

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБЗОР КУРСА И ПОДГОТОВКА	7
ПРОЕКТ 1. ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВА ВИДЕО	35
ПРОЕКТ 2. РЕПОРТАЖ	103
ПРОЕКТ 3. ИНФОРМАЦИОННОЕ СООБЩЕНИЕ	164
ПРОЕКТ 4. СОЦИАЛЬНАЯ РЕКЛАМА	253
ПРОЕКТ 5. ПОРТФОЛИО	423
ПРОЕКТ 6. КОММЕРЧЕСКАЯ РЕКЛАМА	471
ПРОЕКТ 7. ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ	657
ПРОЕКТ 8. ФИНАЛЬНОЕ ПОРТФОЛИО	809

ОБЗОР КУРСА И ПОДГОТОВКА

«Цифровое видео: Все стадии производства» — одногодичный учебный курс, состоящий из отдельных проектов; он предназначен для получения профессиональных и коммуникационных знаний и умений в области создания цифрового видео с помощью программ корпорации Adobe. Учебный курс «Цифровое видео» предназначен для развития навыков в четырех ключевых областях:

- Управление проектом и совместная работа;
- Проектирование;
- Исследования и общение;
- Создание профессионального видео с помощью видеоинструментов.

Учащиеся получают эти ключевые навыки по спирали — каждый проект добавляет более сложные навыки к основным. Учащиеся овладевают навыками повествования, съемки, монтажа видео и аудио, а также подготовки материала для записи на оптические диски, размещения во Всемирной паутине или сохранения в файлы разных форматов.

Благодаря сотрудничеству корпорации Adobe с педагогами из США и Великобритании, каждый проект получил требуемую глубину и охват. Кроме того, сотрудники корпорации Adobe в процессе работы над данным материалом взаимодействовали с Международным обществом технологий в образовании (ISTE), с целью создания стандартизированных профессиональных материалов курса по проектированию и производству видео.

Учебный курс «Цифровое видео», в основу которого положена проектная методика, затрагивает каждую из этих областей. Каждый проект разделен на фазы, соответствующие процессам проектирования и создания, начиная с планирования и анализа проекта и заканчивая его рецензированием и распространением. Учащиеся приобретают опыт, работая над реальными проектами, которые помогают им понять роли и процессы в среде профессий, включающих цифровое видео. Чтобы приблизиться к профессиональной среде, учащиеся постепенно переносят свою работу из индивидуального процесса в коллективный, где приоритет отдается персональной работе и работе с клиентом. В проектах есть задания, требующие от учащихся планирования общения и дальнейшей оценки и улучшения совместной работы. Особое внимание уделено развитию идей и принципов всестороннего эффективного общения с аудиторией.

Описание каждого проекта включает структуру материалов и примерный ход работы, одновременно предоставляя инструктору свободу выбора для каждого конкретного учащегося оптимального уровня социального и технического взаимодействия. Например, вы можете сделать упор на работе с клиентом или на коммуникационной составляющей.

На следующей диаграмме показана последовательность и этапы проекта.

Первый семестр: Базовые приемы и жанры видео



Второй семестр: Профессиональные эффекты и работа с клиентом



Проекты первого семестра

В первом семестре учебного курса «Цифровое видео» (проекты 1–5) рассматриваются такие основные вопросы, как съемка видео, создание композиции, приемы визуальной коммуникации (композиция кадра и сведение звука), планирование развития сюжета, подготовка и запись звукового сопровождения и дикторского текста, видеомонтаж, навыки совместного управления проектом, в частности, интервьюирование и планирование работы над проектом, рецензирование и доработка. Работы в проектах направлены на разработку эффективных визуальных коммуникаций, которые можно записать на DVD-диск, цифровую видеоленту или разместить во Всемирной паутине. Учащиеся создадут несколько видеоработ различных жанров, таких как репортаж, информационное сообщение, социальная реклама. К окончанию семестра учащиеся обзаведутся портфолио проектов, в котором будут отражены навыки и темы, по которым они работали, а также получат общее представление о специальности, чтобы лучше понимать, какие области работы с цифровым видео их больше интересуют.

В этом семестре акцент делается на следующих ключевых навыках:

- Этические соображения при монтаже и создании видео;
- Проектирование для широкой аудитории и различных потребностей;
- Решение проблем с использованием доступных многочисленных перспектив;
- Процесс проектирования и эффективного взаимодействия;
- Коллективное обучение и оценка работы в среде совместной разработки;
- Съемка, захват, монтаж и обработка видео- и аудиоматериала.
- В первом семестре учащиеся используют программный продукт Adobe Premiere Pro CS6 для видеомонтажа. Веб-приложение Adobe Story CS6 используется для разработки сценария. Для создания и монтажа звука используется программа Adobe Audition CS6. Для подготовки материала к записи на DVD-диски и авторинга используется программа Adobe Encore CS6.

Проекты второго семестра

Во втором семестре курса «Цифровое видео» (проекты 6–8) учащиеся смогут получить навыки проектирования и разработки, сосредоточившись на крупных видеопроектах и работе с клиентами, а также изучат приемы профессионального монтажа и анимации. Учащиеся продолжают работу в группах и займутся построением сложных визуальных коммуникаций, таких как коммерческая реклама и документальный фильм. Основное внимание обращается на построение правильной композиции и коммуникаций, управление проектами, особенности проектирования и пошаговую разработку. Обучающиеся создадут планы проектов, продумают процедуры планирования и обмена идеями и темами с последующим черновым монтажом видеоматериала для демонстрации клиентам. Учащиеся получают навыки производства видео для решения специфических задач коммуникации и привлечения аудитории. Семестр завершится доработкой портфолио, в котором будут отражены их стремления, цели и интересы.

В этом семестре акцент делается на следующих ключевых навыках:

- Навыки межличностного общения, такие как интервьюирование и ответы на отзывы;
- Приемы профессиональной анимации и создания специальных эффектов;
- Взаимодействие с коллегами и членами команды с использованием процедур и планов проекта;
- Пошаговая разработка и доработка;
- Навыки менеджмента проектов, такие как управление задачами, работа с клиентами, поэтапное отслеживание и планирование на случай форс-мажора;
- Озвучивание видеопроектов.

Во втором семестре учащиеся усовершенствуют навыки работы в программах Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Audition CS6, и Adobe Encore CS6, а также применяют программу Adobe After Effects CS6 для улучшения видео и добавления динамических эффектов.

Другие модели обучения

Если обстоятельства не позволяют вам изучать данный курс на протяжении учебного года, существуют другие способы структурировать и оптимизировать учебный материал под определенные временные рамки, имеющиеся навыки и другие ограничивающие факторы.

Программно-ориентированная модель

Опираясь на данный курс, вы можете сосредоточиться на обучении работе с конкретными программами — Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Audition CS6, Adobe After Effects CS6 и Adobe Encore CS6. Практические руководства вы найдете как среди материалов курса «Цифрового видео», так и отдельно.

Подойдите к описываемой модели творчески, попытайтесь включить активные методы обучения. В этом случае, вы сможете использовать все или отдельные проекты с целью изучения работе в конкретных программах. В таблице ниже представлена схема изучения отдельных программ в каждом проекте.

	Adobe Premiere Pro	Adobe Audition	Adobe After Effects	Adobe Encore
Проект 1: Основы создания видео				
Проект 2: Репортаж				
Проект 3: Информационное сообщение				
Проект 4: Социальная реклама				
Проект 5: Портфолио				
Проект 6: Коммерческая реклама				
Проект 7: Документальный фильм				
Проект 8: Финальное портфолио				

в русском издании нумерация шагов не соблюдена, поэтому залитые ячейки указывают на упоминание данной программы в соответствующем проекте

Отдельные проекты

В зависимости от уровня вашей квалификации (или учащихся, если вы — преподаватель), вы можете изучить отдельные проекты из курса «Цифровое видео», не следуя в точности учебному плану. Например, педагог, преподающий курс маркетинга может только преподавать создание рекламы. Преподаватели могут адаптировать программу обучения и использовать технические руководства из предыдущих проектов для преподавания отдельных проектов.

Будьте креативными!

Используйте курс «Цифровое видео» как отправную точку для развития своих собственных проектов и программ, которые будут адаптированы для обучения в вашем случае. Используя существующие технические руководства, преподаватели могут формировать полностью завершенные учебные проекты, основанные на конкретных темах, представляющих интерес. Если вы создаете собственные проекты или учебные программы, пожалуйста, поделитесь ими с сообществом Adobe Education Exchange (edexchange.adobe.com), здесь же вы можете просмотреть дополнительные ресурсы, которые могут быть полезны для обучения работе с программами пакета Adobe Creative Suite 6.

Таблица навыков

	Управление проектом	Проектирование	Исследования и общение	Технические навыки
<p>Проект 1: Основы создания видео</p> <p><i>Цели:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Понимание процесса производства видео; • Изучение приемов видеосъемки и понимание терминологии; • Изучение, как аудитория, цели и задачи влияют на результат. • Преобразование клипов в согласованную видеопоследовательность; • Изучение различных носителей видео, форматов и типов файлов. <p><i>Продолжительность:</i> 3–5 часов (1–2 недели)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Управление видеоклипами; • Организация и планирование видеопоследовательности; • Создание исходной видеопоследовательности; • Определение аудитории, целей и задач 	<ul style="list-style-type: none"> • Определение приемов съемки; • Понимание процесса создания цифрового видео; • Использование музыки для улучшения проекта 	<ul style="list-style-type: none"> • Понимание типов файлов; • Понимание принципов авторского права; • Взаимодействие с членами группы 	<p>Adobe Premiere Pro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с рабочим пространством программы Premiere Pro; • Импорт видео и аудиофайлов; • Использование функции раскадровки на панели Project (Проект); • Добавление, перемещение, удаление и обрезка клипов на панели Timeline (Монтажный стол); • Монтаж методом склейки (инструменты Selection (Выделение), Rolling (Монтаж с прокруткой) и Ripple (Монтаж со сдвигом)); • Добавление звука; • Экспорт в видеофайл без компрессии

<p>Проект 2: Репортаж <i>Цели:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Съемка события, происходящего в реальном времени; Изучение и понимание основных принципов и приемов видеосъемки; Обучение репортажной съемке; Запись окружающего звука; Создание видео, последовательно освещающего хронологию событий. <p><i>Продолжительность: 3–5 часов (1–2 недели)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Разработка режиссерского сценария; Подготовка к съемке репортажа; Организация и управление видеопоследовательностью; Расписывание и управление клипами 	<ul style="list-style-type: none"> Понимание основных принципов и приемов видеосъемки; Определение целевой аудитории, задач и целей видеосъемки; Использование приемов видеосъемки: <ul style="list-style-type: none"> «Правило третьей»; Дальний и крупный план; Слежение за действием; Трансфокация и панорамирование. Использование естественного звука для улучшения восприятия; Создание согласующихся склеек (крупный и дальний план одного и того же объекта съемки) 	<ul style="list-style-type: none"> Понимание типов файлов; Понимание принципов авторского права; Выбор подходящего материала; Передача информации аудитории 	<p>Общие:</p> <ul style="list-style-type: none"> Съемка последовательности кадров; Съемка кадров с естественным звуком. <p>Adobe Premiere Pro:</p> <ul style="list-style-type: none"> Захват видео; Использование панели Source Monitor (Монитор источника); Вставка и наложение клипов; Применение простых переходов; Добавление звука; Экспорт видео
--	---	---	---	---

<p>Проект 3: Информационное сообщение <i>Цели:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Планирование, съемка и монтаж видеосюжета; • Освоение профессиональных приемов монтажа; • Проведение и съемка интервью; • Съемка и монтаж Б-материала; • Запись и добавление дикторского текста. <p><i>Продолжительность: 7–11 часов (2–3 недели)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Планирование и управление многоэтапными проектами; • Определение целевой аудитории, задач и целей; • Исследование и выбор темы информационного сообщения; • Подготовка режиссерского сценария; • Подготовка сценария; • Выбор и использование подходящих приложений 	<ul style="list-style-type: none"> • Создание оригинальной работы; • Определение основных принципов и приемов видеосъемки; • Изучение приемов видеосъемки: <ul style="list-style-type: none"> – Съемка последовательно-ности кадров; – Использование точек входа и выхода; – Освещение для интервью; – Подготовка к интервью; – Съемка Б-материала. • Подкрепление повествования с помощью титров 	<ul style="list-style-type: none"> • Оценка и анализ информационных сообщений; • Подготовка вопросов для интервью; • Планирование стратегий для сбора информации; • Понимание и применение принципов профессиональной этики журналиста; • Проведение интервью; • Использование закадровых комментариев 	<p>Общие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Приемы съемки интервью и информационных сообщений; • Знакомство с различными типами микрофонов и выбор подходящего микрофона для съемки; • Эффективное использование дикторского текста. • Adobe Premiere Pro; • Использование панелей Program Monitor (Монитор программы) и Trim (Тримминг); • Использование J- и L-склеек; • Добавление различных типов аудио; • Использование окна Mixer (Микшер) для записи закадрового голоса; • Использование инструмента Titler для создания титров; • Экспорт видео в форматы, предназначенные для Всемирной паутины
--	--	---	--	---

<p>Проект 4: Социальная реклама Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Определение аудитории, задачи и перспективы социальной рекламы. • Написание сценария. • Запись дикторского текста. • Редактирование аудиоклипов и текста. • Создание динамических эффектов. • Монтаж и подготовка социальной рекламы для Всемирной паутины. <p><i>Продолжительность: 9–12 часов (3–4 недели)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Выбор и планирование тематики социальной рекламы; • Подготовка и управление проектом; • Подготовка режиссерского сценария; • Подготовка сценария; • Определение материалов; • Совместное обсуждение, организация и отслеживание комментариев; • Использование правил именования для организации клипов 	<ul style="list-style-type: none"> • Определение целевой аудитории, задач и целей видео; • Понимание составляющих различных типов фильмов; • Понимание этапов работы, планируемых для разных типов фильмов; • Изучение приемов видеосъемки: <ul style="list-style-type: none"> — Финальные кадры; — Установочные планы; • Планирование интеграции статичных изображений в видео; • Понимание форматов аудио-файлов 	<ul style="list-style-type: none"> • Анализ и оценка социальной рекламы; • Планирование стратегий для сбора информации; • Исследование вопросов, связанных с социальной рекламой; • Написание сценариев; • Защита и соблюдение авторских прав; • Рецензирование; • Демонстрация личной ответственности путем предоставления возможности оставлять комментарии 	<p>Adobe Premiere Pro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Использование приемов композитинга при работе с изображениями; • Добавление титров с помощью инструмента Titler; • Использование простых динамических эффектов; • Улучшение текста с помощью отблесков, теней, заливок и форм; • Работа со звуком; • Синхронизация видео и звукового сопровождения; • Экспорт видео для последующего размещения во Всемирной паутине. <p>Adobe Story:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Написание сценария ролика социальной рекламы <p>Adobe Audition:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с интерфейсом программы; • Запись дикторского текста; • Сведение музыки, естественных звуков, дикторского текста и саунд-байтов¹ • Редактирование звука
--	--	---	--	---

¹ Саунд-байт (от англ. Sound-bite) — эффектная реплика (*прим. ред.*)

<p>Проект 5: Портфолио <i>Цели:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Понять целей и сфер применения портфолио; • Исследование карьерных перспектив в сфере работы с видео; • Планирование и разработка блок-схемы портфолио; • Выбор и организация материала для DVD-портфолио. <p><i>Продолжительность: 5–7 часов (2–3 недели)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Планирование и создание DVD-портфолио; • Описание целей и сфер применения портфолио; • Создание блок-схемы портфолио; • Организация и управление материалами; • Определение целей и аудитории портфолио 	<ul style="list-style-type: none"> • Проектирование под конкретные цели и аудиторию; • Выбор подходящего материала 	<ul style="list-style-type: none"> • Планирование и знакомство с профессиями в области работы с видео; • Написание заявления о целях; • Создание слайд-шоу с музыкальным сопровождением; • Проведение пользовательского тестирования; • Проведение технического тестирования; • Представление карьерных целей; • Проведение рецензирования; • Подача информации целевой аудитории 	<p>Adobe Encore:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Использование DVD-шаблонов; • Авторинг DVD-меню; • Экспорт проекта с последующей записью на DVD-диск
<p>Проект 6: Коммерческая реклама <i>Цели:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Работа с клиентом рекламного ролика; • Разработка плана и графика работ над проектом путем опроса клиента; • Освоение приемов композитинга; • Создание эффектов анимации и анимация текста. <p><i>Продолжительность: 10–13 часов (3–4 недели)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Разработка плана проекта, этапов и ролей; • Определение потребностей и целей клиента; • Подбор актеров; • Руководство актерами 	<ul style="list-style-type: none"> • Проектирование и создание чернового монтажа для обмена идеями с клиентами; • Учет влияния технической стороны и предназначения рекламных роликов для Всемирной паутины; • Установка креативного освещения; • Приемы композитинга; • Приемы кеинга; • Использование видеографии событий 	<ul style="list-style-type: none"> • Сбор материала и генерация идей рекламы; • Общение с клиентом; • Выявление и исправление недочетов совместно с клиентами; • Написание сценария; • Размышление над процессом производства и совместной работы 	<p>Adobe Premiere Pro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Использование инструментов для создания эффектов замедленной и ускоренной съемки; • Использование приемов кеинга; • Экспорт проекта для размещения во Всемирной паутине. <p>Adobe Audition:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Редактирование звука; • Применение эффектов к аудиоклипам. <p>Adobe After Effects:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Обзор интерфейса; • Создание анимированного текста; • Создание специальных видеоэффектов; • Ротоскопирование¹

¹ **Ротоскопирование** — анимационная техника, при которой мультфильм создается путём обрисовки кадр за кадром натурального фильма (с реальными актёрами и декорациями).

<p>Проект 7. Документальный фильм</p> <p><i>Цели:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Участие в коллективной работе по созданию короткого документального фильма; • Определение темы, аудитории и целей документального фильма; • Обучение работе с изображениями приемам применения соответствующих переходов и эффектов; • Изучение приемов редактирования звука и наложения звуковых эффектов в программе Adobe Audition; • Авторинг DVD-диска. <p><i>Продолжительность:</i> 13–16 часов (3–4 недели)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Разработка плана проекта, этапов и ролей; • Постановка задач соответствующих ролей; • Планирование и управление параллельным монтажом с участием нескольких монтажеров; • Планирование резервов для непредвиденных затрат 	<ul style="list-style-type: none"> • Определение темы, аудитории и целей документального фильма; • Понимание типов файлов изображений и разрешения видеоизображения; • Применение эффектов цвета в документальном фильме; • Применение динамических эффектов в документальном фильме; • Руководство съемкой; • Понимание значения визуальной композиции, включая эффект «картинка в картинке» 	<ul style="list-style-type: none"> • Проведение исследования; • Понимание вопросов авторского права; • Написание сценариев; • Проведение рецензирования; • Презентация фильмов 	<p>Общие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Получение изображений. <p>Adobe Premiere Pro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создание переходов, границ, эффектов сепии и мягкого фокуса; • Использование ключевых кадров для динамических эффектов; • Применение эффекта «картинка в картинке»; • Применение вложенных видеопоследовательностей при монтаже видео; • Создание статичных и движущихся титров. <p>Adobe Encore:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Авторинг DVD-диска. <p>Adobe Audition:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Редактирование звука; • Применение эффектов к аудиоклипам; • Использование циклов, подложек и звуковых эффектов
---	--	---	---	--

<p>Проект 8: Итоговое портфолио Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Рецензирование и доработка существующего контента DVD-портфолио; • Планирование и создание блок-схемы портфолио; • Выбор и подготовка материала для DVD-портфолио; • Исследование возможности трудоустройства, представления практики и навыков интервьюирования. <p><i>Продолжительность: 5–7 часов (2–3 недели)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Планирование и создание DVD-портфолио; • Создание блок-схемы портфолио; • Структурирование и управление контентом 	<ul style="list-style-type: none"> • Определение тем; • Выбор подходящего материала 	<ul style="list-style-type: none"> • Планирование и реализация исследовательских стратегий; • Проведение технических тестирований; • Проведение пользовательских тестирований; • Понимание и практическое применение базовых навыков карьерного роста: <ul style="list-style-type: none"> – Навыки поиска работы; – Навыки самопрезентации; – Навыки прохождения интервью. • Проведение рецензирования; • Передача информации аудитории; • Создание маркетингового плана 	<p>Adobe Encore:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Авторинг меню посредством перетаскивания, связей pick whip и блок-схемы; • Добавление видео, аудиоматериалов и изображений; • Применение разделителей; • Настройка меню выбора разделов; • Создание скрытых ссылок на объекты; • Предварительный просмотр и выявление ошибок; • Добавление PDF и файлов других форматов; • Создание веб-DVD; • Запись DVD-дисков. <p>Adobe After Effects:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Анимация элементов меню DVD-диска
---	---	---	---	--

Настройка учебного компьютера

Далее приведена техническая информация, которая необходима для подготовки компьютерного класса или аудитории для работы над учебным курсом «Цифровое видео».

