произошло при слиянии двух английских слов – *COder* (компрессор) и *DECoder* (декомпрессор). Кодек – это набор программных модулей для сжатия и распаковки видео и аудиоинформации. В настоящее время существует множество алгоритмов сжатия видеоданных, но особую популярность заслужил формат DivX, основанный на технологии MPEG (Moving Picture Experts Group) и WMV (Windows Media Video). Эти форматы позволяют сжать полнометражный фильм (1,5–2 часа), чтобы он поместился на одном компакт-диске. При этом качество видеоизображения остается высоким. Конечно, при тщательном рассмотрении можно найти отличия от оригинала, но, учитывая небольшой размер таких видеофайлов, с этим можно смириться.

Принцип действия такого сжатия состоит в следующем. При создании сжатого видео в файл не включаются все кадры фильма, а записываются лишь ключевые (или опорные) кадры, а также информация об изменениях в изображении, которые происходят между этими кадрами. При воспроизведении такого видеофайла кодек расшифровывает полученную информацию и воссоздает все незаписанные в файл промежуточные кадры. Конечно, это поверхностное описание работы кодека, лишь вкратце поясняющее характер его работы.

Для сжатия и последующего воспроизведения фильмов формата DivX требуется дополнительная установка кодека DivX, который не поставляется вместе с операционной системой Windows, поэтому в этой главе будет описан способ вывода фильма в видеофайл формата WMV. Кодек WMV встроен в операционную систему Windows, то есть видеофайл, записанный в данном формате, может быть воспроизведен на любом компьютере и на некоторых проигрывателях DVD. Видеофайл формата WMV может содержать шестиканальное звуковое сопровождение, что дает возможность записи фильмов с объемным звуком.

Выведем фильм в видеофайл формата Windows Media Video.

1. Сделайте окно Timeline (Окно монтажа) активным.
2. Выполните команду меню File → Export → Adobe Media Encoder (Файл → Экспорт → Adobe Media Encoder). На экране появится диалог Export Settings (Установки экспорта) (рис. 8.5).



**Рис. 8.5.** Диалог Export Settings (Установки экспорта)

Диалог Export Settings (Установки экспорта) содержит две вкладки – Source (Источник) и Output (Выход), на каждой из которых расположены области просмотра.

В этих областях можно сравнить качество картинки при исходных параметрах проекта (на вкладке Source (Источник)) и после сжатия (на вкладке Output (Выход)) еще в процессе настроек параметров сжатия.

1. Перейдите на вкладку Output (Выход). На ней настраиваются параметры сжатия видеофайла.
2. В раскрывающемся списке Format (Формат) выберите пункт Windows Media.
3. Убедитесь, что флажки Export Video (Экспорт видео) и Export Audio (Экспорт звука) установлены.

4. В раскрывающемся списке Preset (Установки) можно выбрать одну из готовых установок параметров сжатия. Выберите пункт Custom (Вручную), чтобы настроить параметры сжатия самостоятельно.

В правой нижней части вкладки Output (Выход) находится панель с еще несколькими вкладками. Настроим здесь параметры сжатия.

1. Выберите вкладку Video (Видео). На ней выбираются параметры сжатия видео.

2. В раскрывающемся списке Video Codec (Кодек видео) выберите пункт Windows Media Video 9.

3. Переключатель Encoded Passes (Проходы кодирования) установите в позицию Two (Два).

**Примечание**

*Кодирование может происходить за один или два прохода. В последнем случае во время первого прохода кодек собирает информацию о видеоизображении и динамичности сцен, а во время второго – сжимает фильм, изменяя некоторые параметры сжатия с учетом собранной информации. Такое кодирование занимает больше времени, но результат оправдывает это.*

4. В раскрывающемся списке Bitrate Mode (Режим битрейта) выберите пункт Variable Unconstrained (Переменный безусловный).

**Примечание**

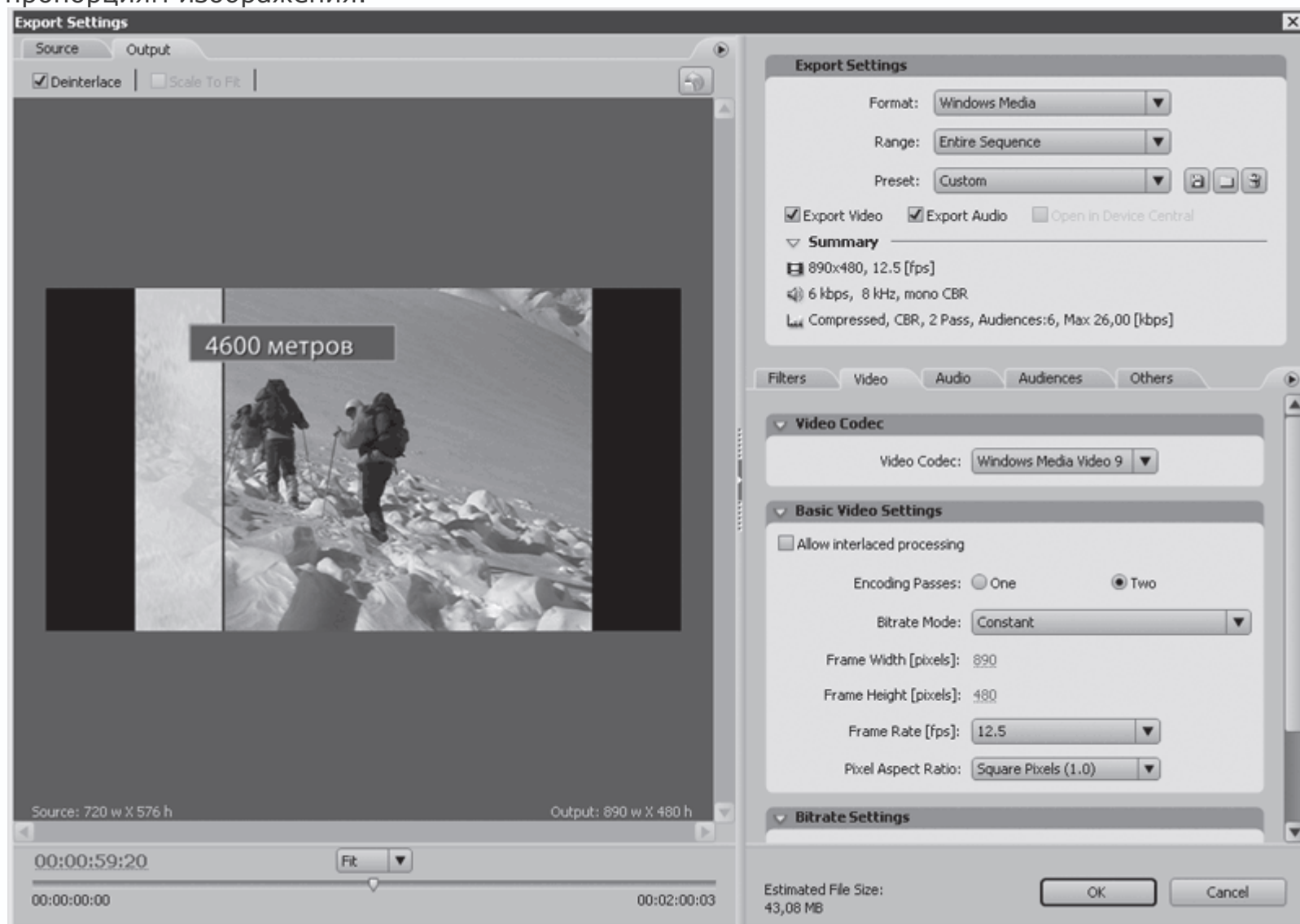
*Битрейт – это объем компьютерной информации, выделенный для записи одной единицы времени видео или звука. Качество сжатого видео зависит от размера битрейта – чем больше битрейт, тем качественнее видео. В то же время увеличение битрейта ведет к увеличению размера создаваемого файла. При сжатии видео с переменным битрейтом кодек может самостоятельно увеличивать или уменьшать битрейт в зависимости от состояния картинки в кадре и динамичности сцены. Сжатие с переменным битрейтом обычно приводит к созданию видеофайла с более высоким качеством изображения, чем при использовании постоянного битрейта.*