Adobe Premiere Pro CS6

Установите программу Adobe Premiere Pro CS6 на всех компьютерах. Системные требования и процедура установки описаны в руководстве, включенном в комплект поставки программного обеспечения. Последние сведения о системных требованиях можно найти на сайте www.adobe.com/ru/products/premiere/tech-specs.html.

Windows

- Процессор Intel® Core™2 Duo или AMD Phenom® II; требуется поддержка 64-разрядных вычислений.
- 64-разрядная операционная система: Microsoft® Windows® 7 с пакетом обновлений Service Pack 1.
- 4 Гб оперативной памяти (рекомендуется 8 Гб).
- 4 Гб свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на съемные Flash-диски).
- Дополнительное свободное пространство, необходимое для хранения временных файлов (рекомендуется не менее 10 Гб).
- Разрешение монитора не менее 1280×900 пикселей.
- Система с поддержкой спецификации OpenGL 2.0.
- Жесткий диск 7200 об./мин (несколько быстрых дисков, предпочтительно массив RAID 0).
- Звуковая карта с поддержкой протокола ASIO или Microsoft Windows Driver Model.
- Привод DVD-ROM с поддержкой чтения двухслойных DVD-дисков (для создания дисков DVD требуется устройство записи DVD+-R, для создания дисков Blu-ray требуется устройство записи Blu-ray).
- Программное обеспечение QuickTime 7.6.6, необходимое для поддержки файлов формата QuickTime.
- Необязательно: сертифицированная корпорацией Adobe видеокarta с производительным графическим процессором: посетите страницу www.adobe.com/ru/products/premiere/tech-specs.html, чтобы просмотреть актуальный список поддерживаемых карт.
- Для работы программное обеспечение требует однократной активации. Для активации программного обеспечения, подписки и доступа к онлайн-сервисам, требуется широкополосное подключение к Всемирной паутине и регистрация. Активация посредством телефона невозможна.

OS X

- Многоядерный процессор Intel® с поддержкой 64-разрядных вычислений.
- Операционная система Mac OS X версии 10.6.8, 10.7 или выше
- 4 Гб оперативной памяти (рекомендуется 8 Гб).
- 4 Гб свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на диск, для которого используется файловая система, чувствительная к регистру, или на устройства хранения Flash).
- Дополнительное свободное пространство, необходимое для хранения временных файлов (рекомендуется не менее 10 Гб).
- Разрешение монитора не менее 1280×900 пикселей.
- Жесткий диск 7200 об/мин (несколько быстрых дисков, предпочтительно массив RAID 0).
- Система с поддержкой спецификации OpenGL 2.0
- Привод DVD-ROM с поддержкой чтения двухслойных DVD-дисков (для создания дисков DVD требуется устройство записи SuperDrive, для создания дисков Blu-ray требуется устройство записи Blu-ray).
- Программное обеспечение QuickTime 7.6.6, необходимое для поддержки файлов формата QuickTime.
- Необязательно: сертифицированная корпорацией Adobe видеокarta с производительным графическим процессором: посетите страницу www.adobe.com/ru/products/premiere/tech-specs.html, чтобы просмотреть актуальный список поддерживаемых карт.
- Для работы программное обеспечение требует однократной активации. Для активации программного обеспечения, подписки и доступа к онлайн-сервисам, требуется широкополосное подключение к Всемирной паутине и регистрация. Активация посредством телефона невозможна.

Adobe After Effects CS6

Установите программу Adobe After Effects CS6 на всех компьютерах. Системные требования и процедура установки описаны в руководстве, включенном в комплект поставки программного обеспечения. Последние сведения о системных требованиях можно найти на сайте www.adobe.com/ru/products/aftereffects/tech-specs.html.

Windows

- Процессор Intel® Core™2 Duo или AMD Phenom® II; требуется поддержка 64-разрядных вычислений.
- 64-разрядная операционная система: Microsoft® Windows® 7 с пакетом обновлений Service Pack 1.
- 4 Гб оперативной памяти (рекомендуется 8 Гб).
- 3 Гб свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на съемные устройства хранения Flash).

- Дополнительное свободное пространство, необходимое для хранения временных файлов (рекомендуется не менее 10 Гб).
- Разрешение монитора не менее 1280×900 пикселей.
- Система с поддержкой спецификации OpenGL 2.0.
- Привод DVD-ROM для установки программы с DVD-носителя.
- Программное обеспечение QuickTime 7.6.6, необходимое для поддержки файлов формата QuickTime.
- Необязательно: сертифицированная корпорацией Adobe видеокарта с производительным графическим процессором, поддерживающим рендеринг 3D-сцен методом бегущего луча: посетите страницу www.adobe.com/ru/products/aftereffects/tech-specs.html, чтобы просмотреть актуальный список поддерживаемых карт.
- Для работы программное обеспечение требует однократной активации. Для активации программного обеспечения, подписки и доступа к онлайн-сервисам, требуется широкополосное подключение к Всемирной паутине и регистрация. Активация посредством телефона невозможна.

OS X

- Многоядерный процессор Intel® с поддержкой 64-разрядных вычислений.
- Операционная система Mac OS X версии 10.6.8, 10.7 или выше.
- 4 Гб оперативной памяти (рекомендуется 8 Гб).
- 4 Гб свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на диск, для которого используется файловая система, чувствительная к регистру, или на устройства хранения Flash).
- Дополнительное свободное пространство, необходимое для хранения временных файлов (рекомендуется не менее 10 Гб).
- Разрешение монитора не менее 1280×900 пикселей.
- Система с поддержкой спецификации OpenGL 2.0.
- Привод DVD-ROM для установки программы с DVD-носителя.
- Программное обеспечение QuickTime 7.6.6, необходимое для поддержки файлов формата QuickTime.
- Необязательно: сертифицированная корпорацией Adobe видеокарта с производительным графическим процессором, поддерживающим рендеринг 3D-сцен методом бегущего луча: посетите страницу www.adobe.com/ru/products/aftereffects/tech-specs.html, чтобы просмотреть актуальный список поддерживаемых карт.
- Для работы программное обеспечение требует однократной активации. Для активации программного обеспечения, подписки и доступа к онлайн-сервисам, требуется широкополосное подключение к Всемирной паутине и регистрация. Активация посредством телефона невозможна.

Adobe Audition CS6

Установите программу Adobe Audition CS6 на всех компьютерах. Системные требования и процедура установки описаны в руководстве, включенном в комплект поставки программного обеспечения. Последние сведения о системных требованиях можно найти на сайте www.adobe.com/ru/products/audition/tech-specs.html.

Windows

- Процессор Intel® Core™2 Duo или AMD Phenom® II.
- Операционная система Microsoft® Windows® XP с пакетом обновлений Service Pack 3 или Windows 7 с пакетом обновлений Service Pack 1 (32/64 разрядная).
- 1 Гб оперативной памяти; 2 Гб оперативной памяти для воспроизведения HD-видео.
- 2 Гб свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на устройства хранения Flash).
- Разрешение монитора 1280×800 пикселей,
- Система с поддержкой спецификации OpenGL 2.0.
- Звуковая карта с поддержкой протокола ASIO или Microsoft WDM/MME.
- Привод DVD-ROM для установки программы с DVD-носителя.
- Программное обеспечение QuickTime 7.6.6, необходимое для поддержки файлов формата QuickTime.
- USB интерфейс и/или MIDI-интерфейс может потребоваться для управления программой с внешних устройств (см. спецификации производителя для вашего устройства).
- Необязательно: оптический привод для записи CD-дисков.
- Для работы программное обеспечение требует однократной активации. Для активации программного обеспечения, подписки и доступа к онлайн-сервисам, требуется широкополосное подключение к Всемирной паутине и регистрация. Активация посредством телефона невозможна.

OS X

- Многоядерный процессор Intel®.
- Операционной системе Mac OS X версии 10.6.8, 10.7 или выше.
- 1 Гб оперативной памяти (2 Гб оперативной памяти для воспроизведения HD-видео).
- 2 Гб свободного пространства на жестком диске; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на диск, для которого используется файловая система, чувствительная к регистру, или на устройства хранения Flash)
- Разрешение монитора 1280×800.
- Система с поддержкой OpenGL 2.0; необязательно: производительный графический процессор для оптимального качества воспроизведения видео.
- Привод DVD-ROM для установки программы с DVD-носителя.

- Программное обеспечение QuickTime 7.6.6, необходимое для поддержки файлов формата QuickTime.
- USB интерфейс и/или MIDI интерфейс может потребоваться для управления программой с внешних устройств (см. спецификации производителя для вашего устройства).
- Необязательно: оптический привод для записи CD-дисков (рекомендуется SuperDrive).
- Для работы программное обеспечение требует однократной активации. Для активации программного обеспечения, подписки и доступа к онлайн-сервисам, требуется широкополосное подключение к Всемирной паутине и регистрация. Активация посредством телефона невозможна.

Adobe Encore CS6

Установите программу Adobe Encore CS6 на всех компьютерах. Системные требования и процедура установки описаны в руководстве, включенном в комплект поставки программного обеспечения. Последние сведения о системных требованиях можно найти на сайте www.adobe.com/ru/products/premiere/tech-specs.html.

Windows

- Процессор Intel® Core™2 Duo или AMD Phenom® II; требуется поддержка 64-разрядных вычислений.
- 64-разрядная операционная система: Microsoft® Windows® 7 с пакетом обновлений Service Pack 1.
- 4 Гб оперативной памяти (рекомендуется 8 Гб).
- 4 Гб свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на съемные устройства хранения Flash).
- Дополнительное свободное пространство, необходимое для хранения временных файлов (рекомендуется не менее 10 Гб).
- Разрешение монитора не менее 1280×900 пикселей.
- Система с поддержкой спецификации OpenGL 2.0.
- Жесткий диск 7200 об./мин (несколько быстрых дисков, предпочтительно массив RAID 0).
- Звуковая карта с поддержкой протокола ASIO или Microsoft Windows Driver Model.
- Привод DVD-ROM с поддержкой чтения двухслойных DVD-дисков (для создания дисков DVD требуется устройство записи DVD+-R, для создания дисков Blu-ray требуется устройство записи Blu-ray).
- Программное обеспечение QuickTime 7.6.6, необходимое для поддержки файлов формата QuickTime.
- Необязательно: сертифицированная корпорацией Adobe видеокarta с производительным графическим процессором: посетите страницу www.adobe.com/ru/products/premiere/tech-specs.html, чтобы просмотреть актуальный список поддерживаемых карт.

- Для работы программное обеспечение требует однократной активации. Для активации программного обеспечения, подписки и доступа к онлайн-сервисам, требуется широкополосное подключение к Всемирной паутине и регистрация. Активация посредством телефона невозможна.

OS X

- Многоядерный процессор Intel® с поддержкой 64-разрядных вычислений.
- Операционная система Mac OS X версии 10.6.8, 10.7 или выше
- 4 Гб оперативной памяти (рекомендуется 8 Гб).
- 4 Гб свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на диск, для которого используется файловая система, чувствительная к регистру, или на устройства хранения Flash).
- Дополнительное свободное пространство, необходимое для хранения временных файлов (рекомендуется не менее 10 Гб).
- Разрешение монитора не менее 1280 900 пикселей.
- Жесткий диск 7200 об./мин (несколько быстрых дисков, предпочтительно массив RAID 0).
- Система с поддержкой спецификации OpenGL 2.0
- Привод DVD-ROM с поддержкой чтения двухслойных DVD-дисков (для создания дисков DVD требуется устройство записи SuperDrive, для создания дисков Blu-ray требуется устройство записи Blu-ray).
- Программное обеспечение QuickTime 7.6.6, необходимое для поддержки файлов формата QuickTime.
- Необязательно: сертифицированная корпорацией Adobe видеокarta с производительным графическим процессором: посетите страницу www.adobe.com/ru/products/premiere/tech-specs.html, чтобы просмотреть актуальный список поддерживаемых карт.
- Для работы программное обеспечение требует однократной активации. Для активации программного обеспечения, подписки и доступа к онлайн-сервисам, требуется широкополосное подключение к Всемирной паутине и регистрация. Активация посредством телефона невозможна.

Улучшение учебного процесса

Существует множество методов, которые могут помочь улучшить процесс обучения и управления информацией и технологиями. Если вам необходимо настроить компьютеры в лаборатории или учебной аудитории для проектов, основанных на определенных технологиях, следующие рекомендации могут помочь вам сформировать успешный учебный процесс для желающих научиться работать с цифровым видео.

Правила допустимого использования

Чтобы помочь учащимся понять цифровые технологии и почувствовать себя хозяевами используемых ими технологий и инструментов, опишите им все правила допустимого использования определенных технологий. Ваш учебный центр уже, вероятно, имеет ряд установленных правил, но необходимо обсудить с учащимися правила корректного использования Всемирной паутины и инструментов, а также привести им в качестве примера различные сценарии недопустимого использования со всеми вытекающими последствиями. Разработайте с учащимися правила учебного заведения/группы для защиты прав и привилегий одноклассников и программного/аппаратного обеспечения класса, а также введите такие правила, которые поднимают командный дух и обеспечивают равноценную критику.

Управление файлами

Чтобы сократить время, необходимое для оценки работы учащихся, убедитесь, что все учебные материалы и работы учащихся сохранены и записаны надлежащим образом (предпочтительно на сервере учебного центра). В этом вам могут помочь следующие рекомендации:

- *Каталоги учащихся:* все учащиеся должны иметь собственные каталоги для работы. Имя каталога может включать фамилию учащегося, инициалы и период обучения (например, **сем7_м_иванов**).
- *Резервное копирование:* учащиеся могут захотеть записывать копии своих каталогов на DVD-диски.
- *Работа из дома:* учащиеся могут захотеть работать из дома, но при этом иметь возможность переносить выполненную работу на компьютеры учебного центра (например, посредством протокола FTP, DVD-дисков, внешних жестких дисков или Flash-устройств).
- *Рабочий процесс:* если учащиеся работают дома, используя электронную почту, убедитесь, что на компьютерах учебного заведения обеспечивается эффективная защита от вирусов и что все задания имеют четкое обозначение для простоты идентификации и организации (например, **сем7_логотип_м_иванов**).
- *Юридические вопросы:* если вы планируете размещать работы учащихся во Всемирной паутине, изучите правила учебного центра, касающиеся размещения фотографий или имен учащихся. Возможно, не следует указывать полные имена и адреса электронной почты учащихся.

Атмосфера в классе

Поскольку в процессе обучения задействованы различные технологии, это может привести к проблемам управления, которые не связаны с изучаемым материалом. Данный курс разработан для того, чтобы ввести учащихся в профессиональную рабочую среду и наладить эффективный учебный процесс.

- *Справочный центр:* создайте в углу помещения аудитории библиотеку печатных материалов с описанием программного обеспечения и технологий, где учащиеся смогут найти ответы на интересующие их вопросы.

- *Передача знаний:* создавайте «таблицу подсказок» для каждого проекта, где могут быть представлены лучшие варианты выполнения задания и технические рекомендации, чтобы в будущем работа была более результативной.
- *Текущий список вопросов:* создайте список технических вопросов для исследовательской работы учащихся на большом листе бумаги или на доске в аудитории. Когда появляется ответ на вопрос, записывайте его ниже под вопросом.
- *Лидеры среди учащихся:* назначьте среди учащихся лидеров с более развитыми техническими навыками, чтобы они стали первыми людьми, к которым обращаются с вопросами по программному или аппаратному обеспечению и проблемами, чтобы учащиеся не прерывали уроки ненужными вопросами технического плана. Вы можете назначать на эту роль различных учащихся, предлагая им проявлять как можно больше инициативы в процессе обучения.
- *Процесс выяснения ответов на вопросы:* вы можете столкнуться с ситуацией, когда необходимо возвращаться назад, отвечая на вопросы, возникающие в процессе самостоятельной работы учащихся над проектами. Чтобы избежать этого, побуждайте учащихся сначала самостоятельно искать ответы, а лишь в некоторых случаях обращаться к преподавателю, а также к тому, чтобы они продолжали работать, не дожидаясь ответов. Например, вы можете инструктировать учащихся сначала пользоваться справочным центром, спрашивать у своих одноклассников, а лишь потом обращаться за помощью к преподавателю. Также вы можете сделать для учащихся какие-либо таблички, которые они смогут ставить перед собой, как молчаливый сигнал о том, что им нужна помощь.
- *Распространение знаний о технологиях:* в процессе работы над проектами некоторые учащиеся могут столкнуться с теми аспектами технологий, которые не были продемонстрированы ранее в классе. Когда какая-либо группа самостоятельно изучает что-либо новое, необходимо, чтобы она представляла свои находки всей аудитории. Эта группа может показать результат работы, описать этапы ее выполнения и попросить, чтобы остальные учащиеся выполнили эти же шаги с их помощью.
- *Использование конструктивных комментариев:* работа в командах требует от учащихся большей коммуникабельности. В процессе совместной работы иногда возникают моменты, когда учащимся необходимо критиковать работу друг друга. При этом учащиеся должны научиться корректно относиться друг к другу. Чтобы помочь учащимся общаться более эффективно, вам, возможно, придется потратить некоторое время, чтобы научить учащихся высказывать конструктивные замечания и комментарии. Такой созданный самими учащимися список комментариев можно разместить в классе для напоминания.

Этичное использование информации и данных

Во многих проектах учащиеся должны собирать, обрабатывать и создавать изображения. Подчеркните социальную ответственность учащихся друг перед другом и аудиторией, чтобы помочь им выработать хорошие привычки и придерживаться рекомендуемых норм для дальнейшей работы. Ниже приведены некоторые моменты, на которые следует обратить внимание учащихся:

- *Достоверность сведений:* если учащиеся используют информации из Всемирной паутины, научите их постоянно учитывать и анализировать необъективность информации, ее распространенность и источники, а также искать подтверждение в различных источниках. Можно обучить учащихся использовать несколько методик поиска.
- *Авторское право:* укажите на необходимость получения разрешения на использование работ, созданных другими людьми, и расскажите ученикам об их собственном авторском праве.
- *Принципы профессиональной этики журналиста:* когда учащиеся начинают интерпретировать информацию и сообщать ее другим, используя различные графические и печатные средства, они несут ответственность перед своей аудиторией, поэтому должны сообщать только правду. Напомните учащимся о том, что цифровые инструменты и методы коммуникации – мощный инструмент воздействия на окружающих. Расскажите им о необходимости соблюдать коммуникационный кодекс чести: правда, ответственность, честность и защита источников информации.

Ограниченные ресурсы (цифровые камеры, видеокамеры, сканеры и т. д.)

- Позаботьтесь, чтобы учащиеся работали в группах, а не по одному.
- Позаботьтесь о подключении всех компьютеров к локальной сети, чтобы поощрять совместное обучение.
- Вы можете разделить компьютеры на обучающие станции, например, по изучаемой теме или виду деятельности (цифровой мультимедийный центр, центр для исследований во Всемирной паутине и т. п.).
- Вы можете разделить виды деятельности, связанные с проектом. Некоторые учащиеся могут использовать оборудование для сбора данных, тогда как другие могут изучать текущую тему, распланировав время использования оборудования, которое необходимо для работы над проектом. Чередуйте деятельность групп, обеспечивая их постоянную занятость.

Профессиональные навыки

Этот курс разработан для введения учащихся в профессиональную деятельность. Вы можете сосредоточить внимание на профессиональных аспектах несколькими способами.

- *Навыки межличностного общения:* учащимся необходимы навыки общения с людьми, которые помогут обсудить работу с клиентами. Вы можете привлечь учащихся к обсуждению проектов между собой или с вами для развития навыков общения с клиентами.
- *Мониторинг проекта:* подчеркните необходимость создания планов и графиков работ для управления временем. Вы можете приучить учащихся к составлению короткого ежедневного отчета о состоянии выполнения задания по времени. Помогите учащимся установить приоритеты, если это необходимо.
- *Работа в команде:* научить учащихся работать индивидуально и в составе команд – это довольно сложная задача. Вы должны подчеркивать важность обеих типов работы, оценивая работу каждого, а также их вклад в достижение общих целей команды, работу по решению конфликтов в команде и умение сотрудничать с другими членами команды для развития эффективных методов работы.

- *Профессиональная среда:* чтобы подготовить учащихся к работе с клиентами и помочь им развить в себе соответствующее отношение к профессиональной деятельности, вы можете еженедельно указывать на необходимые профессиональные умения и навыки, например следующие:
 - Пунктуальность;
 - Соответствующая форма одежды при общении с коллегами и клиентами;
 - Быстрый ответ на вопросы коллег и клиентов;
 - Прислушивание к предложениям других и эффективная работа в группах.
- *Профессионалы в области создания видео:* учащиеся могут извлечь значительную пользу из общения с профессионалами в сфере работы с видео. Вы можете организовать экскурсию на местную телевизионную станцию или пригласить профессионалов в аудиторию (работников телевидения, создателей фильмов, независимых проектов или рекламы). Ключевые темы, которые можно обсудить с профессионалами в сфере работы с видео:
 - Командная и совместная работа;
 - Создание эффективных композиций кадров;
 - Примеры работ видеопродюсеров и сложности в их работе;
 - Использование профессионального программного обеспечения, например приложений корпорации Adobe;
 - Критика работ учащихся.

Преподавание различных дисциплин

Вы можете освещать некоторые темы совместно с преподавателями изобразительного искусства, бизнеса, русского языка и естественных наук. Вы можете организовать учебный процесс так, чтобы посещать вместе с учащимся занятия других преподавателей для смены обстановки или приглашать других преподавателей в класс, а также создавать проекты, которые покрывают материал других предметов. Это особенно полезно при изучении следующих тем:

- *Визуальная композиция:* преподаватель изобразительного искусства может рассмотреть на занятиях способы создания композиции и методы применения этих способов к видеопроектam.
- *Проектирование и разработка:* преподаватель по бизнесу или исследованию возможных карьерных перспектив может обсудить квалификации, зарплату и умения, необходимые для работы в сфере создания видео. Преподаватель по маркетингу может также помочь учащимся, обсудив с ними возможную целевую аудиторию и цели создания видео.
- *Написание дикторских текстов, сценариев или закадровых комментариев:* преподаватель по литературе или русскому языку может научить учащихся создавать тексты для различных аудиторий и для различных голосов.
- *Проекты, охватывающие основные области знаний:* преподаватели по русскому языку, естественным наукам, математике или истории могут помочь в исследовании и поиске информации для проектов. При этом учащиеся смогут изучить дополнительную информацию в какой-либо области знаний, а не только получить навыки создания видео.

Обзор навыков

Данная таблица представляет собой инструмент для оценки различных аспектов основ проектирования и вывода. Хотя каждый проект и требует особых навыков, вы можете воспользоваться следующими средствами, которые помогут вам оценить определенные аспекты проектов. Выберите пункты, которые можно применить к определенному проекту.

Навыки проектирования

Категория	0 – не соответствует ожиданиям	3 – соответствует ожиданиям	5 – превосходит ожидания
Приемы видеосъемки	Не используются «Правило третей», крупные планы, установочный план, необычные ракурсы съемки и освещение.	В некоторой мере используются «Правило третей», крупные планы, установочный план, необычные ракурсы съемки и освещение.	Эффективно используются «Правило третей», крупные планы, установочный план, необычные ракурсы съемки и освещение.
Выбор планов съемки	При съемке создается недостаточно кадров среднего, дальнего, крупного, сверхкрупного планов, снятых в движении и перебивок. Выбранные планы не улучшают финальный продукт.	При съемке создается допустимое количество кадров среднего, дальнего, крупного, сверхкрупного планов, снятых в движении и перебивок. Выбранные планы несколько улучшают финальный продукт.	При съемке широко используются средний, дальний, крупный, сверхкрупный планы, а также снятые в движении и перебивки. Выбор планов улучшает финальный продукт.
Оформление текста	Трудночитаемый текст. Шрифты и текстовые эффекты ухудшают восприятие и читаемость.	Текст читаемый. Кегль шрифта позволяет передать информацию и соответствует общему оформлению. Шрифты и текстовые эффекты соответствуют оформлению и позволяют легко прочесть текст.	Текст читаемый, выбранные шрифты соответствуют целям проекта. Кегль шрифта отражает соответствующие акценты и иерархию. Шрифты и текстовые эффекты создают необходимое настроение и тон. Шрифты улучшают читаемость благодаря удачно подобранным цветам, размерам и контрастности.
Использование технических приемов (Adobe Premiere Pro, Audition, After Effects или Encore)	Использование технических приемов не влияет на восприятие аудитории (путем добавления переходов, эффектов и т.п.) или не поддерживает общую идею и цели проекта.	Использование технических приемов и эффектов последовательно соответствует целям и идее проекта, но не влияет на восприятие аудитории (путем добавления переходов, эффектов и т.п.). Использование этих приемов или эффектов оправдано и не может считаться чрезмерным и отвлекающим.	Использование технических приемов и эффектов положительно влияет на восприятие аудитории (путем добавления переходов, эффектов и т.п.) и поддерживает общую идею и цели проекта. Использование этих приемов или эффектов оправдано и не может считаться чрезмерным и отвлекающим.

Категория	0 – не соответствует ожиданиям	3 – соответствует ожиданиям	5 – превосходит ожидания
План проекта	План проекта содержит неполную или противоречивую информацию о проекте.	План проекта содержит полную информацию, однако ее несколько сложно интерпретировать.	План проекта содержит полную, тщательно подобранную и очень точную информацию.

Технические навыки

Категория	0 – не соответствует ожиданиям	3 – соответствует ожиданиям	5 – превосходит ожидания
Монтаж	Видео плохо смонтировано, часто используются неверные методы и инструменты.	Видео нормально смонтировано с использованием соответствующих приемов и инструментов, например, переходов, наплыва звука, субтитров и кеинга.	Видео отлично смонтировано с использованием всех необходимых методов и инструментов, например, переходов, наплыва звука, субтитров и кеинга.
Эффекты	Эффекты созданы плохо, не всегда используются соответствующие инструменты.	Эффекты созданы нормально, с использованием соответствующих инструментов.	Эффекты созданы точно и четко, с использованием полного спектра соответствующих инструментов.
Звук	Звуковое сопровождение применяется непоследовательно и обычно не синхронизировано с изображением.	Звуковое сопровождение применяется последовательно в большинстве случаев и обычно синхронизировано с изображением.	Звуковое сопровождение применяется последовательно и всегда синхронизировано с изображением.
Итоговое видео	Качество видео низкое или размер файла слишком велик.	Видео экспортируется с использованием удовлетворительных настроек и параметров для создания конечных продуктов, обычно с допустимым размером файла для различных устройств вывода данных.	Видео экспортируется с использованием правильных настроек и параметров, для создания качественных конечных продуктов, с допустимым размером файла для различных устройств вывода данных.
Использование инструментов	Учащийся часто спрашивает, какой инструмент следует использовать для создания необходимых элементов и эффектов. Самостоятельно не использует доступную информацию об инструментах. Неэффективно использует инструменты.	Учащийся обычно знает, какой инструмент следует использовать для создания необходимых элементов и эффектов, но иногда ему приходится напоминать о необходимости применения доступной информации об инструментах. Эффективно использует большинство инструментов.	Учащийся знает, какой инструмент следует использовать для создания необходимых элементов и эффектов, или самостоятельно использует доступные ресурсы, чтобы получить необходимую информацию. Эффективно использует инструменты.

Навыки исследовательской работы и общения

Категория	0 — не соответствует ожиданиям	3 — соответствует ожиданиям	5 — превосходит ожидания
Процесс разработки	Процесс разработки не включает все необходимые элементы, например, режиссерский сценарий, сборку, черновой монтаж, предложения и комментарии по проекту. Финальный продукт не полностью отражает предложения и отзывы по проекту.	Процесс разработки включает необходимые элементы, например, режиссерский сценарий, сборку, черновой монтаж, предложения и комментарии по проекту. Финальный продукт отражает предложения по проекту, но необходимы определенные правки на основании отзывов.	Процесс разработки включает все необходимые элементы, например, режиссерский сценарий, сборку, черновой монтаж, предложения и комментарии по проекту. Финальный продукт точно отражает предложения по проекту, включая сборку и черновой монтаж на основании отзывов и продуманных проектных решений, принятых при проектировании.
Отзывы	Рецензии проектов других учащихся неадекватны с точки зрения содержимого и дизайна. Используется непрофессиональная лексика, отзывы часто неконструктивны.	Рецензии проектов других учащихся включают некоторый анализ содержимого и дизайна. Используется достаточно профессиональная лексика, комментарии связаны с контентом и дизайном. Отзывы не всегда конструктивны.	Рецензии проектов других учащихся включают тщательный и глубокий анализ содержимого и дизайна. Используется точная профессиональная лексика, комментарии связаны с контентом и дизайном. Отзывы всегда конструктивны.
Презентация	Презентации содержат незначительное количество информации о целях и требованиях проекта.	Презентации содержат информацию о целях и требованиях проекта.	Презентации содержат точную и полную информацию о целях и требованиях проекта.
Работа в команде	Учащийся не сотрудничает с другими учащимися и не предоставляет отзывы и помощь. Выполняет выделенную ему роль в команде, но не вносит равный вклад в работу над проектом. Не советуется с другими членами команды, принимая важные решения по проекту. Не помогает другим в развитии определенных навыков.	Учащийся сотрудничает с другими учащимися и предоставляет отзывы и помощь. Выполняет выделенную ему роль в команде, вносит равный вклад в работу над проектом. Иногда советуется с другими членами команды, принимая важные решения по проекту, но прилагает лишь минимальные усилия, чтобы помочь другим в развитии определенных навыков.	Учащийся сотрудничает с другими учащимися и предоставляет отзывы и помощь. Выполняет выделенную ему роль в команде, вносит равный вклад в работу над проектом. Советуется с другими членами команды, вынося важные решения по проекту, добровольно помогает другим в развитии определенных навыков для завершения проекта.

Навыки управления проектом

Категория	0 — не соответствует ожиданиям	3 — соответствует ожиданиям	5 — превосходит ожидания
Прогрессивное проектирование	Учащийся не использует предложения по проекту или отзывы коллег, преподавателей или клиента.	Учащийся использует предложения по проекту в процессе проектирования. Не всегда прислушивается к отзывам коллег, преподавателей или клиента, при необходимости изменить проект.	Учащийся эффективно использует предложения по проекту в процессе проектирования. Всегда прислушивается к отзывам коллег, преподавателей или клиента, при необходимости изменить проект.
Оценка коллег	Учащийся не реагирует на отзывы коллег или изменяет проект, не принимая во внимание то, улучшает ли отзыв контент и дизайн проекта.	Учащийся реагирует на отзывы коллег или изменяет проект, принимая во внимание то, улучшает ли отзыв контент и дизайн проекта. Использует некоторые отзывы при изменении дизайна.	Учащийся всегда обдумывает и реагирует на отзывы коллег или изменяет проект, принимая во внимание то, улучшает ли отзыв контент и дизайн проекта. Использует отзывы при изменении дизайна.
Управление временем	Учащийся неэффективно распределяет время на различные фазы процесса создания и разработки проекта. Завершает не все фазы согласно графику.	Учащийся выделяет время на все фазы процесса создания и разработки проекта. Завершает большинство фаз согласно графику.	Учащийся вдумчиво и эффективно распределяет время на все фазы процесса создания и разработки проекта. Завершает все фазы по графику.

Стандарт ISTE NETS*S для учащихся

Международное общество технологий в образовании (ISTE) – надежный источник повышения квалификации, приобретения знаний, защищенности и лидерства в инновациях. Эти стандарты, указанные в учебном курсе «Цифровое видео», интегрируются в различные виды деятельности, в которых задействованы учащиеся в процессе работы над каждым проектом.

1. Творчество и инновации.

Учащиеся демонстрируют творческое мышление, исследовательские подходы и разрабатывают инновационные продукты и процессы с использованием технологии. Учащиеся:

- а. Применяют имеющиеся знания для получения новых идей, продуктов или процессов;
- б. Создают оригинальные произведения как средство выражения личности или группы.
- в. Используют модели и симуляции для исследования сложных систем и проблем.
- г. Определяют тенденции и прогнозируют возможности.

2. Коммуникации и сотрудничество.

Учащиеся используют цифровые средства и среды для общения и коллективной работы, в том числе на расстоянии, поддержки индивидуального обучения и возможности обучения других. Учащиеся:

- а. Взаимодействуют, сотрудничают и работают со сверстниками, экспертами или другими участниками, используя различные цифровые среды и средства.
- б. Эффективно распространяют информацию и идеи для разных аудиторий с использованием различных средств и форматов.
- в. Развивают культурное понимание и глобальную осведомленность, работая с другими учащимися, которые могут быть представителями других культур.
- г. Участвуют в проектных группах для создания оригинальных произведений или решения проблем

3. Исследования и информационная компетентность.

Учащиеся умеют применять цифровые инструменты для сбора, оценки и использования информации. Учащиеся:

- а. Планируют стратегии исследования
- б. Находят, организуют, анализируют, оценивают, обобщают и используют информацию из различных источников и сред
- в. Оценивают и отбирают источники информации и цифровые средства на основе целесообразности для конкретных задач.
- г. Обработывают данные и отчитываются о полученных результатах.

4. Критическое мышление, решение проблем и принятие решений.

Учащиеся используют умение критически мыслить для планирования и проведения научных исследований, управления проектами, решения проблем и принятия обоснованных решений, используя соответствующие цифровые инструменты и ресурсы. Учащиеся:

- а. Выявляют и определяют подлинные проблемы и важные вопросы для проведения исследования.
- б. Планируют и управляют деятельностью по разработке решения или выполнения проекта.
- в. Собирают и анализируют данные для определения решений проблем и/или принятия решений, основанных на полученной информации.
- г. Используют различные процессы и перспективы для исследования альтернативных решений.

5. Цифровое гражданство.

Учащиеся понимают гуманитарные, культурные и социальные вопросы, связанные с информационными технологиями и практикой легального и этичного поведения. Учащиеся:

- а. Заявляют и практикуют безопасное, правовое и ответственное использование информации и технологий.
 - б. Демонстрируют позитивное отношение к использованию технологий, которые поддерживают сотрудничество, обучение и производительность.
 - в. Демонстрируют личную ответственность за постоянное повышение квалификации.
 - г. Практикуют безопасное, правовое и ответственное использование информации и технологий.
 - д. Являются лидерами в использовании цифровых технологий.
6. Применение технологии и технологические концепции.
- Учащиеся демонстрируют четкое понимание технологических концепций и систем, и их применения. Учащиеся:
- а. Понимают и используют технологические системы;
 - б. Эффективно и продуктивно выбирают и используют приложения.
 - в. Устраняют неполадки в системах и приложениях.
 - г. Используют имеющиеся знания для изучения новых технологий.

Программа сертификации Adobe Certified Associate

В 2010 году корпорация Adobe провела исследование с целью изучения базовых навыков, необходимых учащимся для эффективной работы с инструментами, создающими цифровой медиаконтент. Изучив мнения преподавателей, специалистов в области проектирования, видеоспециалистов, коммерческих предприятий и учебных заведений по всему миру, компания сформулировала базовые навыки, необходимые для создания видеопроектов. В теме «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro», интегрированной в курс «Цифровое видео», можно выделить следующие основные цели:

Разработка требований к проекту

- Формулирование основных задач при подготовке видеопроектов, определение целевой аудитории и ее потребностей.
- Выбор видеоконтента, соответствующего назначению проекта и требованиям целевой аудитории.
- Демонстрация знания стандартных требований к защите авторских прав (связанные термины, получение разрешения и цитирование материала, охраняемого авторским правом).
- Демонстрация навыков планирования и управления проектами.

Определение основных этапов подготовки видеопроектов

- Демонстрация навыков планирования и организации видеопроекта.

34 ОБЗОР КУРСА И ПОДГОТОВКА

- Знакомство с общими принципами съемки видео.
- Демонстрация знания визуальных методов работы с видеоконтентом.
- Демонстрация навыков работы со звуком при редактировании видеоконтента.
- Демонстрация навыков работы с статичными изображениями при редактировании видеоконтента.
- Обмен информацией с другими специалистами (например, коллегами и клиентами) о планах по проектированию и наполнению контента.

Знание интерфейса Adobe Premiere Pro CS6

- Умение работать с элементами интерфейса Adobe Premiere Pro.
- Знание функций интерфейса Adobe Premiere Pro.
- Организация и настройка рабочей среды Adobe Premiere Pro.

Редактирование видеопоследовательности при помощи Adobe Premiere Pro CS6

- Импорт мультимедийных материалов (видео-, аудиофайлы и изображения).
- Упорядочение и работа с видеоклипами в последовательности.
- Обрезка клипов.
- Работа со звуком в видеопоследовательности.
- Работа с наложениями текста и фигур в видеопоследовательности.
- Добавление эффектов и переходов в видеопоследовательности и управление ими.

Экспорт видеопроектов с использованием Adobe Premiere Pro CS6

- Демонстрация навыков работы с функциями экспорта видеопроектов.
- Демонстрация навыков работы с функцией экспорта видеопроектов из программы Adobe Premiere Pro.

ПРОЕКТ 1. ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВА ВИДЕО

Время выполнения: от 3 до 5 часов.

Обзор проекта

Для производства качественного видео, учащимся необходимо понимать, как снимается цифровое видео и осуществляется технологический процесс в целом. Учащиеся развивают навыки производства видео через создание проекта вступительного видео, оценку эффективного использования способов видеосъемки и построение видеопоследовательности. Учащиеся применяют навыки и знания, получаемые в этом проекте для создания цифрового видео и разработки клиентских продуктов в последующих проектах. Основное внимание они уделяют изучению различных видов видеосъемки и использованию программы Adobe Premiere Pro CS6 для монтажа серии клипов в склейку, связанное короткое видео.

Результат проекта: короткий видеоклип и материал о способах съемки.

Примечание. Некоторые разделы данного проекта приведены в соответствии с программой экзамена «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6» Adobe Certified Associate. После этапов проекта и технического руководства приведены цели данного экзамена.

Цели проекта

По завершении данного проекта учащиеся разовьют следующие навыки:

Навыки управления проектом

- Управление видеоклипами;
- Организация и планирование видеопоследовательности;
- Создание исходной видеопоследовательности;
- Определение аудитории, целей и задач.

Навыки проектирования

- Определение приемов съемки;
- Понимание процесса создания цифрового видео;
- Использование музыки для улучшения проекта.

Исследовательские навыки и навыки общения

- Понимание типов файлов;
- Понимание принципов авторского права;
- Взаимодействие с членами группы.

Технические навыки

Программа Adobe Premiere Pro

- Знакомство с рабочим пространством программы Premiere Pro;
- Импорт видео и аудиофайлов;
- Использование функции раскадровки на панели **Project** (Проект);
- Добавление, перемещение, удаление и обрезка клипов на панели **Timeline** (Монтажный стол);
- Монтаж методом склейки (инструменты **Selection** (Выделение), **Rolling** (Монтаж с прокруткой) и **Ripple** (Монтаж со сдвигом));
- Добавление звука;
- Экспорт в видеофайл без компрессии.

Программное обеспечение и материалы для выполнения проекта

- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Premiere Pro CS6;
- Раздел «Введение в цифровое видео»;
- Раздел «Принципы и правила авторского права»;
- Раздел «Обзор рабочего пространства Adobe Premiere Pro CS6»;
- Раздел «Импорт файлов»;
- Раздел «Управление мультимедийными файлами на панели Project»;
- Раздел «Создание раскадровки средствами панели Project»;
- Раздел «Работа с клипами на панели Timeline»;
- Раздел «Обрезка клипов на панели Timeline»;
- Раздел «Экспорт графических, видео и аудиофайлов».

Дополнительные ресурсы

- Технические данные и контент
- Ключевые понятия
- Стандарты для учащихся ISTE NETS*S
- Программа Adobe Certified Associate, экзамен «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6»

Этапы проекта

Анализ кадров

Рекомендуемое время: 50–100 минут.

- 1.** Познакомьте учащихся с целями проекта.
 - Понимание процесса производства видео;
 - Изучение приемов видеосъемки и понимание терминологии;
 - Изучение, как аудитория, цели и задачи влияют на результат.
 - Преобразование клипов в согласованную видеопоследовательность;
 - Изучение различных носителей видео, форматов и типов файлов.