Установим размеры кадра будущего фильма.

5. Переместите указатель позиции (ползунок, расположенный на шкале времени под областью просмотра вкладки Output (Выход)) так, чтобы в области просмотра отображался любой кадр фильма.

6. Попробуйте изменить любой из параметров Frame Width (Ширина кадра) или Frame Height (Высота кадра). Размеры кадра будут меняться, но пропорции видимой части изображения будут оставаться такими же (рис. 8.6). В верхней и нижней или левой и правой

частях кадра будут появляться черные полосы, если пропорции кадра не соответствуют пропорциям изображения.



**Рис. 8.6.** Размеры кадра изменены, но пропорции изображения остались прежними

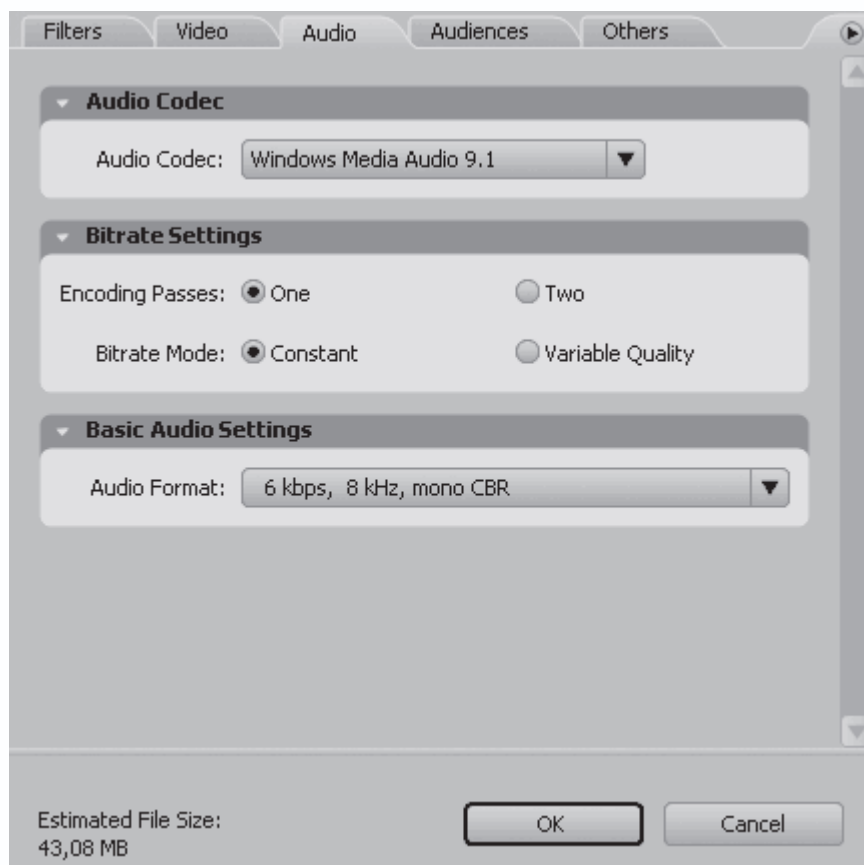
7. Установите размер кадра 800 × 600 точек. Для этого в поле Frame Width (Ширина кадра) введите значение 800, а в поле Frame Height (Высота кадра) – 600.

8. В раскрывающемся списке Frame Rate (Частота кадров) выберите пункт 25, так как в вашем проекте установлена такая же частота кадров.

9. В списке Pixel Aspect Ratio (Соотношение сторон точки) выберите пункт Square Pixels (Квадратные пиксели).

Теперь настроим параметры сжатия звукового сопровождения фильма.

1. Перейдите на вкладку Audio (Звук) вкладки Output (Выход) (рис. 8.7).



**Рис. 8.7.** Вкладка Audio (Звук)

2. В раскрывающемся списке Audio Codec (Звуковой кодек) выберите кодек Windows Media Audio 9.1; если же у вас такого нет, выберите Windows Media Audio 9.

3. Установите переключатель Encoded Passes (Проходы кодирования) в позицию Two (Два), чтобы включить режим двухпроходного сжатия звука. О преимуществах двухпроходного метода было рассказано выше.

4. Переключатель Bitrate Mode (Режим битрейта) установите в положение Variable Unsonstrained (Переменный безусловный).