2. Учащиеся должны изучить основной рабочий процесс для создания видео в программе Adobe Premiere Pro.

Пре-продакшн

- Написание сценария
- Планирование разработки и съемки.

Продакшн

- Съемка видео.
- Захват видео и импорт других материалов (музыка, статичные изображения, графика и т. д.).

Пост-продакшн

- Простой монтаж видео путем выбора, обрезки и добавления клипов.
- Добавление переходов, применение видеоэффектов и многослойных (композиционных) клипов.
- Создание текста, вступительных титров или простой графики.
- Добавление аудио: дикторского текста, музыки или звуковых эффектов.
- Сведение нескольких звуковых дорожек и использование переходов и спецэффектов в аудиоклипах.
- Экспорт готового проекта на видеоленту цифровой видеокамеры, файл для воспроизведения на компьютере, размещения во Всемирной паутине или для записи на DVD-диск.

Примечание. Начать монтаж видео вы также можете с подборки звукового сопровождения.

3. Учащиеся должны просмотреть различные видеоклипы и определить (с помощью преподавателя), чем каждый кадр отличается и как изменяется по мере повествования.

Примечание. Вы можете перед началом обучения подобрать несколько подходящих клипов.

4. Учащиеся должны проанализировать различные видеоклипы для определения способов съемки, применяемых в них.

Во время демонстрации каждого клипа необходимо определить способ съемки (для съемки некоторых кадров применяется более одного способа), а также объяснить, каким образом данный способ повлиял на видео. Некоторые способы съемки включают в себя:

- *Средний план:* план достаточно дальний, чтобы увидеть предмет в окружающем пространстве и передать некоторый контекст.
- *Дальний план:* позволяет зрителям увидеть большую часть пространства. Называется *установочным планом*, когда используется для установки местоположения.
- *Крупный план:* показывает детали, такие как выражение лица.
- *Сверхкрупный план:* осуществляется так близко, что зрителям может потребоваться мгновение, чтобы понять, что это, обеспечивает поразительные визуальные детали.
- *Общий план:* охватывает объект съемки или фигуру человека целиком и обычно включает в кадр окружение.

- *План через плечо:* Съемка ведется словно из-за плеча человека. Этот тип съемки часто используется для интервью, в котором принимают участие два человека.
- *План субъективной камерой:* показывает то, что видит персонаж.
- *Проезд* (съемка в движении): камера перемещается во время какого-либо события.
- *Перебивки:* при использовании склеек-скачков отвлекают зрителей от склеек, и сглаживает переход между монтируемыми видеопоследовательностями, такими как реакция толпы или счет на табло на спортивных соревнованиях.

Раздел: «Введение в цифровое видео».

Примечание. Используя ресурсы из раздела «Дополнительные ресурсы» и собственные видеофрагменты, подготовьте клипы, демонстрирующие способы съемки.

5. Во время съемки учащиеся должны создать документ с характеристиками условий съемки, ее описанием и пояснением, как план может повлиять на видео.

Создание видео

Рекомендуемое время: 100–150 минут.

6. Учащиеся должны создать короткое видео, выбрав клипы и смонтировав их вместе. Необходимо обсудить важность аудитории, целей и задач видео. По возможности, следует предложить учащимся темы для подборки соответствующих клипов и видеопоследовательностей. В перечень предлагаемых тем входят:

- Съемка репортажа местной службой новостей.
- Режиссер снимает трейлер своего нового фильма.
- Туркомпания создает нечто особенное для привлечения туристов в конкретный район.

Примечание. Вы можете использовать видеофрагменты из упражнения по анализу кадров или загрузить бесплатные лицензионные клипы из доступных источников.

7. Каждому учащемуся необходимо создать на бумаге план видеопоследовательности, характеризующий, как должны появляться клипы, и какое музыкальное сопровождение будет использоваться в соответствующей видеопоследовательности.

8. Так как учащиеся используют материалы, которые они не создавали, следует обсудить необходимость получения разрешения на использование чужих работ, а также для защиты их работы. Обсудите нормы авторского права, руководящие принципы добросовестного использования и проблемы интеллектуальной собственности. Учащиеся должны проверить соблюдение авторских прав на аудио- и видеоклипы, которые они используют в проектах.

Примечание. В зависимости от знания учащимися вопросов авторского права, следует обсудить некоторые или все следующие темы:

- в каких случаях необходимо получить разрешение;
- разница между материалом, защищенным авторским правом, законным использованием, интеллектуальной собственностью и производными работами;
- способы пометки контента, защищенного авторским правом.

Раздел: «Принципы и нормы авторского права»

9. Чтобы организовать и изучить основы сборки клипов вместе, следует познакомить учащихся с интерфейсом Adobe Premiere Pro, инструментами, панелями и функциями. Проясните, как организовать и настроить интерфейс. Учащимся необходимо импортировать клипы в программу Adobe Premiere Pro и начать собирать их в видеопоследовательность. Покажите, как использовать функцию раскадровки. Проясните способы вставки и удаления клипов.

Раздел: «Обзор рабочего пространства программы Adobe Premiere Pro CS6»

Раздел: «Импорт файлов»

Раздел: «Управление мультимедийными файлами на панели Project»

Раздел: «Создание раскадровки средствами панели Project»

Раздел: «Работа с клипами на панели Timeline»

Примечание. Возможно, вы захотите ввести некоторые ключевые термины процесса создания видеопроекта, например, «точка входа», «точка выхода», «указатель текущей позиции воспроизведения», «временная шкала», «таймкод», «ключевой кадр», «безопасные зоны титров» и «действия».

10. Используя метод «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте, как создать склейки (инструменты **Selection** (Выделение), **Rolling** (Монтаж с прокруткой) и **Ripple** (Монтаж со сдвигом)) и пусть учащиеся применяют этот способ монтажа в своих видеопоследовательностях.

Примечание. Вы можете обсудить различия между инструментами обрезки (тримминга), монтажа со сдвигом и монтажа с прокруткой.

Раздел: «Обрезка клипов на панели Timeline»

11. Объясните, что учащимся следует вставить в видео, по крайней мере, один музыкальный клип. Используя метод «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте, как вставить музыкальный клип в видео.

12. Учащиеся должны собрать и смонтировать свои видео с помощью функции раскадровки и панели **Timeline** (Монтажный стол) на основе их планов. Попросите их добавить звуковую дорожку, которая наиболее соответствует их теме.

13. Обсудите варианты экспорта видео на различные носители и в форматы, типы файлов, а также необходимость использования различных форматов. Некоторые вопросы для обсуждения включают в себя:

- Параметры экспорта (кадр, серия кадров, клип, вся видеопоследовательность);
- Конечный файл (только аудио, только видео и полный аудио/видео);
- Типы файлов (AVI, MPEG-2 и т. д.);
- Форматы (Всемирная паутина, компьютер, DVD-диск);
- Компрессия и кодеки.

14. Научите учащихся экспортировать смонтированную видеопоследовательность в простой видеофайл без компрессии.

Раздел: «Экспорт графических, видео и аудиофайлов»

Демонстрация работ учащихся

Рекомендуемое время: 50–100 минут.

15. Выберите нескольких учащихся, в равной степени представляющих каждый сценарий, для презентации их окончательных видеопоследовательностей аудитории. Попросите учащихся сообщить информацию о том, как аудитория, цели и задачи повлияли на их видеопоследовательности и выбор музыки.

Дополнительные задания

Проект можно дополнить следующими заданиями:

- *Анализ видео:* изучение пародийных видео с сайтов видеохостинга, таких как YouTube, и определение объектов съемки (элементов), оригинальный вид которых был изменен для создания пародии.
- *Приемы съемки:* попросите учащихся выбрать свой любимый фрагмент видео и определить планы, используемые в нем.

Оценка

- По нескольким критериям, представленным далее в разделе «Критерии оценки».

Дополнительные ресурсы

Основные

- Обзор пошаговых инструкций для учащихся, приведенных в этом проекте.
- Профессиональные ресурсы о производстве видео, в том числе образцы проектов с мультимедийными материалами и видеуроки см. на сайте www.adobe.com/go/hedvideoresources.
- Видеуроки, ориентированные на навыки, необходимые для выполнения этого проекта, можно найти на сайте Adobe TV по адресу tv.adobe.com/show/digital-video-cs6/.
- Дополнительные учебные ресурсы по производству видео и другим темам этого проекта можно найти по адресу edexchange.adobe.com
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Premiere Pro можно найти в справочных материалах программы.
- Вы можете дополнить этот проект следующими книгами по видеопроизводству:
 - Aronson, I. «DV Filmmaking from Start to Finish». O'Reilly Media, 2006.
 - Millerson, G. «Video Production Handbook, Fourth Edition». Focal Press, 2008. Особенно, это касается главы 3, посвященной основам видеосъемки и влиянию планов съемки на аудиторию.
- Посетите сайт с более подробной информацией по авторским правам. fairuse.stanford.edu/.

Приемы видеосъемки

- Приемы съемки и монтажа видео профессионального вида (форум): www.videoforums.co.uk/reviews/features/shoot-to-edit-a-guide-to-using-your-camcorder-a184.html.
- Статья, описывающая планы съемки: www.videomaker.com/article/7575/.

Монтаж

- Склейка видеофрагментов в видеокамере: www.videomaker.com/article/7252/.
- Съемка с учетом аудитории, тематики и последующего монтажа; весь процесс видеопроизводства от начала до конца: www.videomaker.com/article/1691/.

Раскадровка

- Основы видеосъемки, включая описание раскадровки и ее значение: www.medialit.org/reading_room/article3.html.
- Теоретический подход к раскадровке: www.ibiblio.org/ism/articles/huffcorzine.html.

Видеоклипы

- Бесплатный потоковый онлайн видеосервис: www.youtube.com.
- Лицензионные, свободно-распространяемые фотографии, музыка, текст и видеоролики: search.creativecommons.org.

Ключевые понятия

- авторское право
- видеопоследовательность
- дальний план
- законное использование
- клипы
- крупный план
- общий план
- панель **Timeline** (Монтажный стол)
- перебивка
- план субъективной камерой
- план через плечо
- проезд (съемка в движении)
- процесс производства видео
- раскадровка
- сверхкрупный план
- склейка
- средний план
- экспорт

Стандарт ISTE NETS*S для учащихся

Этот проект соответствует технологическим стандартам ISTE NETS*S. В зависимости от тематики и содержания, которые выбирает учащийся, вы можете изучить стандарты, принятые в вашем государстве.

1. Творчество и инновации.

Учащиеся демонстрируют творческое мышление, исследовательские подходы и разрабатывают инновационные продукты и процессы с использованием технологии. Учащиеся:

- а. Применяют имеющиеся знания для получения новых идей, продуктов или процессов;
- б. Создают оригинальные произведения как средство выражения личности или группы.

2. Коммуникации и сотрудничество.

Учащиеся используют цифровые средства и среды для общения и коллективной работы, в том числе на расстоянии, поддержки индивидуального обучения и возможности обучения других. Учащиеся:

- б. Эффективно распространяют информацию и идеи для разных аудиторий с использованием различных средств и форматов.

3. Исследования и информационная компетентность.

Учащиеся умеют применять цифровые инструменты для сбора, оценки и использования информации. Учащиеся:

- б. Находят, организовывают, анализируют, оценивают, обобщают и используют информацию из различных источников и сред
- в. Оценивают и отбирают источники информации и цифровые средства на основе целесообразности для конкретных задач.

5. Цифровое гражданство.

Учащиеся понимают гуманитарные, культурные и социальные вопросы, связанные с информационными технологиями и практикой легального и этичного поведения. Учащиеся:

- а. Заявляют и практикуют безопасное, правовое и ответственное использование информации и технологий.

6. Применение технологии и технологические концепции.

Учащиеся демонстрируют четкое понимание технологических концепций и систем, и их применения. Учащиеся:

- а. Понимают и используют технологические системы;
- б. Эффективно и продуктивно выбирают и используют приложения.

Программа сертификации Adobe Certified Associate

1.1. Формулирование основных задач при подготовке видеопроектов, определение целевой аудитории и ее потребностей.

1.2. Выбор видеоконтента, соответствующего назначению проекта и требованиям целевой аудитории.

- 1.3. Демонстрация знания стандартных требований к защите авторских прав (связанные термины, получение разрешения и цитирование материала, охраняемого авторским правом).
- 1.4. Демонстрация навыков планирования и управления проектами.
- 2.1. Знакомство с общими принципами съемки видео.
- 2.6. Обмен информацией с другими специалистами (например, коллегами и клиентами) о планах по проектированию и наполнению контента.
- 3.1. Умение работать с элементами интерфейса Adobe Premiere Pro.
- 3.2. Знание функций интерфейса Adobe Premiere Pro.
- 3.3. Организация и настройка рабочей среды Adobe Premiere Pro.
- 4.1. Импорт мультимедийных материалов (видео-, аудиофайлы и изображения).
- 4.2. Упорядочение и работа с видеоклипами в последовательности.
- 4.3. Обрезка клипов.
- 4.4. Работа со звуком в видеопоследовательности.
- 5.1. Демонстрация навыков работы с функциями экспорта видеопроектов.
- 5.2. Демонстрация навыков работы с функцией экспорта видеопроектов из программы Adobe Premiere Pro.

Критерии оценки

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Видео – содержимое	Отсутствует, не завершено или нет конкретики.	Видео повествует и обращается к теме (информационная заметка, трейлер фильма или туристическое видео). Видеоклипы содержат надлежащее уведомление об авторских правах.	Видео ясное и убедительное. Видео снято четко, по теме (информационная заметка, трейлер фильма или туристическое видео). Видеоклипы содержат надлежащее уведомление об авторских правах. Выбранная музыка улучшает и дополняет тему видео.
Видео – исполнение	Отсутствует, не завершено или нет конкретики.	Видео включает в себя два типа склеек и музыкальный фрагмент; успешно экспортировано в видеофайл без компрессии.	Видео включает в себя два или более типа склеек и музыкальный клип; успешно экспортировано в видеофайл без компрессии.
Документация	Отсутствует или не завершена.	Содержит термины и описание съемки. Содержит письменное обоснование, как выбранные планы съемки могут влиять на видео.	Содержит термины и ясное и четкое описание съемки. Содержит четкое обоснование, как выбранные планы съемки могут влиять на видео и подтверждает это логическим обоснованием с примерами клипов, проанализированных учащимися.

ВВЕДЕНИЕ В ЦИФРОВОЕ ВИДЕО

Видели ли вы любительское видео? Не то видео, которое представлено на кинофестивалях. Мы говорим о видео, которое было создано человеком, живущим по соседству с вами. Видео, которое может сделать любой!

В наши дни доступно множество простых в использовании инструментов для создания отличных короткометражных фильмов. С помощью этих инструментов люди практически любого возраста могут создавать собственные шедевры, которые выглядят и звучат так, как голливудские фильмы. Кроме того, готовый продукт вы можете легко записать на DVD-диск, разместить во Всемирной паутине или предоставить зрителям как-либо еще.

Действительно ли я могу создать фильм?

Да! Процесс видеосъемки и последующего монтажа увлекателен и не представляет никаких сложностей. Благодаря современным технологиям, вы можете превратить ваши мечты в реальность.

- Привнесите азарт и энергетику кинофестивалей в учебные проекты.
- Создайте короткометражный фильм из отснятого видеоматериала очередного семейного праздника, который всем придется по душе.
- Займитесь в выходной день превращением сюжетной линии или «мыльной оперы», о которой вы размышляли на досуге, в фильм, который смогут посмотреть другие.
- В качестве следующего учебного проекта создайте фильм, который поразит абсолютно всех и продемонстрирует глубину ваших познаний.
- Превратите одночасовую видеосъемку дня рождения или футбольного матча в потрясающий трехминутный видеоролик, который с удовольствием будете смотреть вы и ваши друзья.

Переходим к цифровому формату видео

Профессиональная видеосъемка и монтаж теперь доступны каждому, у кого есть современный компьютер, недорогая цифровая видеокамера и программное обеспечение для монтажа видеоматериала, например программа Adobe Premiere Pro CS6. С существующими инструментами для работы с цифровым видео вы тоже можете говорить: «Камера. Мотор. Поехали!»

Начало работы с цифровым видео

Создание видеофильмов с использованием современных технологий — это увлекательный и достаточно простой процесс. Вы можете создать абсолютно все — начиная с пятиминутного видеоролика, повествующего о вашем отпуске, и заканчивая настоящим полнометражным фильмом. Для этого вам потребуется лишь найти подходящие инструменты и опробовать их!

Создать фильм можно из последовательности цифровых изображений или из видеоматериала, отснятого на цифровую видеокамеру. Так или иначе, вы можете добавить музыку, зву-

ковые эффекты, дикторский текст, титры и специальные видеоэффекты, которые позволят превратить ваш фильм в нечто захватывающее, что будет заставлять вас и ваших друзей просматривать его снова и снова.

Осторожно! Приступив к созданию собственных фильмов, вы будете смотреть на другие фильмы совершенно иначе, чем раньше. Вы начнете обращать внимание на такие моменты, как ракурсы съемки, использование музыки и специальных эффектов. Любой кинематографист рано или поздно становится критиком.

Давайте попробуем объединить все части вместе, начав записывать памятные моменты на видео, и монтировать отснятый материал так, что готовый фильм можно будет с гордостью показывать всем желающим. Забудьте о скучных слайд-шоу из прошлого. Это — революция в кинематографе. Поэтому берите свою цифровую видеокамеру и приступайте к работе.

Создание фильма

Существует множество различных видов фильмов, и каждый из них создается по-разному. Тем не менее, при создании любого фильма применяется один и тот же основной процесс.

Препродакшн

Препродакшн включает все подготовительные мероприятия, начиная с обдумывания сюжета и заканчивая написанием сценария (если он используется). Сначала у вас рождается идея того, что вы желаете увидеть. Возможно, вы захотите снять простой фильм о семейном отдыхе или создать игровое кино о Гражданской войне. Так или иначе, любой съемке предшествует этап обдумывания. По крайней мере, вы должны бегло набросать список моментов, которые хотите снять.

Возьмем, к примеру, семейный отдых. Неплохо подумать о том, чем вы будете заниматься на отдыхе, и предусмотрительно снять видеоматериал о каждом важном событии. Предварительное планирование поможет вам не забыть о какой-нибудь важной части фильма. Для подобного типа предварительного планирования удобно использовать *режиссерский сценарий*. В этом сценарии просто перечисляются кадры, которые вы хотите видеть в вашем фильме. Как только кадр будет снят, он вычеркивается из этого списка. Вы можете всегда добавлять новые кадры в этот сценарий, но предварительное размышление об основных элементах вашего фильма незаменимо.

Для игрового кино, в съемку которого вовлечено большое количество людей, можно подготовить *сценарий* (не путайте с режиссерским сценарием!). Сценарий позволяет разместить всех участников съемки на одной странице, если можно так выразиться. Сценарий, состоящий из двух столбцов, наиболее важен, поскольку он сообщает актерам, что нужно сказать в кадре, кинооператорам — что и как снимать, а монтажерам — как они должны объединить все это вместе. В левом столбце собраны все указания по видеосъемке, например, появление изображения из черного и сверхкрупный план. В правом столбце собраны указания по тому, что должны говорить актеры.

Наилучший инструмент предварительной подготовки — *раскадровки* (иногда называемые *кадропланами*). При их создании вы рисуете каждый кадр, а также описываете перемещения камеры, указания для актеров и слова роли. С раскадровкой ни один кадр не останется незамеченным.

Создание видеопрокта

Съемка кадра для фильма — это вид искусства. Кинооператоры должны вдумчиво подходить к процессу съемки. Кинооператор отвечает за то, что находится в кадре, а что — нет, достаточно ли освещения и записывает ли камера фоновый звук или нет. Любой, кто брал в руки видеокамеру для съемки семейного торжества, знает, что это — тяжелый труд. Съемка меняет ваше восприятие ситуации: из участника торжества вы превращаетесь в наблюдателя. Небольшое предварительное планирование может помочь вам определить существенные и несущественные моменты. Таким образом, вы можете включать видеокамеру только в тех случаях, когда это будет действительно необходимо, вместо того, чтобы снимать все событие целиком, переживая, что можно пропустить нечто важное. Для более официальных съемок, подразумевающих использование сценария, этот момент означает переход от абстракции к реальности.

Несколько следующих советов помогут вам улучшить результаты съемки событий.

Во-первых, определите, что вы хотите снять. Решите, что наиболее важно, и выделяйте это на экране. Если необходимо подчеркнуть радость конкретного человека, снимите его крупным планом, чтобы показать выражение его лица. Если необходимо показать большое семейное мероприятие на берегу озера, отойдите назад, чтобы вы могли видеть всех членов семьи и озеро. В кинематографии это называется *полем обзора*. В процессе съемки рекомендуется чередовать планы, чтобы можно было получить представление об окружающей обстановке и эмоциях.

Во-вторых, следуйте *правилу «трех»* — прямолинейность, устойчивость, плавность. Для достижения наилучших результатов необходимо использовать штатив при любой возможности. Правильно установленный штатив обеспечит устойчивость видеокамеры и прямолинейность съемки. При панорамировании — вправо или вверх-вниз, желательно, чтобы все движения были плавными. Старайтесь прибегать к трансфокации только в случае крайней необходимости. Если нужно наехать или отъехать от объекта съемки, старайтесь делать это плавно и медленно. Чрезмерное использование трансфокации — распространенная ошибка всех любителей.

В-третьих, убедитесь, что объект съемки достаточно освещен. Матрица видеокамеры должна постоянно «решать», какое количество света пропустить внутрь. Если человек находится перед окном, за которым ярко светит солнце, матрица решит, что не должна пропустить много света, и затемнит весь кадр, в результате чего человек будет выглядеть как темная фигура на светлом фоне (рис. 1.1).

Если же человека расположить напротив солнца, при съемке у него под глазами появятся глубокие тени, поскольку матрица вынуждена бороться с другими яркими областями в кадре (картинка с глубокими тенями). Обычно лучше всего снимать видео в тени, чтобы выровнять освещение и избежать появления глубоких теней (рис. 1.2).



Рис. 1.1. Объекты съемки, освещенные сзади



Рис. 1.2. Исправление эффекта глубоких теней

В-четвертых, убедитесь, что микрофон видеокамеры записывает именно нужные звуки. Помните, чем ближе находится микрофон видеокамеры к источнику звука, тем лучше. Микрофон видеокамеры записывает звуки, издаваемые объектом, находящимся недалеко, лучше, чем удаленные звуки. Большинство видеокамер позволяют подключать внешний микрофон для записи необходимых звуков.

Несмотря на то, что эти правила перечислены в определенной последовательности, все они играют одинаково важную роль при видеосъемке. Нет ничего более разочаровывающего, чем просмотр видеофильма, в котором вы не можете услышать то, что должны были услышать, или понять происходящее — особенно, если этот просмотр вызывает симптомы морской болезни из-за камеры, удерживаемой в руках, и постоянной трансфокации. Эти четыре навыка отличают профессионала от любителя. Если уделить этим советам должное внимание, вы тоже сможете снимать как профессионал.

Постпродакшн

Постпродакшн позволяют воплотить ваш шедевр в жизнь. Современные компьютеры, на которых установлено программное обеспечение для монтажа видео, например программа Adobe Premiere Pro CS6, позволяют захватывать видео с камеры, просматривать отснятый видеоматериал, обрезать клипы, оставляя только лучшие фрагменты, выстраивать последо-

вательности клипов на панели **Timeline** (Монтажный стол), а также добавлять титры, музыку, звуковые и специальные эффекты. При работе с программой Adobe Premiere Pro вы используете практически те же приемы, которые применяются профессионалами для создания документальных фильмов, ситкомов, выпусков новостей и художественных фильмов. Приложив некоторое усилие, вы сможете сделать так, чтобы ваши видеофильмы выглядели так же профессионально, как те, которые вы видите на экране телевизора или в кинотеатре.

Сначала вам нужно скопировать отснятый видеоматериал с вашей камеры на компьютер. Следует предупредить, что видеокамеры, использующие в качестве носителя информации магнитную ленту, передают видеоматериал на компьютер в режиме реального времени, поэтому, если вы сняли видео длительностью один час, потребуется один час, чтобы загрузить этот видеоматериал с камеры на компьютер. Кроме того, видеофайлы занимают большой объем дискового пространства, поэтому, чем больше объем жесткого диска вашего компьютера, тем лучше. В процессе загрузки вы должны просмотреть видеоматериал, чтобы иметь представление о том, что есть в вашем распоряжении, и начать мысленно создавать фильм из отснятых кадров. Также существуют видеокамеры, которые сохраняют видео непосредственно в файл, без использования магнитной пленки. Эти «беспленочные» видеоформаты поддерживаются программой Adobe Premiere Pro CS6, но зачастую подобные видеокамеры оказываются слишком дорогими для начинающих операторов.

Как только видеоматериал окажется на компьютере, его последующая обработка будет проводиться в три этапа: сначала производится сборка материала, затем осуществляется черновой монтаж и, наконец, окончательный монтаж. На каждом этапе вы работаете над всем проектом, постепенно повышая качество и приближаясь к концу процесса. Пытаясь добиться совершенства, вы можете потратить слишком много времени на монтаж фильма. Однажды известный кинорежиссер Стивен Спилберг сказал: «Фильмы никогда не бывают законченными — их просто забрасывают».

Распространение

Итак, вы завершили работу над своим шедевром! Вы готовы показать его другим людям. Сделать это в цифровом мире совершенно не сложно.

Записать фильм на DVD или Blu-ray диск

С помощью программы Adobe Premiere Pro и компьютера, оборудованного устройством записи DVD или Blu-ray дисков, можно создавать ваши собственные диски, которые могут быть воспроизведены на большинстве современных проигрывателей DVD и Blu-ray дисков.

Отправить фильм по электронной почте

Отправка фильма по электронной почте — это быстрый и дешевый способ передачи вашего фильма, но перед этим вам придется кодировать ваш фильм в формат с компрессией, чтобы уменьшить его размеры. Ваше программное обеспечение для монтажа видео, например программа Adobe Premiere Pro, включает возможности экспорта для создания файлов, пригодных для отправки по электронной почте, однако при этом снижается качество и уменьшается разрешение изображения.

Разместить фильм во Всемирной паутине

В наши дни многие люди имеют возможность просматривать видео, размещенное во Всемирной паутине. Если ваша целевая аудитория имеет высокоскоростной (широкополосный) доступ к Интернету, качество изображения фильма, размещенного на веб-странице, может быть выше, чем видеофайла, отправляемого по электронной почте, поскольку в первом случае вам не нужно сжимать видеофайл настолько сильно.

Записать фильм обратно на цифровую видеокамеру

Еще один вариант — записать фильм обратно на цифровую видеокамеру. Если сохранить фильм на видеокамере, вы создадите резервную копию вашего фильма на кассете формата MiniDV.

Чтобы воспроизвести фильм с кассеты MiniDV, вы можете использовать видеокамеру в качестве видеомagneфона, подключив ее к телевизору. Проблема заключается в том, что каждый раз, когда вам захочется посмотреть фильм, вам придется подключать видеокамеру к телевизору.

ПРИНЦИПЫ И НОРМЫ АВТОРСКОГО ПРАВА

Авторское право — это защита интеллектуальной собственности.

Интеллектуальная собственность представляет собой что-либо, написанное или созданное человеком. Это может быть музыка, текст, картины, фотографии, звуки и т.д.

Положение о законном использовании входит в состав закона об авторском праве. В нем утверждается, что ограниченные части материала могут быть использованы без письменного разрешения для определенных целей, таких как новостное сообщение или учебная работа. Однако в нем не раскрывается понятие «ограниченных частей», так что удостоверьтесь, что вы не злоупотребляете материалом. Данное положение требует ссылаться на автора или правообладателя любого используемого вами материала.

Производные произведения — материалы, защищенные авторским правом, которые были переработаны или изменены. Такой материал защищен законом об авторском праве. Если вы измените фотографию, защищенную авторским правом с помощью компьютерных программ, данная фотография все равно будет считаться защищенной и ее запрещено использовать без письменного разрешения.

Академические стандарты для материалов, защищенных авторским правом, выше, чем для других. Так как ученые и исследователи реализуют множество различных замыслов и ответственны за сообщение этих идей миру, эти сообщения должны удовлетворять более высоким стандартам достоверности. Они должны ссылаться на автора не только при цитировании точного высказывания другого человека, но и при цитировании идей, которые выражены этими словами. Как исследователь, вы не можете перефразировать сказанное другим и не указать ссылку на автора.

Библиографии — это списки источников, которые были использованы в научных исследованиях. При использовании источников во Всемирной паутине для научных исследований или для проектирования, вы должны ссылаться на автора, где это необходимо. Зачастую люди, которые используют изображения из Всемирной паутины для публикации на собственной веб-странице, создают список авторов изображений вместо библиографии.

Нормы авторского права

- 1.** Материалы, защищенные авторским правом, не могут быть использованы без письменного разрешения автора материала (или его правообладателя).
- 2.** Материал может быть защищен, даже если на нем не отображается символ ©. Даже если нет упоминания об авторских правах, следует считать, что все материалы из другого источника защищены.
- 3.** Наказание за нарушение законов об авторских правах может варьироваться от незначительного до серьезного. При нарушении закона об авторском праве вы можете просто получить сообщение от автора по электронной почте с просьбой прекратить использование материала. Если материал опубликован на веб-сайте, веб-мастер может закрыть ваш сайт. Также вы можете навлечь на себя судебное разбирательство.
- 4.** Чтобы убедиться, что вами не нарушен какой-либо закон об авторских правах, важно сделать следующее:
 - Написать и отправить электронное письмо автору или правообладателю и попросить разрешение на использование материала. Не использовать его, пока не получено разрешение;
 - Следовать инструкциям на сайте, касающимся использования материала. Вас могут попросить создать ссылку на вашей странице или предупредить автора или правообладателя;
 - Самое главное: не использовать материал без письменного разрешения.
- 5.** Чтобы заявить авторские права на ваш собственный материал, уведомление об авторском праве на визуально воспринимаемый материал должно содержать один или несколько из следующих элементов:
 - Символ © (буква С в круге), или слово «Copyright» или «Авторские права»;
 - Год первой публикации;
 - Имя правообладателя; (Пример: © 2012 Adobe Systems, Inc);
- 6.** Уведомление об авторском праве для грампластинок и звукозаписей должно содержать три элемента:
 - Символ ℗ (буква Р в круге)
 - Год первой публикации;
 - Имя правообладателя;
- 7.** Уведомление об авторских правах должно быть размещено таким образом, чтобы «дать разумное уведомление о претензии на авторское право».

Для более подробной информации об авторских правах посетите веб-сайт www.copyright.gov.

ОБЗОР РАБОЧЕГО ПРОСТРАНСТВА ПРОГРАММЫ ADOBE PREMIERE PRO CS6

Из данного раздела вы узнаете, как создать новый проект Adobe Premiere Pro CS6, настроить параметры проекта и видеопоследовательности, изменить установки рабочего пространства, научитесь ориентироваться в рабочем пространстве, а также как создавать пользовательские рабочие пространства.

Создание и настройка нового проекта

Для каждого создаваемого вами проекта Adobe Premiere Pro создает *файл проекта*. Этот файл содержит параметры, выбранные для проекта, а также важные данные о материалах, монтаже и эффектах, используемых в проекте. Программа Adobe Premiere Pro не хранит видео-, аудио- или файлы статичных изображений в файле проекта — он сохраняет только ссылки на каждый из этих файлов на основе его имени и местонахождения в момент импорта.

Проект может содержать одну или несколько *видеопоследовательностей*. В рамках одного проекта можно монтировать отдельные сегменты как самостоятельные видеопоследовательности, а затем объединять их в конечный проект путем вложения их в более длинную видеопоследовательность. Также вы можете хранить несколько вариаций одной и той же видеопоследовательности в проекте.

Каждый раз, создавая новый проект в Adobe Premiere Pro, необходимо настроить параметры проекта и видеопоследовательности.

Чтобы сохранить качество видео, вы должны выбрать параметры, которые соответствуют исходному видеоматериалу.

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro.
2. В диалоговом окне **Welcome** (Добро пожаловать) нажмите кнопку **New Project** (Новый проект). Появится диалоговое окно **New Project** (Новый проект) с открытой вкладкой **General** (Общие) (рис. 1.3).

Примечание. Вы также можете создать новый проект, выбрав команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Project** (Файл ⇒ Новый ⇒ Проект).

- *Визуализатор видео (Video rendering and playback)*: если вы установили дополнительное аппаратное или программное обеспечение для просчета, выберите визуализатор, который будет использоваться для проекта. По умолчанию, в программе Adobe Premiere Pro используется стандартный визуализатор.
- *Формат разметки видео (Video)*: программа Adobe Premiere Pro поддерживает несколько форматов временного кода. Вы можете просмотреть временной код монтируемого материала в подходящем формате.
- *Формат разметки аудио (Audio)*: звуковую дорожку можно измерять и редактировать в режиме разметки миллисекунд или аудиосэмплов. В одной миллисекунде содержится

несколько аудиосэмплов, что делает этот режим более точным, позволяя проводить более точный монтаж.

- **Формат захвата (Capture):** данный параметр определяет, как программа Adobe Premiere Pro передает видео и аудио непосредственно с видеомagneфона или камеры. По умолчанию, доступны форматы DV и HDV. Другие варианты отображаются только при подключении специализированного оборудования или установке программного обеспечения для видеозахвата.

3. Щелкните мышью по вкладке **Scratch Disks** (Рабочие диски).

Используйте элементы управления на вкладке **Scratch Disks** (Рабочие диски) (рис. 1.4) для определения каталогов хранения захваченных и отредактированных файлов проекта.

4. В нижней части вкладки **General** (Общие) укажите каталог хранения вашего проекта. Для выбора другого местоположения, нажмите кнопку **Browse** (Обзор) и перейдите к нужной папке, или создайте новую папку в диалоговом окне **Please Select The Destination Path For Your New Project** (Пожалуйста, выберите путь для сохранения вашего нового проекта).

5. Дважды щелкните мышью по полю **Name** (Имя) в нижней части вкладки **General** (Общие), введите название проекта и нажмите кнопку **OK**. Появится диалоговое окно **New Sequence** (Новая видеопоследовательность), открытое на вкладке **Sequence Presets** (Предустановки видеопоследовательности) (рис. 1.5). Программа Adobe Premiere Pro поставляется с несколькими *корзинами* (другими словами, группами или наборами) предустановок.

- **ARRI:** используется, если исходный видеоматериал был захвачен с профессиональной безленточной цифровой кинокамеры ARRI Alexa.
- **AVC-Intra:** тип видео-кодека, доступного в некоторых HD-устройствах компании Panasonic и совместимого со стандартом H.264/MPEG-4 AVC.

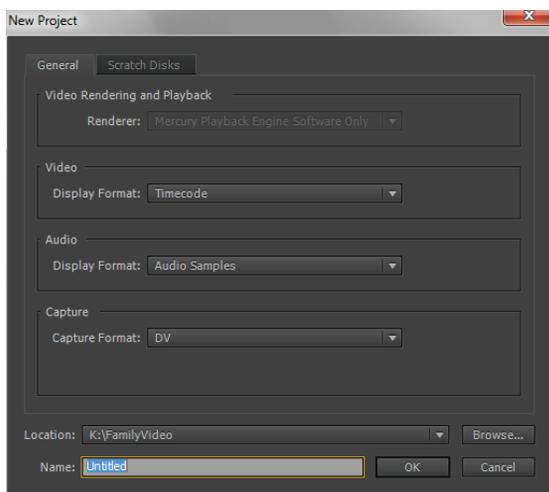


Рис. 1.3. Диалоговое окно **New Project**, вкладка **General**

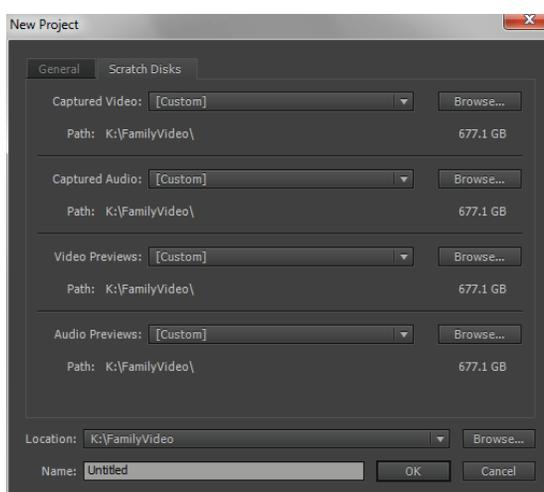


Рис. 1.4. Вкладка **Scratch Disks**

- *AVCHD*: улучшенный видеокодек высокого разрешения представляет собой формат записи с высоким разрешением, используемый в цифровых безленточных видеокамерах. Используется при создании и записи домашнего видео с высоким разрешением.
- *Canon XF MPEG2*: тип видео-кодека, доступного для устройств Canon XF и совместимого со стандартом MPEG-2.
- *DV-24P*: обычно это видеоматериал, снятый в стандарте 24 кадра в секунду и переданный в DV.
- *DV-NTSC*: (от англ. National Television Standards Committee — Национальный комитет по телевизионным стандартам). Система аналогового цветного телевидения для Северной и Южной Америки и Японии.
- *DV-PAL*: (от англ. Phase Alternating Line — построчное изменение фазы). Система аналогового цветного телевидения, принятая в большинстве стран Западной Европы и Австралии.
- *DVCPR050* и *DVCPR0HD*: профессиональные форматы цифровой магнитной видеозаписи.
- *HDV*: Видео высокой четкости, с компрессией на пользовательском уровне.
- *Mobile & Devices (Мобильные телефоны и устройства)*: набор предустановок для монтажа видео, предназначенного только для загрузки на мобильные телефоны, портативные мультимедийные проигрыватели и другие портативные устройства.
- *RED R3D*: видеозапись, снятая цифровой безленточной кинокамерой Red One. Программа Adobe Premiere Pro обеспечивает нативную поддержку RED R3d файлов.
- *XDCAM EX, XDCAM HD, XDCAM HD422*: Профессиональная безленточная видеосистема, запись в которой происходит на специальные оптические диски.

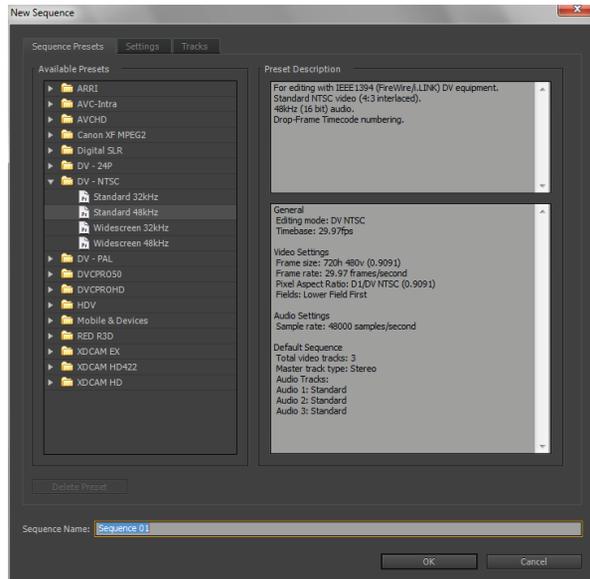


Рис. 1.5. Диалоговое окно **New Sequence**, вкладка **Sequence Presets**

Примечание. Для создания пользовательской предустановки, выберите одну из них в качестве шаблона, а затем измените параметры предустановки на вкладке **Settings** (Настройки) (рис. 1.6) и нажмите кнопку **Save Preset** (Сохранить предустановки). Введите название и описание новой предустановки и нажмите кнопку **OK**. Настроенная вами предустановка будет добавлена в корзину **Custom** (Пользовательские) на вкладке **Sequence Presets** (Предустановки видеопоследовательности) (рис. 1.7).