5. В раскрывающемся списке Audio Format (Звуковой формат) выберите вариант 192 kbps, 44 kHz, stereo VBR (это битрейт и частота дискретизации звукового сопровождения видеофайла).

#### **Примечание**

*Формат звука имеет несколько параметров: битрейт, частоту дискретизации, количество звуковых каналов и режим сжатия. В данном случае битрейт сжатия звука равен 192 kbps. Это означает, что одна секунда звукового сопровождения фильма займет на диске около 192 Кбит, или 24 Кбайт. Нетрудно подсчитать, что звуковое сопровождение всего фильма займет около 2,8 Мбайт. Частота*



*дискретизации определяет качество звукового сопровождения – чем выше ее значение, тем шире динамический диапазон звучания (что сказывается на качестве звука). Параметр Stereo (Стерео) определяет количество звуковых каналов, а VBR (Variable Bitrate) означает, что звук будет сжат с переменным битрейтом.*

Остальные параметры сжатия фильма оставьте без изменений.

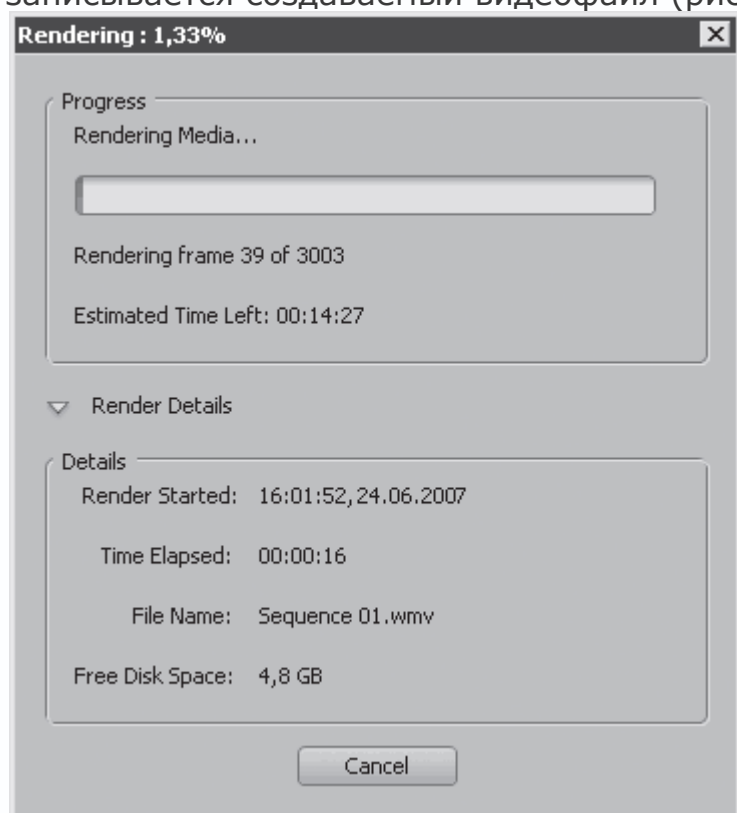
1. Нажмите кнопку ОК в правой нижней части диалога Export Settings (Установки экспорта). Диалог будет закрыт, а на экране появится окно Save File (Сохранить файл), идентичное окну Export Movie (Экспорт фильма), рассмотренному ранее.

2. Укажите имя создаваемого видеофайла и папку его размещения.

3. Нажмите кнопку Сохранить. Диалог Save File (Сохранить файл) будет закрыт, и начнется процесс рендеринга последовательности с последующим сжатием в видеофайл.

В течение процесса рендеринга и сжатия на экране будет находиться уже знакомый вам информационный диалог Rendering (Просчет), отображающий номер обрабатываемого кадра, предположительное время до завершения операции сжатия и номер прохода сжатия.

Раскрыв группу Render Details (Подробности просчета) диалога, вы увидите дополнительную информацию: время, прошедшее с начала сжатия; время и дату начала сжатия; название создаваемого файла; объем свободного пространства диска, на который записывается создаваемый видеофайл (рис. 8.8).



**Рис. 8.8.** Дополнительные сведения в диалоге Rendering (Просчет)

Обратите внимание, что процесс сжатия видеофайла происходит значительно дольше создания файла формата DV. Это объясняется большим количеством вычислительных процессов, происходящих во время сжатия. Ваш фильм непродолжительный, поэтому процесс сжатия видео и звукового сопровождения займет всего несколько минут. При создании длительных фильмов (10, 20, 30 минут, 1 час и т. д.) процесс сжатия может затянуться на десятки минут и даже на часы. Длительность вывода сжатого файла зависит от мощности компьютера, особенно от быстродействия центрального процессора.

По окончании процесса сжатия диалог Rendering (Просчет) будет закрыт.

Используя программу Проводник, найдите и запустите созданный вами сжатый видеофайл (этот файл имеет расширение WMV). Откроется программа Проигрыватель Windows Media, в которой начнется воспроизведение созданного вами файла.

По качеству изображения данный файл будет отличаться от созданного ранее файла формата DV не в лучшую сторону. Дефекты изображения будут особенно заметны на границах объектов, контрастирующих друг с другом. Обратите внимание на размер сжатого файла – он составляет всего около 18 Мбайт, что в 20 раз меньше аналогичного файла формата DV. На одном компакт-диске теперь можно разместить фильм длительностью около 80 минут, то есть почти полнометражный.

Если вы увеличите битрейт видео до 1500 kbps, получится файл, размер которого в полтора раза больше, но качество изображения будет близко к исходному.

Можете теперь записать сжатый видеофайл на CD или DVD при помощи любой программы для записи на оптические носители и продемонстрировать свой фильм на любом компьютере с установленной операционной системой Windows. Некоторые бытовые DVD-проигрыватели также умеют распознавать и воспроизводить файлы Windows Media.

### **Экспорт проекта в Encore DVD**

Диски формата DVD-Video, помимо самого видеофильма, содержат ряд удобных интерактивных инструментов. При установке DVD в проигрыватель почти всегда на экране телевизора появляется меню, позволяющее выбрать фильм (если диск содержит несколько фильмов), язык дублирования, язык субтитров, а также эпизод фильма для просмотра. Выбрав эпизод фильма, можно сразу просмотреть его с этого эпизода без перемотки и поиска нужного фрагмента.

Как уже упоминалось, в предыдущих версиях программы Premiere Pro была реализована возможность записи дисков формата DVD-Video и создания экранных меню. В версии CS3 этот инструмент отсутствует. Вместо этого появилась возможность экспортировать ваш проект в

программу Adobe Encore DVD, которая предоставляет профессиональные инструменты для создания DVD-меню и записи дисков. Программа Encore DVD должна быть установлена на вашем компьютере.

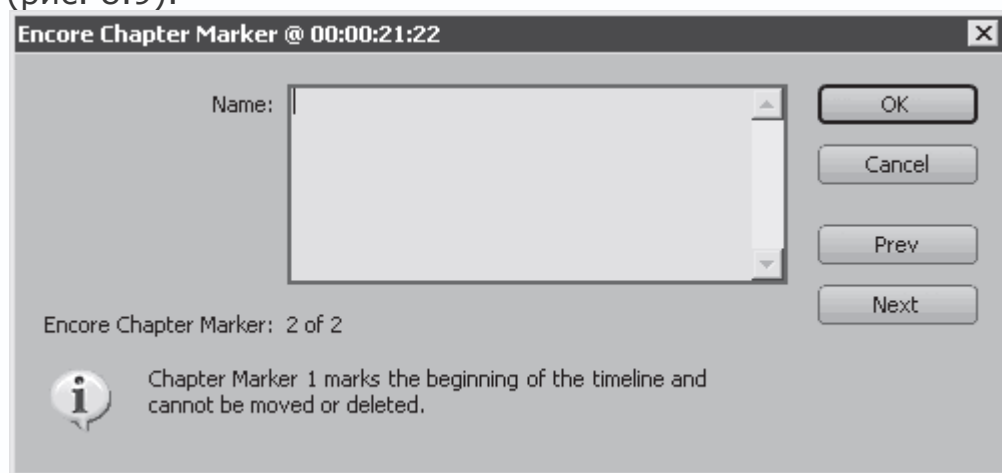
Описание работы с программой Adobe Encore DVD заслуживает отдельной книги, поэтому в рамках данной книги будет описан лишь процесс создания маркеров-ссылок на разделы фильма и экспорта проекта в эту программу. Как работать с программой Encore DVD, вы можете узнать в справочной системе этой программы или в соответствующем самоучителе.

Прежде всего вам следует определить эпизоды фильма, ссылки на которые хотите добавить в DVD-меню. Эпизоды фильма могут представлять собой отдельные смысловые сцены или равные участки фильма.

1. Установите курсор текущей позиции редактирования в самое начало последовательности. Первый эпизод в вашем фильме будет совпадать с началом фильма. Обратите внимание, что в самом начале шкалы времени в окне монтажа расположен круглый значок, напоминающий компакт-диск. Это маркер первого эпизода фильма. Первый маркер устанавливается автоматически и всегда в самом начале фильма.

2. Переместите курсор текущей позиции редактирования на начало клипа с именем Image0.jpg. В этом месте обозначим начало следующего (второго) эпизода фильма.

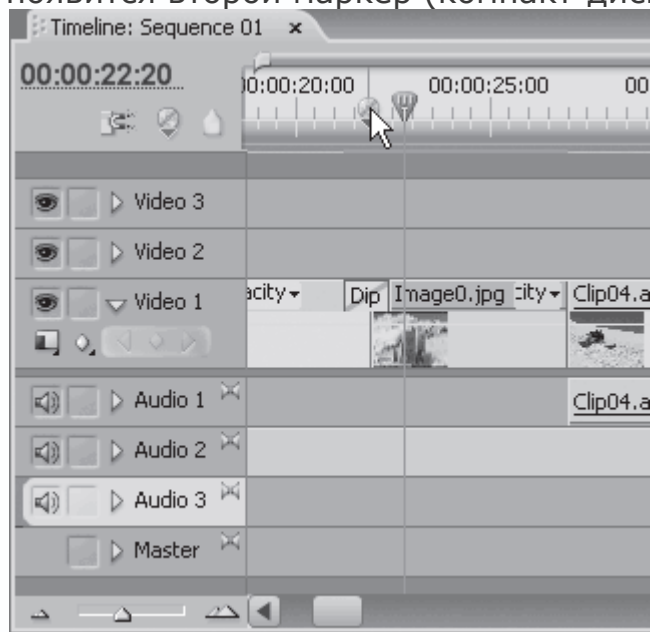
3. Выполните команду меню Marker → Set Encore Chapter Marker (Маркер → Установить Encore-маркер). На экране появится диалог Encore Chapter Marker (Маркер раздела Encore). В заголовке диалога также указывается временная позиция создаваемого маркера в фильме (рис. 8.9).



**Рис. 8.9.** Диалог Encore Chapter Marker (Маркер раздела Encore)

4. В поле Name (Имя) диалога Encore Chapter Marker (Маркер раздела Encore) введите название эпизода. Это название будет позже отображено на соответствующей этому эпизоду кнопке меню диска. Вы сможете изменить это название в любой момент.

5. Нажмите кнопку ОК. Диалог Encore Chapter Marker (Маркер раздела Encore) будет закрыт, а на шкале времени в точке расположения курсора текущей позиции редактирования появится второй маркер (компакт-диск) (рис. 8.10).



**Рис. 8.10.** Маркеры сцен на шкале времени

6. Аналогичным образом создайте маркеры в начале клипа Clip08.avi, а также Image1.jpg. Вы поставили четыре маркера в разных временных точках последовательности, тем самым разбив фильм на четыре эпизода.

Теперь проект можно экспортировать в программу Encore DVD. Для этого выполните команду меню File → Export → Export to Encore (Файл → Экспорт → Экспорт в Encore). Будет запущена программа Encore DVD, а текущий проект – загружен в нее.

Все, что вам остается сделать в программе Encore, – это выбрать стиль и дизайн меню диска из готовых шаблонов (которых в программе достаточно большое количество) или создать собственное меню. Вы также можете определить точки возврата к меню, создать скрытые кнопки, добавить звуковые дорожки или дорожки субтитров (такие дорожки создаются для фильмов, содержащих несколько языков перевода) и записать диск. В версии CS3 программы Encore DVD появилась поддержка записи дисков Blue Ray.