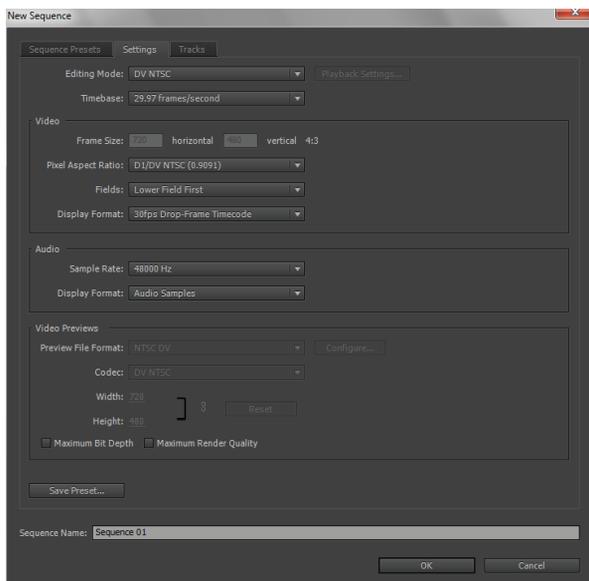


Рис. 1.6. Диалоговое окно **New Sequence**, вкладка **Settings**

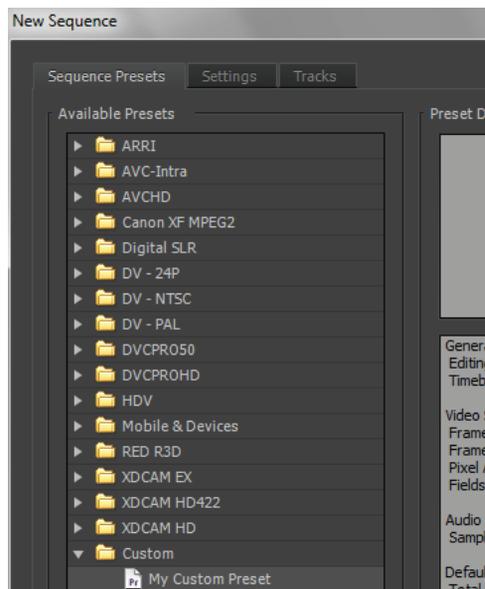


Рис. 1.7. Пользовательская предустановка

6. На вкладке **Sequence Presets** (Предустановки видеопоследовательности) откройте корзину с предустановкой, соответствующих формату видеозаписи вашего проекта и частоте дискретизации аудио (кГц). Скорее всего, это будет **DV-NTSC** ⇒ **Standard 48kHz** (DV-NTSC ⇒ Стандартный 48 кГц).

Взгляните на информацию, содержащуюся в правой части диалогового окна. Это настройки по умолчанию для выбранной предустановки.

7. В нижней части диалогового окна **New Sequence** (Новая видеопоследовательность) введите название видеопоследовательности и нажмите кнопку **OK**.

Вы увидите рабочее пространство программы Adobe Premiere Pro (рис. 1.8).

Главное окно программы Adobe Premiere Pro – *окно приложения*. Панели и панели в данном окне организованы в порядке, который называется *рабочее пространство*. По умолчанию, рабочее пространство содержит группы панелей, а также одиночные панели. Скорректировать некоторые настройки программы можно в диалоговом окне **Preferences** (Параметры).

8. В строке главного меню выберите команду **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **General** (Правка ⇒ Параметры ⇒ Общие) (Windows) или **Premiere Pro** ⇒ **Preferences** ⇒ **General** (Premiere Pro ⇒ Параметры ⇒ Общие) (OS X).

Появится диалоговое окно **Preferences** (Параметры) (рис. 1.9).

Примечание. Вы можете выбрать любую категорию диалогового окна Preferences (Установки). Вы можете с легкостью переместиться из одной категории в другую, щелкнув по названию категории в левой части диалогового окна.

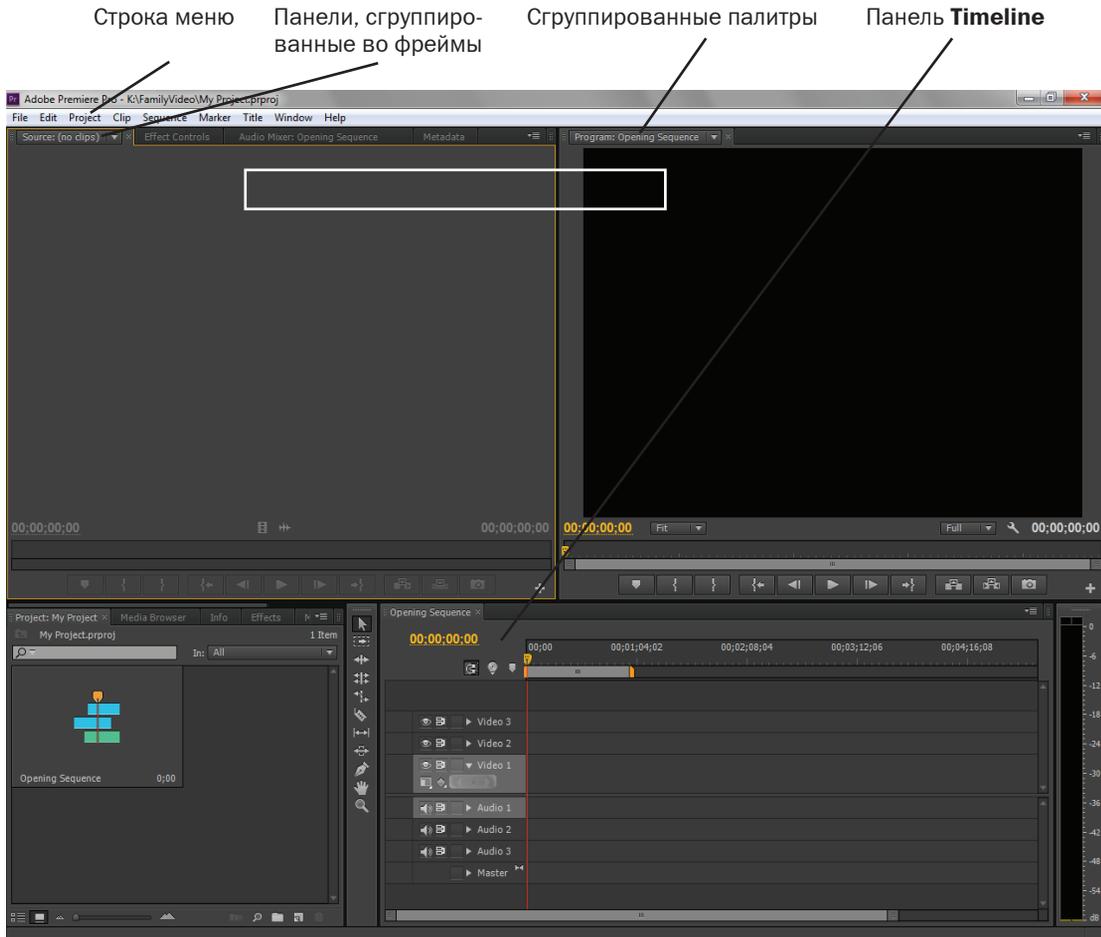


Рис. 1.8. Рабочее пространство программы Adobe Premiere Pro

9. Поочередно щелкните мышью по названию каждой категории, чтобы проверить настройки параметров.

При первом использовании программы Adobe Premiere Pro, редко возникает необходимость изменить эти настройки. Любые изменения, произведенные в диалоговом окне **Preferences** (Параметры), вступают в силу немедленно и остаются в силе при следующем запуске программы Adobe Premiere Pro. Вы можете изменить их в любое время.

10. Перейдите в раздел **Appearance** (Интерфейс) и переместите ползунковый регулятор **Brightness** (Яркость) влево или вправо (рис. 1.10).

11. Нажмите кнопку **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно **Preferences** (Параметры) и вернуться в рабочее пространство программы Adobe Premiere Pro.

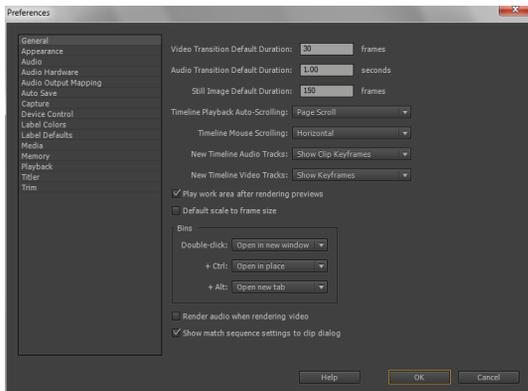


Рис. 1.9. Диалоговое окно Preferences, категория General

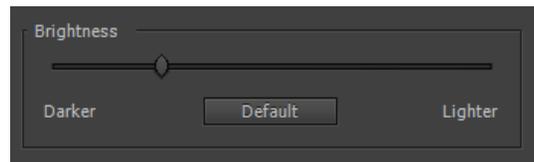


Рис. 1.10. Настройки яркости

Знакомство с рабочим пространством программы Adobe Premiere Pro

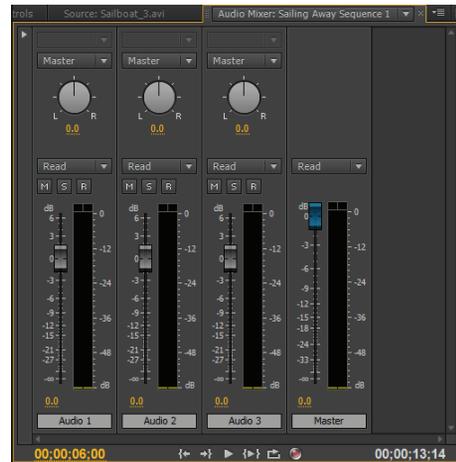
Рабочее пространство делится на *фреймы*, которые содержат одну или несколько панелей. Можно настроить рабочее пространство, организуя панели в окне программы так, чтобы интерфейс наилучшим образом соответствовал вашему стилю работы. Вы можете создать и сохранить несколько пользовательских рабочих пространств для различных задач, например, одно — для монтажа и другое — для сведения звука.

Вы можете перетаскивать панели в новые позиции, добавлять панели в группы и исключать их, размещать панели рядом друг с другом, а также отсоединять панели так, чтобы они «плавали» в рабочем пространстве. При изменении одной панели, другие также автоматически меняют размер, чтобы соответствовать пропорциям рабочего пространства.

Панели программы Adobe Premiere Pro

Для отображения панелей, сгруппированных во фреймах, вам, возможно, придется щелкнуть по соответствующим вкладкам. Поскольку в новом проекте нет загруженных материалов, некоторые из панелей в вашем проекте будут пусты. В качестве примера, мы добавили некоторые объекты, чтобы показать вам, как эти панели выглядят при наличии материалов.

- **Панель Project (Проект)** (рис. 1.11) — хранилище ссылок на материалы проекта: видеоклипы, аудиофайлы, графику, статичные изображения и видеопоследовательности.
- **Панель Effect Controls (Управление эффектом)** (рис. 1.11): щелчком мышью по клипу или эффекту перехода на панели **Timeline** (Монтажный стол) вы отображаете его свойства на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). На этой панели вы можете применять и настраивать видео- и аудиоэффекты. Большая часть монтажа производится на панелях **Effect Controls** (Управление эффектом) и **Timeline** (Монтажный стол).

Рис. 1.11. Панель **Project** и панель **Effect Controls**Рис. 1.12. Панель **Audio Mixer**

- **Audio Mixer** (*Аудиомикшер*) (рис. 1.12): щелкните по вкладке **Audio Mixer** (Аудиомикшер) справа от вкладки **Effect Controls** (Управление эффектом) для отображения аудиомикшера. Его интерфейс очень похож на оборудование звукозаписывающей студии, с ползунками регулирования уровней громкости и ручками панорамирования, — по одному набору элементов управления для каждой аудиодорожки на панели **Timeline** (Монтажный стол) плюс мастер-дорожка.
- **Мониторы**: используйте окно панели **Source Monitor** (Монитор источника) для просмотра и обрезки исходного видеоматериала. Клипы помещаются в окно панели **Source Monitor** (Монитор источника) двойным щелчком мыши по ним на панели **Project** (Проект). Окно панели **Program Monitor** (Монитор программы) (рис. 1.13) служит для просмотра видео, размещенного на панели **Timeline** (Монтажный стол). Используйте окно панели **Program Monitor** (Монитор программы) для просмотра проекта в процессе работы, а также для создания некоторых видеоэффектов и монтажа видеопоследовательности.
- Панель **Effects** (*Эффекты*) (рис. 1.14): не следует путать ее с панелью **Effect Controls** (Управление эффектом). Панель **Effects** (Эффекты) представляет собой библиотеку видео- и аудиоэффектов, а также переходов и шаблонов эффектов, сгруппированных по корзинам.
- Панель **Info** (*Информация*) (рис. 1.15): предоставляет краткую информацию о любом файле или элементе, выбранном на панели **Project** (Проект), или о любом клипе или переходе, выбранном в видеопоследовательности.
- Панель **History** (*История*) (рис. 1.15): отслеживает каждое совершенное вами при работе над проектом действие и позволяет отменить его, если вас не устраивает результат последней операции.
- Панель **Timeline** (*Монтажный стол*) (рис. 1.16): здесь производится большая часть процесса фактического монтажа видео. На панели **Timeline** (Монтажный стол) вы создаете



Рис. 1.13. Панель Program Monitor

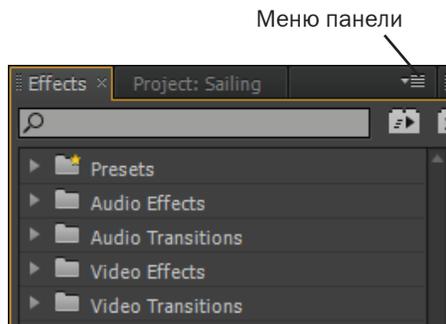


Рис. 1.14. Панель Effects

видеопоследовательности (смонтированные сегменты видео или целые проекты). Одно из преимуществ видеопоследовательностей заключается в том, что вы можете вкладывать их — помещать одни видеопоследовательности в другие, чтобы разделить проект на производственные фрагменты. Вы можете создавать слои — посредством композитинга — соединять (комбинировать) видеоклипы, изображения, графику и титры, используя до 99 дорожек. И в проекте может быть задействовано до 99 звуковых дорожек.

- **Панель Tools (Инструменты)** (рис. 1.17): каждый значок на этой небольшой панели (в верхней части рабочего пространства) представляет собой инструмент, выполняющий определенную функцию, — как правило, тип редактирования.

Примечание. У каждой панели имеется меню панели, которое можно отобразить, нажав кнопку в виде треугольника в правом верхнем углу панели (рис. 1.14).

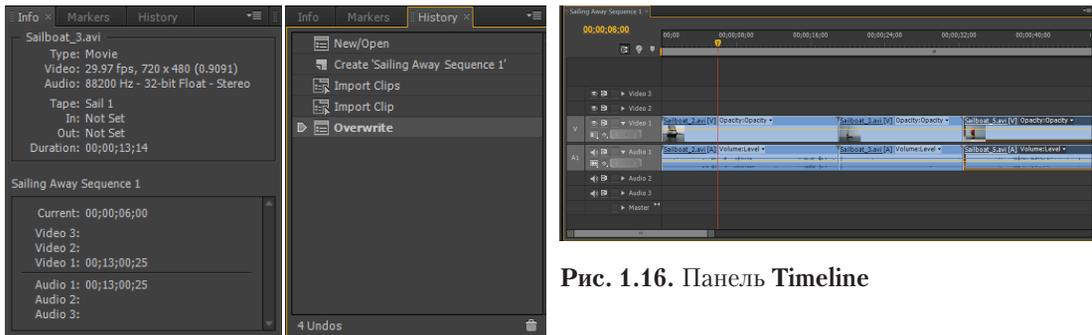


Рис. 1.15. Панели Info и History

Рис. 1.16. Панель Timeline



Рис. 1.17. Панель Tools

Как настроить рабочее пространство

Изменить размер и местоположения панелей в рабочем пространстве программы Adobe Premiere Pro довольно просто. Например, можно временно расширить панель для выполнения какой-либо кропотливой работы, такой как добавление ключевых кадров для анимации эффекта, а затем уменьшить ее. Можно переключаться на рабочее пространство с другими предустановками или создать собственные рабочие пространства в соответствии с вашим стилем монтажа или настройками оборудования (например, может быть, вы захотите транслировать рабочее пространство программы на два монитора). Ниже предлагается краткое описание характеристик рабочего пространства:

- При изменении размера одного фрейма, другие фреймы также меняют размер, компенсируя изменения.
- Доступ к панелям во фреймах можно получить, щелкнув мышью по вкладке.
- Можно прикрепить панели, т.е. перетащить панель из одного фрейма в другой.
- Можно отделить панель от фрейма в собственное плавающее окно.

Настройка рабочего пространства

1. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Editing** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Монтаж).

2. Панели изменяют порядок, чтобы обеспечить более удобный доступ к монтажным функциям. К изменению порядка панелей приводит и выбор любого другого рабочего пространства (**Color Correction** (Цветовая коррекция), **Audio** (Звук), **Effects** (Эффекты) или **Metalogging** (Запись метаданных)).

3. Установите указатель мыши на стыке четырех фреймов. Указатель примет вид «стрелки в четыре стороны» (рис. 1.18).

4. Перетащите указатель мыши в любом направлении и обратите внимание на то, как меняется размер всех четырех фреймов.
5. Установите указатель на вертикальный разделитель между двумя фреймами панелей (группы панелей). Указатель примет вид «стрелки в две стороны» (рис. 1.19).
6. Перетащите указатель мыши влево или вправо и обратите внимание на изменения ширины данных фреймов. При этом, размеры панелей, находящихся над или под ними, не изменяются.
7. Выберите вкладку **Effect Controls** (Управление эффектом). Установите указатель на метке-манипуляторе в левом углу вкладки (рис. 1.20), а затем перетащите панель **Effect Controls** (Управление эффектом) к левому внутреннему краю фрейма, пока не увидите изображение голубой трапеции в области размещения (рис. 1.21).

Примечание. Панель Effect Controls (Управление эффектом) отображается в собственном фрейме слева от фрейма Audio Mixer (Аудиомикшер) и Source Monitor (Монитор источника) (рис. 1.22).



Рис. 1.18. Указатель мыши в виде «стрелки в четыре стороны»



Рис. 1.19. Указатель мыши в виде «стрелки в две стороны»

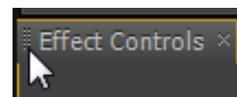


Рис. 1.20. Метка-манипулятор вкладки

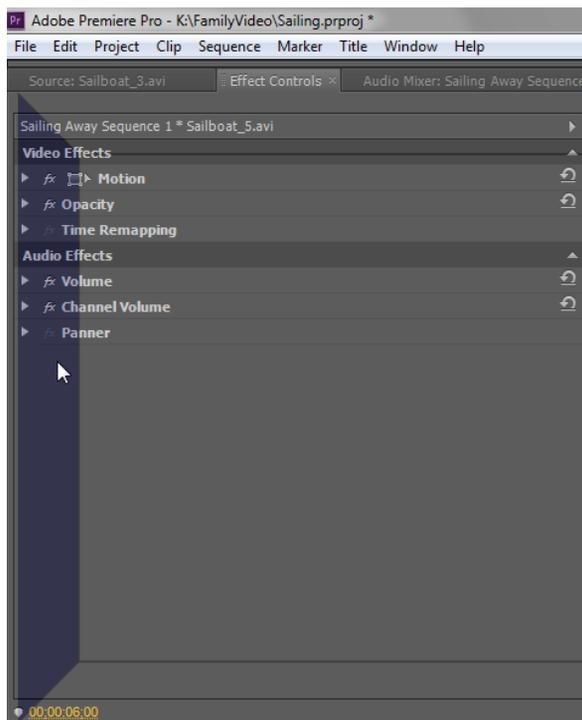


Рис. 1.21. Область размещения панели

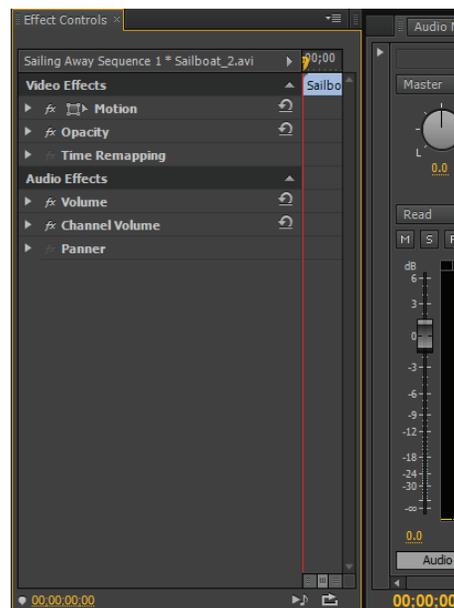


Рис. 1.22. Панель Effect Controls в собственном фрейме

Примечание. При перемещении любой панели, программа Adobe Premiere Pro отображает область размещения, голубое прозрачное изображение, указывающее, где панель будет находиться, когда вы отпустите кнопку мыши. Трапециевидные области размещения по краям панели означают, что панель появится в собственном фрейме. Если область размещения представлена в виде прямоугольника в центре фрейма, значит, панель появится в этом фрейме.