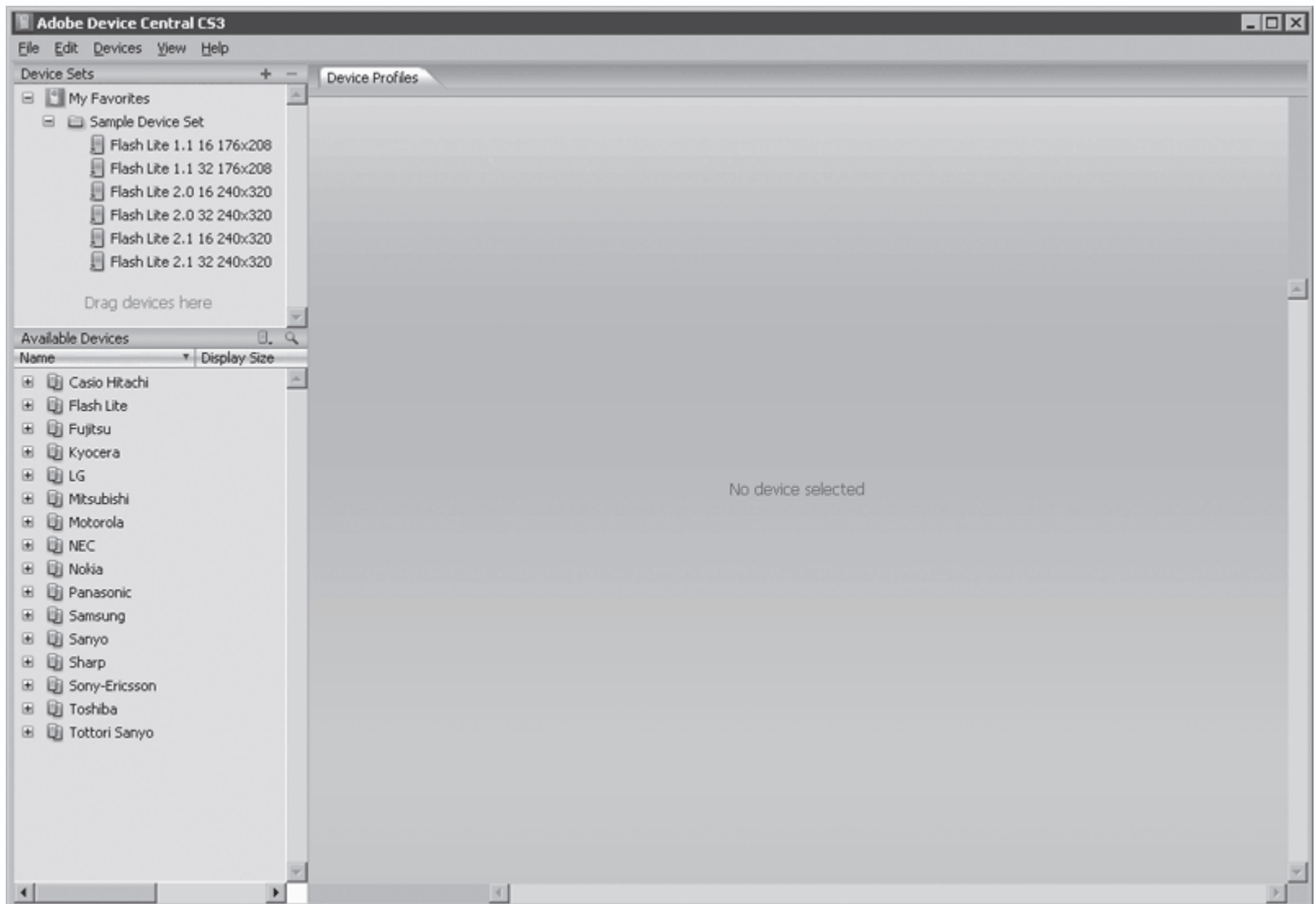
### **Видео для мобильных устройств**

Программа Premiere Pro версии CS3 позволяет создавать и тестировать видео для мобильных устройств, таких как карманные компьютеры или мобильные телефоны. Вы можете создать видео в соответствии с требованиями, предъявляемыми вашим мобильным устройством, и протестировать это видео прямо на компьютере, не загружая файл в ваш телефон или карманный компьютер. Утилита Adobe Device Central CS3 представляет собой базу данных по мобильным устройствам популярных моделей, а также эмулятор, с помощью которого вы можете протестировать видео на совместимость с вашим устройством.

Прежде всего вам следует создать проект, смонтировать фильм и вывести его именно в том формате, который поддерживает ваше мобильное устройство. Если вы не знаете, какие требования к видео предъявляются вашим мобильным устройством, выполните следующие действия.

1. Нажмите кнопку Пуск и в появившемся главном меню Windows выполните команду Все программы → Adobe Device Central CS3. На экране появится диалог, приглашающий к работе с программой.

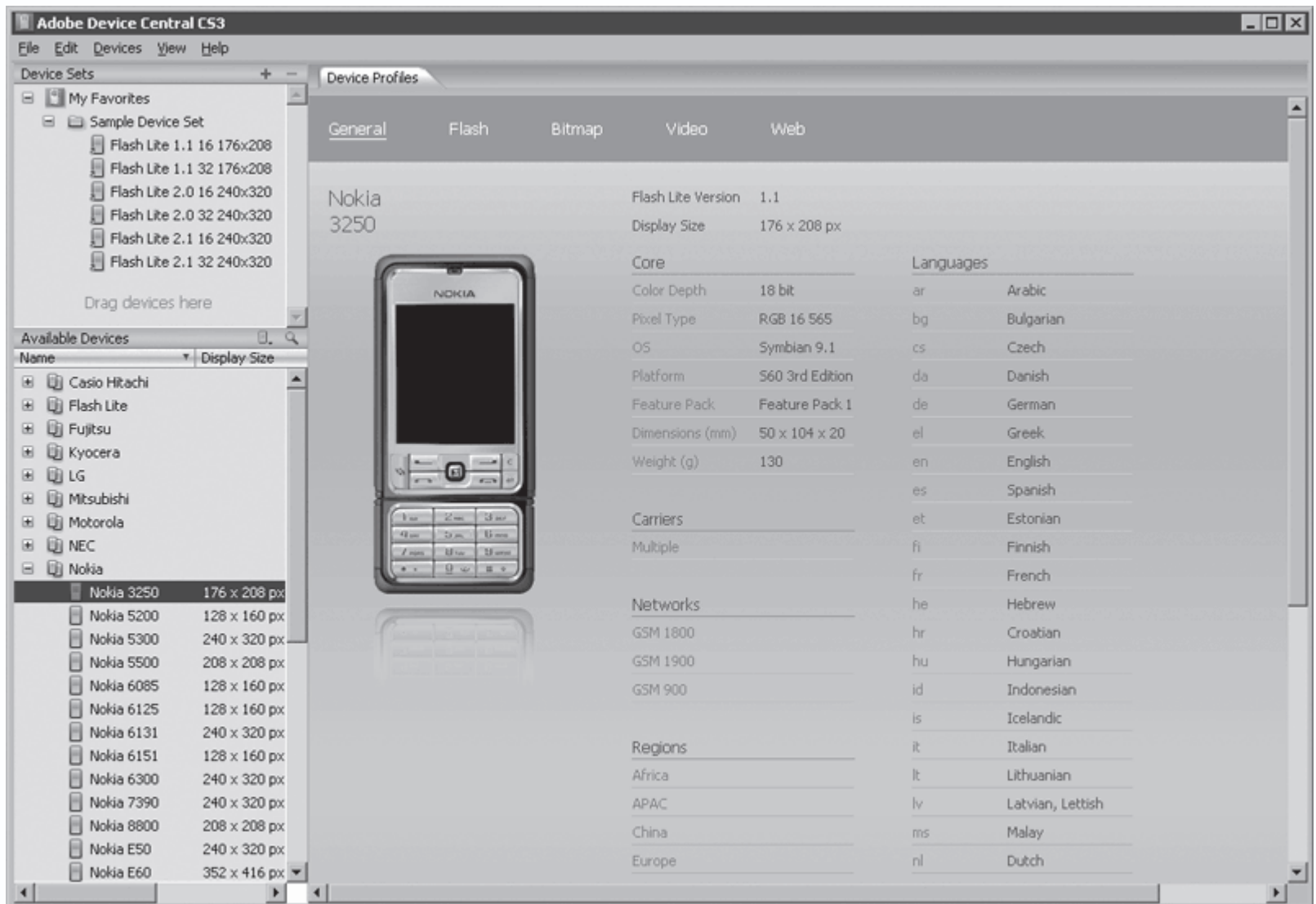
2. Закройте диалог с приглашением к работе, нажав кнопку, расположенную в правом верхнем углу. На экране появится окно программы Adobe Device Central CS3 (рис. 8.11).



**Рис. 8.11.** Окно программы Adobe Device Central CS3

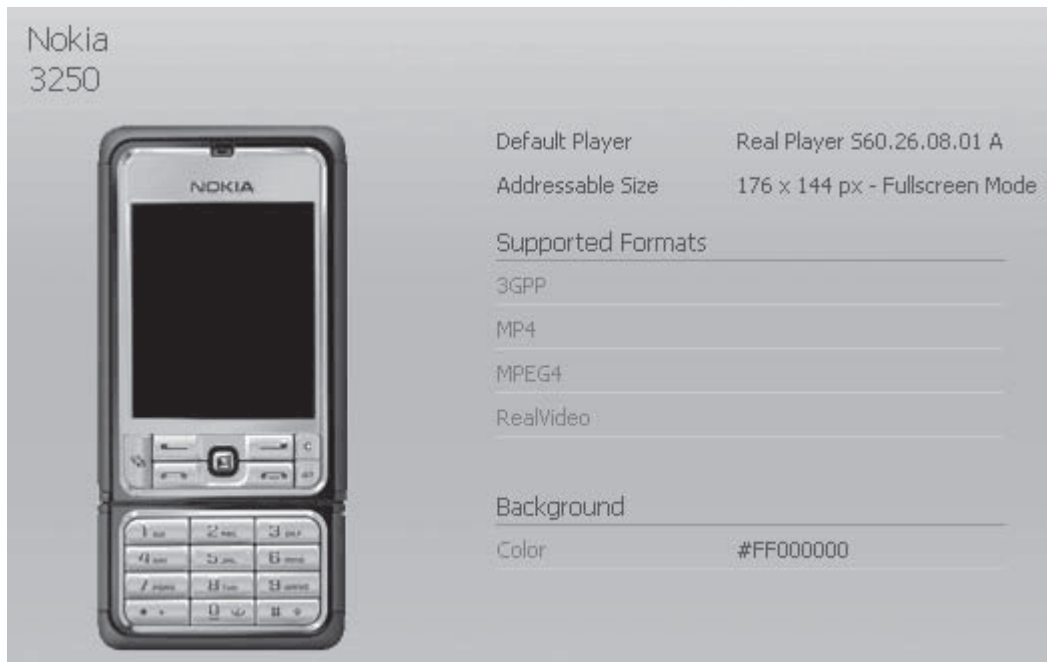
В левой части окна программы вы видите два списка. Нижний содержит перечень доступных моделей мобильных устройств. Этот список обновляется по мере обновления программы. Обратите внимание, что устройства в списке разбиты по производителям. Так, например, в группе Motorola содержатся различные модели телефонов фирмы Motorola. Чтобы увидеть перечень моделей, необходимо раскрыть группу соответствующего производителя.

Раскройте группу производителя и выделите нужную модель мобильного устройства (рис. 8.12).



**Рис. 8.12.** Выбран телефон Nokia 3250

Для отображения списка поддерживаемых форматов видео следует щелкнуть кнопкой мыши на ссылке Video (Видео), расположенной в верхней части описания модели выбранного устройства. Нетрудно догадаться, что, выбрав ссылки Flash (Флэш) или Bitmap (Изображение), вы отобразите список поддерживаемых форматов флэш-анимации и графики. В этом примере вы видите, что данный телефон поддерживает видео в форматах 3GPP, MP4, MPEG4 и RealVideo (рис. 8.13).