8. Перемещайте панель **Effect Controls** (Управление эффектом), пока ее область размещения не окажется в центре фрейма с панелью **Project** (Проект) (рис. 1.23).

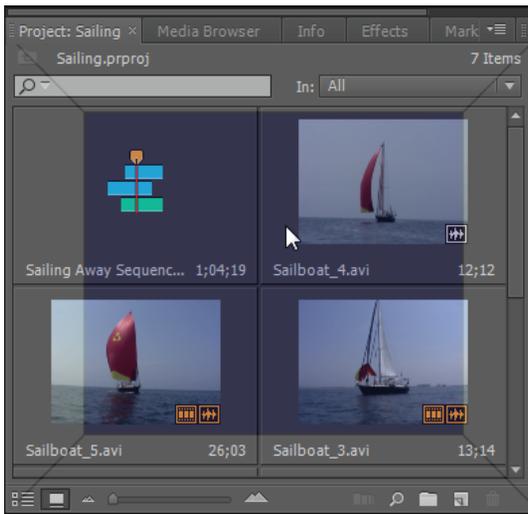


Рис. 1.23. Область размещения панели

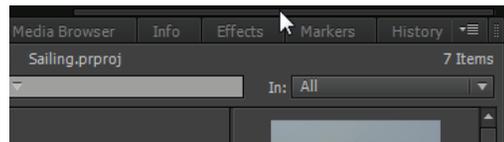


Рис. 1.24. Полоса прокрутки панели

Примечание. В верхней части фрейма появится полоса прокрутки, поскольку фрейм недостаточно широк, чтобы показать вкладки всех панелей. Вы можете перемещать ползунок полосы прокрутки, чтобы получить доступ к вкладкам скрытых панелей (рис. 1.24).

9. Нажав и удерживая клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), перетащите метку-регулятор панели **Program Monitor** (Монитор программы) для перемещения ее за пределы фрейма.

Панель **Program Monitor** (Монитор программы) появится в своем собственном окне в виде плавающей панели, а фрейм с панелью **Source Monitor** (Монитор источника) увеличится в размере, чтобы заполнить пространство, которое занимала ранее панель **Program Monitor** (Монитор программы). Теперь вы можете расширить окно плавающей панели **Program Monitor** (Монитор программы) без изменения размера других панелей (рис. 1.25).

10. Верните панель **Program Monitor** (Монитор программы) в исходное положение, перемещая ее указателем мыши за метку-манипулятор, расположенную справа от фрейма с панелью **Source Monitor** (Монитор источника), и удерживая кнопку мыши, пока в правой части фрейма не появится трапеция области размещения.

Панель **Program Monitor** (Монитор программы) отобразится в своем собственном фрейме справа от панели **Source Monitor** (Монитора источника).

11. Для сохранения настроенного рабочего пространства, выполните следующие действия:

а. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **New Workspace** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Новое рабочее пространство).

б. В диалоговом окне **New Workspace** (Новое рабочее пространство) задайте название нового рабочего пространства (рис. 1.26).

в. Нажмите кнопку **OK**.

12. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Reset Current Workspace** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Сброс текущего рабочего пространства).

13. Нажмите кнопку **Yes** (Да), чтобы сбросить текущее рабочее пространство.

14. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Editing** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Монтаж), чтобы вернуться к рабочему пространству **Editing** (Монтаж).



Рис. 1.25. Плавающая панель

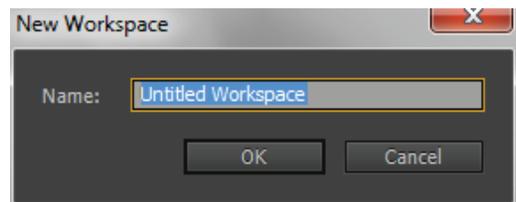


Рис. 1.26. Диалоговое окно **New Workspace**

Управление дополнительными панелями

1. Раскройте меню **Window** (Окно) для просмотра списка доступных панелей.

Панели, отмеченные флажком, открыты в настоящий момент времени в рабочем пространстве.

2. Выберите пункт **Timecode** (Временной код) в меню **Window** (Окно).

Панель Timecode (Временной код) крупными цифрами отобразит метку временного кода, соответствующую положению указателя текущей позиции воспроизведения на панелях **Timeline** (Монтажный стол), **Program Monitor** (Монитор программы) и **Source Monitor** (Монитор источника) (рис. 1.27).

3. Закройте панель **Timecode** (Временной код).

Примечание. В некоторых рабочих пространствах панель **Timecode** (Временной код) закреплена вместе с другими панелями рабочего пространства (рис. 1.28).



Рис. 1.27. Панель Timecode

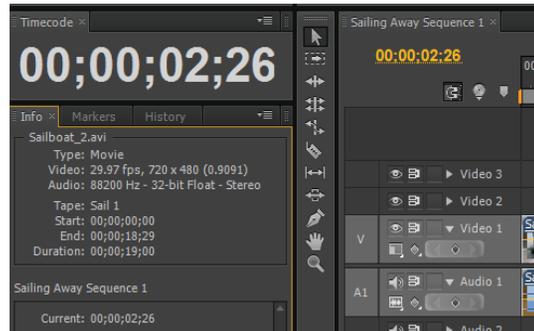


Рис. 1.28. Закрепленная панель Timecode

Как просмотреть видеопоследовательность в полноэкранном режиме Cinema Mode

Монитор **Program Monitor** (Монитор программы) — это главная панель, предназначенная для предпросмотра видеопоследовательности, но иногда возникает необходимость увидеть, как проект будет смотреться в полноэкранном режиме. Некоторые монтажеры подключают второй монитор. Это позволяет им монтировать проект на главном мониторе компьютера, а просматривать в полноэкранном режиме на втором мониторе. Для просмотра видеопоследовательности на другом мониторе требуется дополнительная видеокарта или видеокарта с двумя портами; также может потребоваться дополнительный объем оперативной памяти и понадобится изменить настройки воспроизведения на панели **Program Monitor** (Монитор программы), чтобы вывести проект для просмотра в высоком разрешении на второй монитор.

Другой вариант — это временно скрыть рабочее пространство программы Adobe Premiere Pro и просмотреть видеопоследовательность в полноэкранном режиме на основном мониторе компьютера. Режим **Cinema Mode** (Кинематографический режим) позволяет просматривать полноэкранное видео и в формате 4:2 и в формате 16:9 (широкоэкранный режим) на основном мониторе компьютера.

Просмотр видеопоследовательности в полноэкранном режиме Cinema Mode

1. Откройте видеопоследовательность, которую необходимо просмотреть.

Примечание. Если открыто более одной видеопоследовательности, щелкните мышью по вкладке нужной видеопоследовательности на панели **Timeline** (Монтажный стол) (рис. 1.29).

2. Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+`** (Windows) или **Control+`** (OS X), чтобы активировать режим **Cinema Mode** (Кинематографический режим).

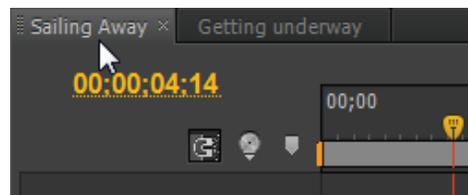


Рис. 1.29. Вкладки видеопоследовательностей на панели Timeline

Рабочее пространство временно будет скрыто и изображение текущей видеопоследовательности отобразится на полном экране.

Примечание. Не путайте клавишу ` с клавишей апострофа в правой части клавиатуры. В данном случае используется клавиша, размещенная с левого края клавиатуры и помеченная помимо знака ` символом тильда (~) и буквой Ё на клавиатурах с поддержкой кириллицы.

3. Нажимайте клавишу **Пробел**, чтобы начинать\приостанавливать воспроизведение видео в режиме **Cinema Mode** (Кинематографический режим).

Примечание. Управлять воспроизведением видео в режиме **Cinema Mode** (Кинематографический режим) можно, используя клавиши **J**, **K** и **L**. Подробные сведения вы найдете в разделе «Обрезка клипов на панели Timeline».

4. Снова нажмите сочетание клавиш **Ctrl+`** (Windows) или **Control+`** (OS X) чтобы выйти из режима **Cinema Mode** (Кинематографический режим) и вернуться в рабочее пространство программы Adobe Premiere Pro.

ИМПОРТ ФАЙЛОВ

Программа Adobe Premiere Pro CS6 поддерживает широкий спектр файлов материалов: видео, аудио, графику и статичные изображения. Программы Adobe Premiere Pro, в процессе работы, не перемещает файлы в папку проекта, а лишь создает ссылки на них на панели **Project** (Проект). Таким образом, можно сослаться на файлы из разных папок одновременно. Если вы затем уберете некоторые материалы из проекта, удалив ссылки на них, исходные файлы останутся нетронутыми. Программа Adobe Premiere Pro представляет собой неразрушающий, нелинейный видеоредактор.

Импорт видео, аудио и графических файлов

Для использования материалов в проекте необходимо сначала их импортировать.

Импорт видео, аудио или графического файла

- 1.** Запустите программу Adobe Premiere Pro и создайте новый проект.
- 2.** Выберите команду меню **File** ⇒ **Import** (Файл ⇒ Импорт). Откроется диалоговое окно **Import** (Импорт) (рис. 1.30).
- 3.** Перейдите к папке с материалами, выберите несколько видео, аудио и графических файлов и нажмите кнопку **Open** (Открыть) (Windows) или **Import** (Импорт) (OS X).

Примечание. Вы можете выбрать группу следующих друг за другом файлов с помощью мыши и клавиши **Shift** (щелкните мышью по первому файлу группы, нажмите клавишу **Shift** и, удерживая ее, щелкните мышью по последнему файлу группы). Если необходимо выбрать все файлы за исклю-

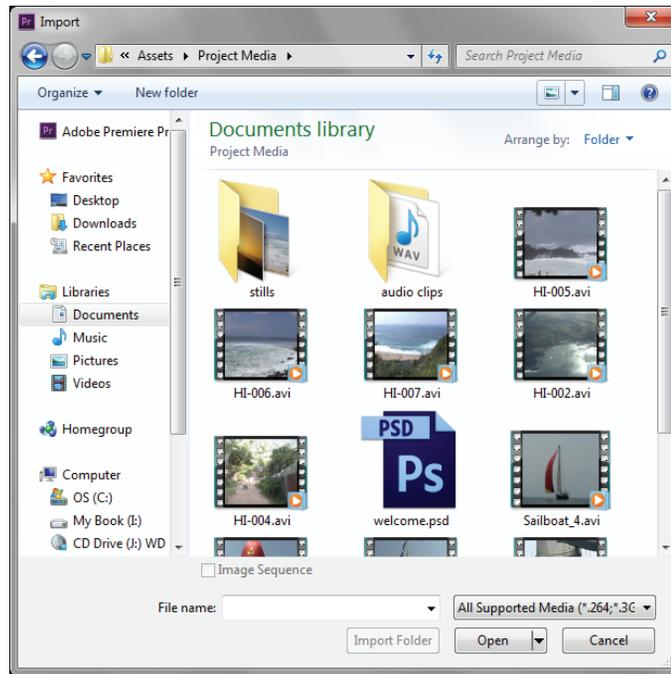


Рис. 1.30. Диалоговое окно **Import**

чением нескольких, выберите группу, а затем щелкните мышью по каждому клипу, который следует исключить, удерживая клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X).

Импорт файлов формата Adobe Photoshop

Существует несколько вариантов импорта, подходящих только для файлов формата Adobe Photoshop. Вы можете импортировать многослойные изображения в виде отдельных слоев, в виде отдельных графических изображений на дорожках видеопоследовательности, или объединив все слои в единый графический клип.

Добавление файла формата Adobe Photoshop:

1. Выберите команду меню **File** ⇒ **Import** (Файл ⇒ Импорт).
2. Перейдите в папку с многослойным файлом Photoshop (PSD), выберите файл и нажмите кнопку **Open** (Открыть) (Windows) или **Import** (Импорт) (OS X).

Откроется диалоговое окно **Import Layered File** (Импорт многослойного файла) (рис. 1.31).

3. В раскрывающемся списке **Import as** (Импортировать как) выберите пункт **Sequence** (Видеопоследовательность) и нажмите кнопку **OK**.

На панель **Project** (Проект) будет добавлена корзина со всеми слоями Photoshop в виде отдельных клипов. Будет создана новая видеопоследовательность, в которой каждый слой будет находиться на отдельной видеодорожке.

Примечание. Выбор в раскрывающемся списке пункта **Merged Layers** (Объединенные слои) позволяет указать, какие слои объединить, а какие оставить необъединенными. При выборе пункта **Individual Layers** (Отдельные слои), каждый слой добавляется как отдельное изображение, но слои не помещаются в новую видеопоследовательность.

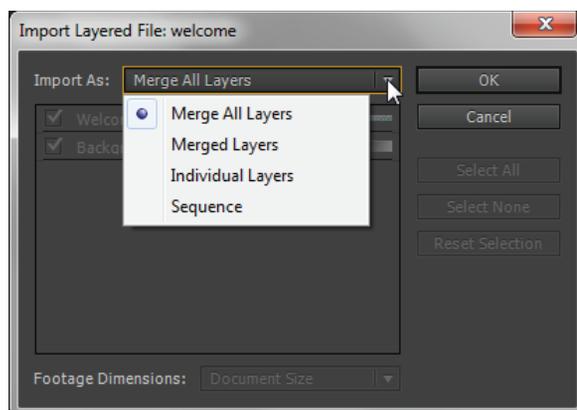


Рис. 1.31. Диалоговое окно **Import Layered File**

УПРАВЛЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫМИ ФАЙЛАМИ НА ПАНЕЛИ PROJECT

Вы организуете материалы проекта — видеоклипы, аудиофайлы, статичные изображения, графику и видеопоследовательности — и получаете к ним доступ на панели **Project** (Проект). Каждый элемент перечисленных материалов представляет собой ссылку. Сами файлы, видеоклипы и т.д. остаются в исходной папке. Импортировать и логически организовать материалы проекта на панели **Project** (Проект) очень просто: создайте несколько корзин, а затем переместите туда клипы. После того, как вы добавите клипы на панель **Project** (Проект), вы можете просмотреть (прокручивая), обрезать (путем установки точек входа и выхода), и добавить их в видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Управление мультимедийными файлами на панели Project

Просмотр и организация клипов на панели Project

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro CS5 и создайте новый проект.
2. Выберите команду меню **File** ⇒ **Import** (Файл ⇒ Импорт) и импортируйте материалы различных форматов: видео, аудио, статичные изображения и графику, а также многослойный PSD-файл.

Материалы, которые вы импортировали, отобразятся на панели **Project** (Проект) (рис. 1.32). Размер и расположение панели **Project** (Проект) может меняться, в зависимости от того, какое рабочее пространство выбрано.

Примечание. При импорте файла Photoshop, открывается диалоговое окно **Import Layered File** (Импорт многослойного файла). В раскрывающемся списке **Import as** (Импортировать как) выберите

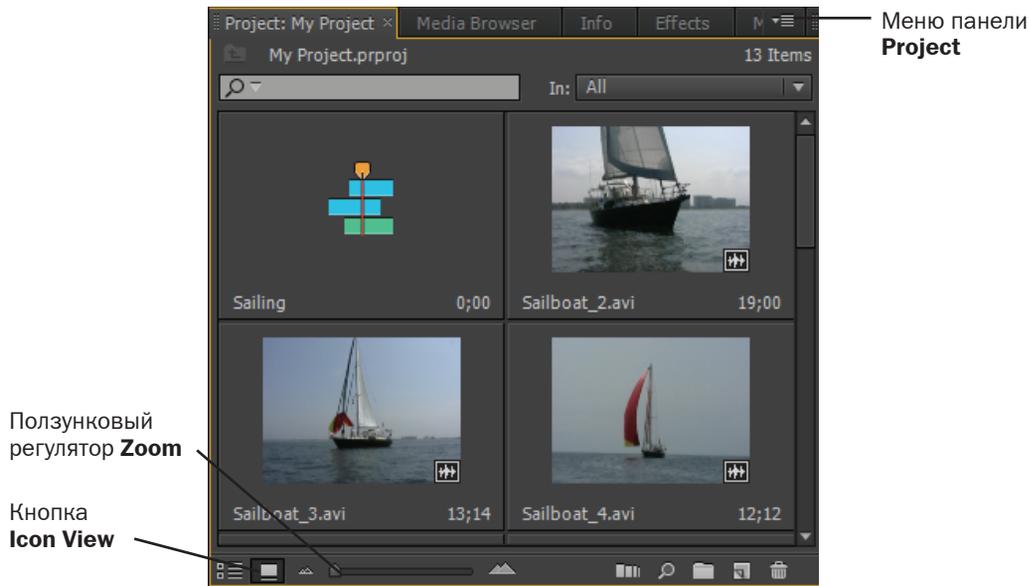


Рис. 1.32. Палитра **Project** (Проект)

пункт **Sequence** (Видеопоследовательность), чтобы добавить на панель **Project** (Проект) видеопоследовательность, содержащую отдельные клипы для каждого слоя файла Photoshop.

3. Убедитесь, что нажата кнопка **Icon View** (Значки) в нижнем левом углу панели **Project** (Проект) (рис. 1.32).
4. Убедитесь, что пункт **Thumbnails** (Миниатюры) выбран в меню панели **Project** (Проект) (рис. 1.33). Это требуется, чтобы отобразить файлы проекты в виде миниатюр.
5. Перетащите ползунковый регулятор **Zoom** (Масштаб) (рис. 1.32), чтобы изменить размер миниатюр на панели **Project** (Проект).
6. На панели **Project** (Проект) переместите указатель мыши поверх миниатюры любого видеоклипа слева направо, чтобы воспроизвести его. Переместите указатель мыши справа налево, чтобы проиграть клип в обратном направлении.
7. Щелкните мышью по любому клипу на панели **Project** (Проект), чтобы выбрать его.

Вы увидите ползунок, расположенный ниже миниатюры выбранного файла (рис. 1.34). Перемещение ползунка обеспечивает лучший контроль над воспроизведением клипа на панели **Project** (Проект) и позволяет вам прокручивать клип вперед и назад.

List	Ctrl+Page Up
<input checked="" type="radio"/> Icon	Ctrl+Page Down
Preview Area	
<input checked="" type="checkbox"/> Thumbnails	
<input checked="" type="checkbox"/> Hover Scrub	Shift+H
Refresh	
Metadata Display...	

Рис. 1.33. Пункт **Thumbnails** в меню панели **Project**



Рис. 1.34. Ползунок в нижней части миниатюры файла

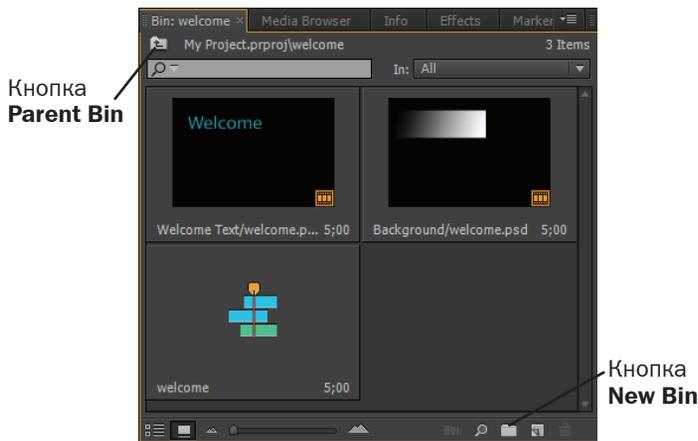


Рис. 1.35. Корзина, содержащая слои файла Photoshop и новую видеопоследовательность

8. Переместите ползунок в выбранном клипе на несколько секунд вперед. Щелкните правой кнопкой (Windows) или щелкните мышью, удерживая клавишу **Control** (OS X) по миниатюре и выберите пункт **Set Poster Frame** (Задать демонстрационный кадр) в контекстном меню, чтобы задать новое изображение миниатюры для этого клипа.

Новое демонстрационное изображение (постер) отобразится на миниатюре клипа, расположенного на панели **Project** (Проект).

9. Дважды щелкните мышью по корзине Photoshop, удерживая клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), чтобы открыть корзину и просмотреть миниатюры — по одной для каждого слоя, а также значок для их видеопоследовательности (рис. 1.35).

10. Нажмите кнопку **Parent Bin** (Родительская корзина) (рис. 1.35), чтобы вернуться к просмотру основной корзины на панели **Project** (Проект).

11. Нажмите кнопку **New Bin** (Новая корзина) (рис. 1.35) для создания новой корзины. Новая корзина появится на панели **Project** (Проект) со стандартным именем (как правило, Bin 01).