**Рис. 8.13.** Список поддерживаемых видеоформатов

Программа Premiere Pro CS3 может выводить фильмы в формате RealVideo, а значит, чтобы ваш фильм мог воспроизводиться на данном телефоне, необходимо вывести проект в этот формат, а затем протестировать полученный файл в эмуляторе.

**Совет**

*Многие модели телефонов не имеют поддержки воспроизведения видео или среди поддерживаемых форматов нет совместимого с программой Premiere CS3. В этом случае посмотрите, не поддерживает ли устройство графический формат GIF. Очень многие телефоны могут воспроизводить анимационные GIF-файлы, а программа Premiere Pro может выводить проекты в этот формат.*

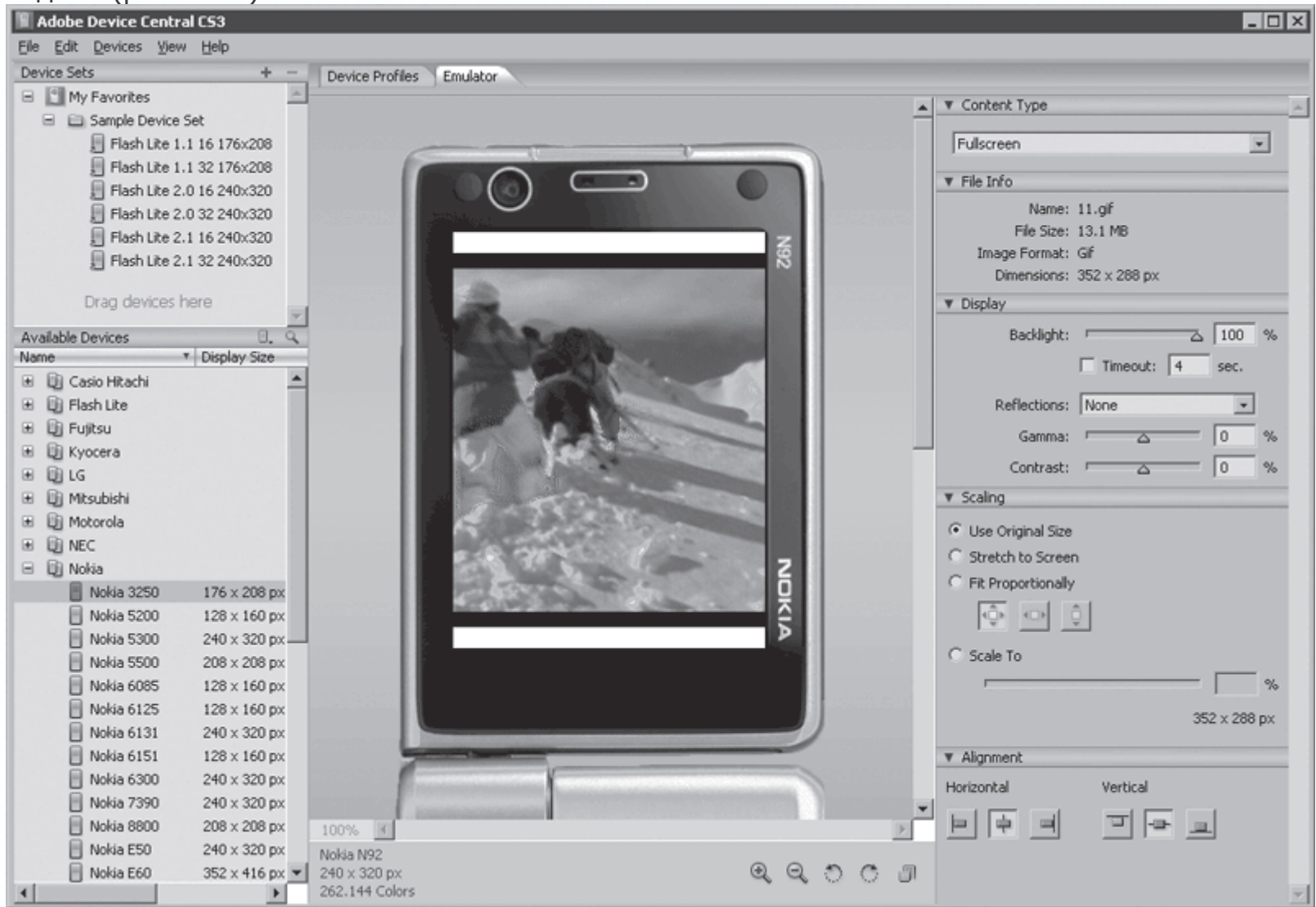
Как создавать проект и выводить его в различных форматах, вы уже знаете, поэтому не будем возвращаться к этому вопросу. Будем считать, что вы уже создали и вывели проект в поддерживаемый формат. Теперь протестируем полученный вами видеофайл (или анимационный GIF-файл) в эмуляторе.

1. В окне программы Device Central выполните команду меню File → Open (Файл → Открыть). На экране появится диалог Open File to Emulate (Открыть файл в эмуляторе), идентичный стандартному диалогу Открыть операционной системы Windows.

2. В появившемся диалоге найдите файл, который хотите протестировать на совместимость с мобильным устройством, и нажмите кнопку Открыть. Диалог будет закрыт. Если тестируемое видео совместимо с выбранным устройством, вы увидите воспроизведение файла на экране



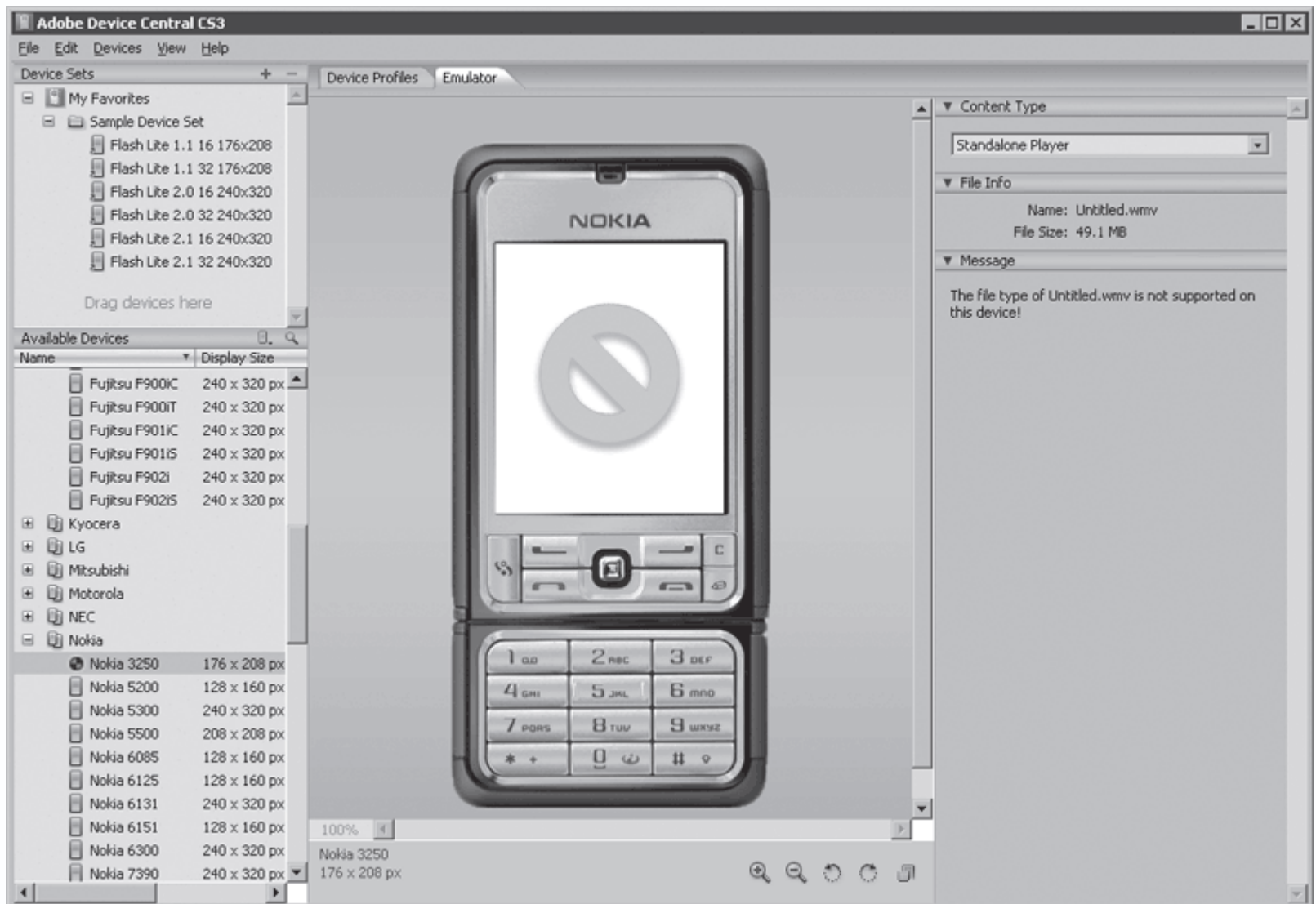
эмулятора именно таким, каким оно будет выглядеть на экране реального устройства той же модели (рис. 8.14).



**Рис. 8.14.** Воспроизведение видео в эмуляторе

Чтобы проверить, как тот же самый файл будет воспроизводиться на другой модели устройства, следует дважды щелкнуть на названии нужной модели в списке, расположенном в левой части окна программы.

Если формат тестируемого файла не поддерживается вашим устройством, на экране эмулятора вы увидите значок, изображенный на рис. 8.15.



**Рис. 8.15.** Данный формат не поддерживается

Список мобильных устройств можно пополнять через Интернет. Для этого следует выполнить команду меню Devices → Check for Device Updates (Устройства → Проверить обновление устройств). Программа свяжется с веб-ресурсом компании Adobe, проверит базу данных доступных описаний мобильных устройств и при наличии обновлений скачает и установит их на ваш компьютер.

Следует отметить, что программа Device Central не предназначена для загрузки видео и графики на телефоны. Для этого следует воспользоваться программным обеспечением, выпускаемым для вашего устройства. Программа Device Central лишь позволяет узнать поддерживаемые форматы мультимедиа тем или иным устройством и протестировать созданный в Premiere Pro или иной программе видеофайл в эмуляторе.

## Резюме

В данной главе вы узнали несколько способов вывода готового фильма. Существует много форматов, в которые можно вывести фильм средствами программы Premiere Pro, например Real Media (удобен для публикации фильма в потоковом формате в сети Интернет), популярный формат Quick Time и даже формат анимационных роликов Adobe Flash.

При выводе продолжительных фильмов следует набраться терпения, поскольку этот процесс занимает достаточно много времени. Возможно, в ближайшем будущем появятся компьютеры, которые смогут выполнить это за считанные минуты, но в настоящее время рендеринг продолжительных фильмов даже на компьютерах с самыми современными процессорами может длиться до нескольких часов. Именно поэтому обязательно проверяйте весь проект перед окончательным выводом. Согласитесь, будет обидно затратить несколько часов на вывод фильма, а затем обнаружить плохо смонтированный участок, неверный титр или недостаточную громкость звука.

### **Заключение**

Вы создали свой первый фильм средствами программы Premiere Pro. Конечно, назвать фильмом двухминутный ролик можно с большой натяжкой, но тем не менее этот ролик снабжен всеми атрибутами современного кино – титрами, переходами и эффектами. В процессе создания этого небольшого фильма вы использовали основные средства видеомонтажа, предоставляемые программой Premiere Pro.

Вы прошли все стадии создания видеофильма. Возможно, какие-то моменты книги были вам не совсем понятны, а что-то, наверное, получалось не с первого раза. Это нормально. Программа Premiere Pro – достаточно серьезная и не очень простая, и именно поэтому не рассчитывайте изучить ее за один день. В случаях затруднений используйте справочную систему программы – в ней вы найдете ответы на большинство вопросов, которые могут возникнуть у вас в процессе работы. Кроме того, вам обязательно поможет в освоении программы видеокурс, который находится на компакт-диске, прилагаемом к книге.

Итак, теперь вы готовы заняться изготовлением своего собственного фильма из своих же видеоматериалов. Вы можете использовать эту книгу и в дальнейшем, чтобы получить какую-то справочную информацию или вспомнить, как выполняется та ли иная процедура. Далее все в ваших руках и результат работы будет зависеть только от вашего терпения и фантазии.