12. Введите название корзины — **Audio**, чтобы заменить стандартное имя корзины, и нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

13. Создайте еще две корзины и назовите их **Stills** и **Video** (рис. 1.36).

14. Переместите аудиоклипы, фотографии и видеоклипы в соответствующие корзины.

15. Нажмите кнопку **List View** (Список) (слева от кнопки **Icon View** (Значки)), чтобы вернуться к режиму отображения материалов в виде списка.

16. Щелкните мышью по пустому пространству на панели **Project** (Проект), чтобы сбросить выделение с выбранных корзин.

Примечание. Шаг 16 необходим потому, чтобы корзина, которую вы добавите следующим шагом, не стала дочерней внутри другой корзины. Тем не менее, вы можете использовать дочерние корзины при организации структуры панели **Project** (Проект).

17. Нажмите кнопку **New Bin** (Новая корзина), чтобы создать новую корзину и присвойте ей имя **Sequences**.

18. Перетащите ваши видеопоследовательности в эту корзину. По умолчанию, каждый новый проект содержит, по крайней мере, одну новую видеопоследовательность.

19. Нажмите кнопку **Name** (Имя), расположенную на панели **Project** (Проект), над списком корзин, чтобы расположить все корзины в алфавитном порядке. Если корзины оказались рассортированы в обратном порядке, нажмите кнопку **Name** (Имя) еще раз, чтобы сменить порядок сортировки. Содержимое панели **Project** (Проект) организовано в виде корзин (рис. 1.37).

Обрезка клипов на панели Project

1. Нажмите кнопку **Icon View** (Значки) на панели **Project** (Проект).
2. На панели **Project** (Проект) дважды щелкните на корзине **Video**, которую вы создали для хранения видеоклипов.

Содержимое корзины **Video** отобразится в новой плавающей панели. Это — незакрепленная копия панели **Project** (Проект).

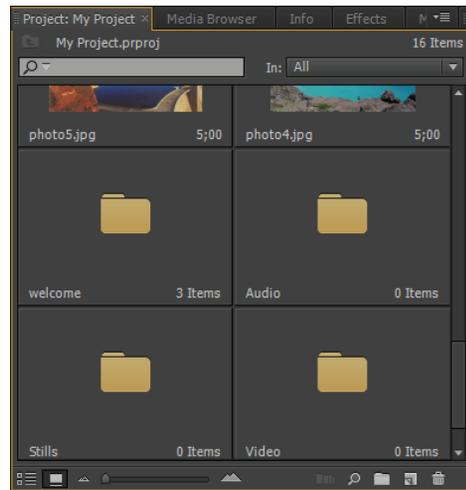


Рис. 1.36. Новые корзины

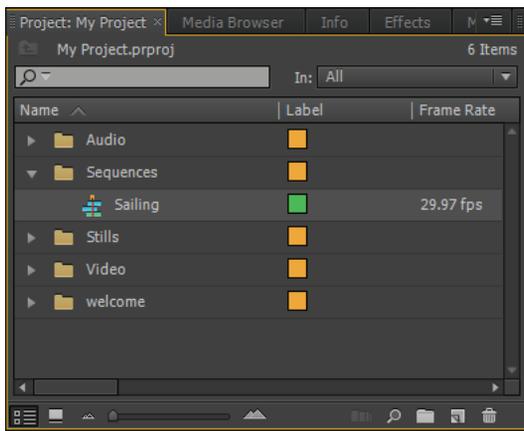


Рис. 1.37. Материалы на панели **Project** структурированы по корзинам



Рис. 1.38. Корзина **Video** открыта в плавающей панели **Project**

3. Убедитесь, что в плавающей панели **Project** (Проект) кнопка **Icon View** (Значки) нажата и видеоклипы отображаются в виде миниатюр (рис. 1.38).

Примечание. Если дважды щелкнуть мышью по корзине, удерживая клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), корзина откроется на основной панели **Project** (Проект).

4. Выберите видеоклип, щелкнув по нему мышью, и установите ползунок (в нижней части миниатюры клипа) в положение, с которого должен начинаться воспроизводиться клип (рис. 1.39).

Клип воспроизводится с начала желтой полосы воспроизведения, точки **In** (Точка входа), до окончания полосы в точке **Out** (Точка выхода). Вы можете изменить положения точек входа и выхода прямо на панели **Project** (Проект).



Рис. 1.39. Выбранный видеоклип

Примечание. Если вы увеличили яркость интерфейса (диалоговое окно **Preferences** (Параметры), категория **Appearance** (Интерфейс)), полоса воспроизведения окрашена в голубой цвет.

5. Нажмите клавишу **I** на клавиатуре (или выберите команду меню **Marker** ⇒ **Mark In** (Метка ⇒ Установить точку входа), чтобы установить точку входа для видеоклипа.

Желтая полоса воспроизведения ниже миниатюры клипа начнется с новой точки входа (рис. 1.40).

6. Перетащите ползунок (в нижней части миниатюры клипа) в позицию, на которой видеоклип должен заканчиваться.

7. Нажмите клавишу **O** на клавиатуре (или выберите команду меню **Marker** ⇒ **Mark Out** (Метка ⇒ Установить точку выхода), чтобы установить точку выхода для видеоклипа.

Желтая полоса воспроизведения ниже миниатюры клипа завершится в новой точке выхода (рис. 1.41). Теперь у вас есть обрезанная версия видеоклипа на панели **Project** (Проект).

8. Повторите шаги 4–7, чтобы обрезать другие видеоклипы.



Рис. 1.40. Желтая полоса воспроизведения начинается с точки входа



Рис. 1.41. Обрезанный видеоклип

Автоперенос клипов в видеопоследовательность

1. Выберите один или несколько видеоклипов на панели **Project** (Проект).

Примечание. Чтобы выбрать более одного клипа, удерживайте клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X).

2. Убедитесь, что на панели **Timeline** (Монтажный стол), видеопоследовательность открыта и указатель текущей позиции воспроизведения установлен в начало панели (рис. 1.42).

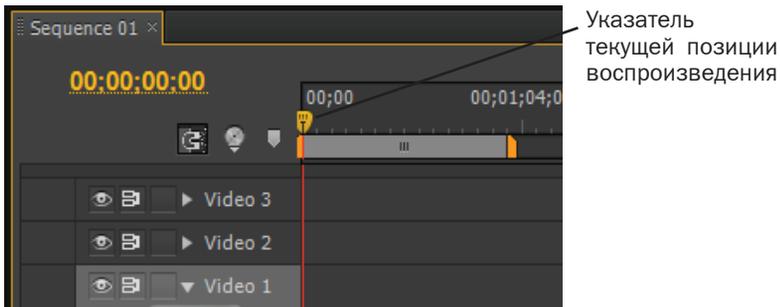


Рис. 1.42. Указатель текущей позиции воспроизведения в начале панели **Timeline**

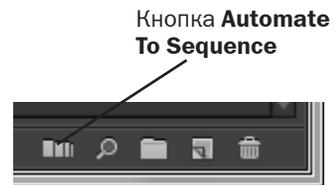


Рис. 1.43. Панель **Project**

3. Нажмите кнопку **Automate To Sequence** (Автоперенос в видеопоследовательность) на панели **Project** (Проект) (рис. 1.43).

Появится диалоговое окно **Automate To Sequence** (Автоперенос в видеопоследовательность) (рис. 1.44). Вы можете настроить параметры, которые определяют порядок и расположение клипов, создание переходов между клипами, и следует ли исключать аудио или видеодорожку.

4. В диалоговом окне **Automate To Sequence** (Автоперенос в видеопоследовательность) присвойте параметрам следующие значения:

- В раскрывающемся списке **Ordering** (Упорядочивание) выберите пункт **Sort Order** (Порядок сортировки);
- В раскрывающемся списке **Placement** (Расположение) выберите пункт **Sequentially** (Последовательно);
- В раскрывающемся списке **Method** (Метод) выберите пункт **Insert Edit** (Монтаж со вставкой);

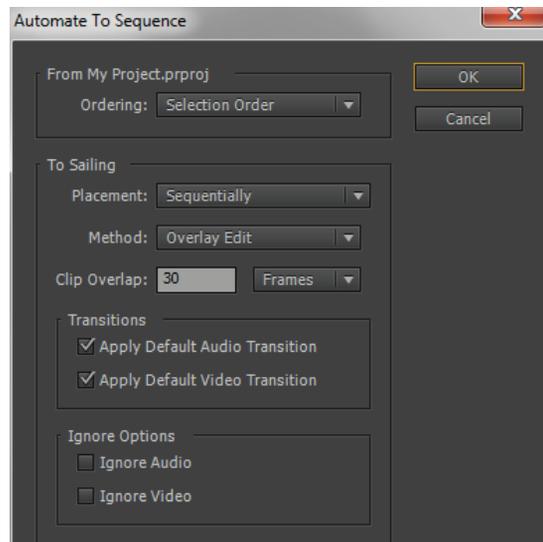


Рис. 1.44. Диалоговое окно **Automate To Sequence**

Примечание. Если вы добавляете эти клипы в проект, уже содержащий клипы в видеопоследовательности, то метод **Overlay Edit** (Монтаж с наложением) инициирует наложение новых клипов поверх существующих в видеопоследовательности, а при использовании метода **Insert Edit** (Монтаж со вставкой) существующие клипы будут смещены вправо, чтобы освободить место для добавляемых клипов.

- В поле ввода **Clip Overlap** (Перекрытие клипов) укажите значение **0** (кадров);
- В группе элементов управления **Transitions** (Переходы) установите оба флажка;
- Убедитесь, что в группе элементов управления **Ignore Options** (Игнорируемые параметры) оба флажка сброшены.

5. Нажмите кнопку **ОК**.

Выбранные клипы отобразятся на панели **Timeline** (Монтажный стол), с переходами между клипами, установленными по умолчанию (рис. 1.45).

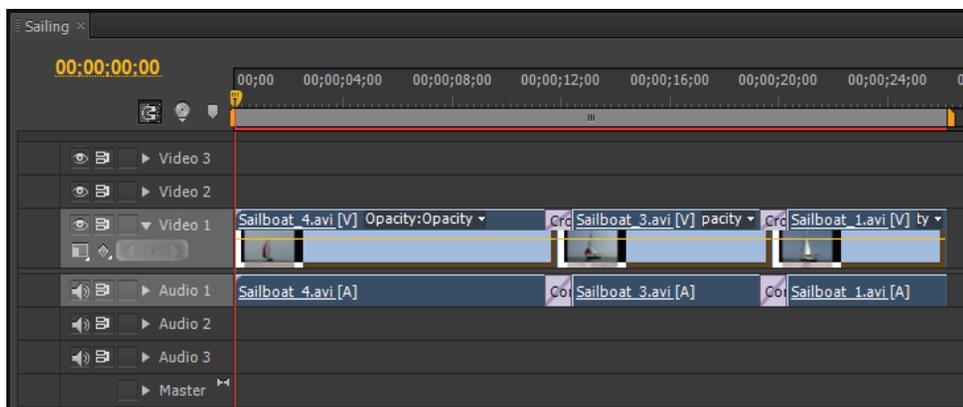


Рис. 1.45. Клипы в видеопоследовательности на панели **Timeline**

СОЗДАНИЕ РАСКАДРОВКИ СРЕДСТВАМИ ПАНЕЛИ PROJECT

В процессе препродакшн режиссеры фильмов и аниматоры часто используют *раскадровки* — листы с фотографиями и эскизами для визуализации процесса съемки и ракурсов камер. Раскадровка также помогает на этапе постпродакшн. Используя программу Adobe Premiere Pro CS6, вы можете организовать миниатюры видеоклипов в виде раскадровки на панели **Project** (Проект), чтобы получить представление о том, как будет выглядеть готовый проект. После создания раскадровки, можно поместить всю упорядоченную группу клипов или подгруппу в видеопоследовательности на панели **Timeline** (Монтажный стол).

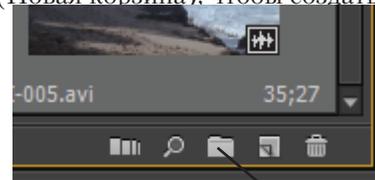
Для выполнения этого упражнения необходимо использовать несколько видеоклипов — желательно видеопоследовательность с каким-либо событием.

Создание раскадровки

Чтобы сделать раскадровку в программы Adobe Premiere Pro, вы можете создать новую корзину и использовать ее для организации клипов.

Создание корзины для раскадровки

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro CS6 и создайте новый проект.
2. Выберите команду меню **File** ⇒ **Import** (Файл ⇒ Импорт) и импортируйте все необходимые вам для выполнения этого упражнения видеоклипы.
3. На панели **Project** (Проект) нажмите кнопку **New Bin** (Новая корзина), чтобы создать новую корзину, и назовите ее **Storyboard** (рис. 1.46).
4. На панели **Project** (Проект) выберите все видеоклипы.
5. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Copy** (Правка ⇒ Копировать), чтобы скопировать всю группу клипов.
6. Щелкните мышью по корзине **Storyboard**, чтобы выделить ее и выберите команду меню **Edit** ⇒ **Paste** (Правка ⇒ Вставить), чтобы поместить все клипы в эту корзину.



Кнопка **New Bin**

Рис. 1.46. Кнопка **New Bin** на панели **Project**

Все видеофайлы появятся в корзине **Storyboard**. Они также останутся доступны в родительской корзине панели **Project** (Проект).

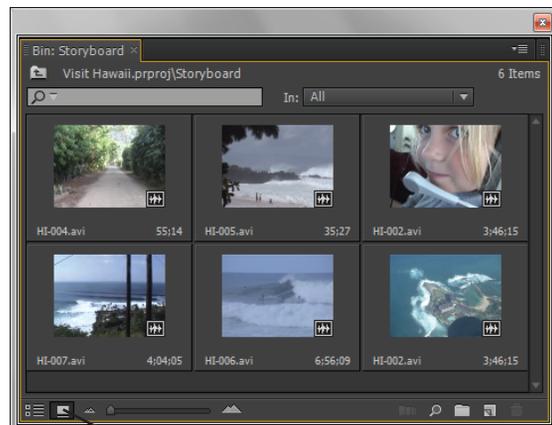
Примечание. Вы скопировали и вставили видеофайлы в корзину **Storyboard**, т.к. вы можете отказаться от использования некоторых из них в окончательном варианте раскадровки. Даже если вы удалите файлы из корзины **Storyboard**, они останутся в родительской корзине панели **Project** (Проект).

7. Дважды щелкните мышью по изображению в виде папки корзины **Storyboard**. Корзина **Storyboard** откроется в виде отдельной плавающей панели.

Примечание. Если во время двойного щелчка мышью вы будете удерживать клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), корзина откроется в окне основной панели **Project** (Проект).

Примечание. Если миниатюры первого кадра клипов не отображаются, откройте меню панели в правом верхнем углу, и выберите пункт **Thumbnails** (Миниатюры).

8. Если это еще не сделано, нажмите кнопку **Icon View** (Значки), чтобы отобразить миниатюры для каждого клипа (рис. 1.47).



Кнопка **Icon View**

Рис. 1.47. Корзина **Storyboard** в виде отдельной плавающей панели.

Упорядочивание раскадровки

На данном этапе наша цель — расположить миниатюры в логическом порядке, помня, что позже вы можете обрезать клипы на панели **Project** (Проект) или когда добавите их в видеопоследовательность. Вы можете просмотреть каждый клип в окне просмотра миниатюр панели **Project** (Проект), удалить клипы, которые не подходят для вашей видеопоследовательности, и затем расположить оставшиеся клипы в порядке их воспроизведения. Вы можете добавить несколько копий одного и того же клипа в корзину **Storyboard**, а затем обрезать каждый клип по-разному, используя разные части одного и того же клипа в проекте. Это может пригодиться, если вы захватили продолжительные фрагменты видео, которые вам нужно разрезать и упорядочить для создания окончательной версии проекта.

Упорядочивание раскадровки

1. Чтобы просмотреть клип на панели **Project** (Проект) или в одной из корзинок, установите ползунок в левой части миниатюры, а затем передвигайте его слева направо. Перемещение ползунка справа налево проигрывает видео в обратном направлении.

2. Для удаления ненужного клипа выделите его и нажмите кнопку **Delete** (Удалить).

Чтобы удалить несколько клипов, выделяя клипы, удерживайте кнопку **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X).

3. Разместите оставшиеся клипы в корзине **Storyboard** в порядке, соответствующем вашему проекту. Размещая клипы, перетаскивайте миниатюры в правильном порядке, слева направо и сверху вниз (рис. 1.48).



Рис. 1.48. Просмотр миниатюр видеоклипов в корзине **Storyboard**

4. В корзине **Storyboard** обрежьте каждый клип так, как требуется, помня, что можно скорректировать (продолжить) обрезку клипов после добавления их на панель **Timeline** (Монтажный стол).

Примечание. За более подробной информацией об обрезке клипов на панели **Project** (Проект) обратитесь к разделу «Управление мультимедийными файлами на панели Project».

Автоперенос раскадровки в видеопоследовательность

Теперь, когда ваши клипы в раскадровке расположены по порядку, вы можете быстро добавить их в новую видеопоследовательность. Клипы автоматически появятся в том порядке, в котором вы распределили их в корзине **Storyboard**.

Автоперенос раскадровки в видеопоследовательность

1. Корзина **Storyboard** с отсортированными клипами все еще должна быть открытой. Убедитесь, что на панели **Timeline** (Монтажный стол) видеопоследовательность открыта, и указатель текущей позиции воспроизведения установлен в ее начале (рис. 1.49).

2. В противном случае, дважды щелкните по видеопоследовательности на панели **Project** (Проект) или корзине, чтобы открыть ее, и перетащите указатель текущей позиции воспроизведения в начало видеопоследовательности на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Указатель текущей позиции воспроизведения

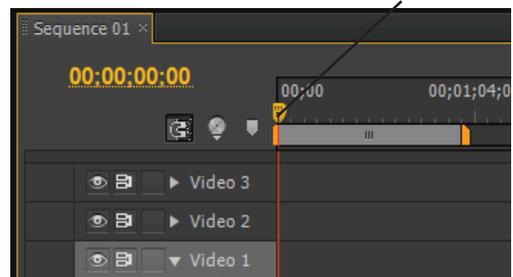


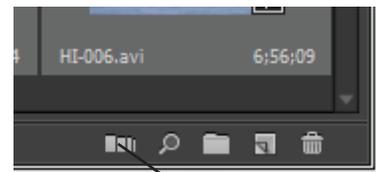
Рис. 1.49. Указатель текущей позиции воспроизведения на панели **Timeline**

Примечание. При автоматическом переносе, клипы помещаются в видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол), начиная с позиции, в которой находится курсор текущей позиции воспроизведения. Вам требуется, чтобы клипы были размещены с начала видеопоследовательности.

3. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Select All** (Правка ⇒ Выделить все) для выбора всех клипов в корзине **Storyboard**.

4. Нажмите кнопку **Automate To Sequence** (Автоперенос в видеопоследовательность) в нижней части панели (рис. 1.50).

Примечание. Вы также можете открыть панель меню корзины и выбрать команду **Automate To Sequence** (Автоперенос в видеопоследовательность).



Кнопка **Automate To Sequence**

Рис. 1.50. Кнопка **Automate To Sequence**

5. В диалоговом окне **Automate To Sequence** (Автоперенос в видеопоследовательность) (рис. 1.51) присвойте параметрам следующие значения:

- В раскрывающемся списке **Ordering** (Упорядочивание) выберите пункт **Sort Order** (Порядок сортировки);
- В раскрывающемся списке **Placement** (Расположение) выберите пункт **Sequentially** (Последовательно);
- В раскрывающемся списке **Method** (Метод) выберите пункт **Insert Edit** (Монтаж со вставкой);

Примечание. Если вы добавляете эти клипы в проект, уже содержащий клипы в видеопоследовательности, то метод **Overlay Edit** (Монтаж с наложением) инициирует наложение новых клипов поверх существующих в видеопоследовательности, а при использовании метода **Insert Edit** (Монтаж со вставкой) существующие клипы будут смещены вправо, чтобы освободить место для клипов раскадровки.

- В поле ввода **Clip Overlap** (Перекрывание клипов) укажите значение **0** (кадров);
- В группе элементов управления **Transitions** (Переходы) установите оба флажка;
- Убедитесь, что в группе элементов управления **Ignore Options** (Игнорируемые параметры) оба флажка сброшены.

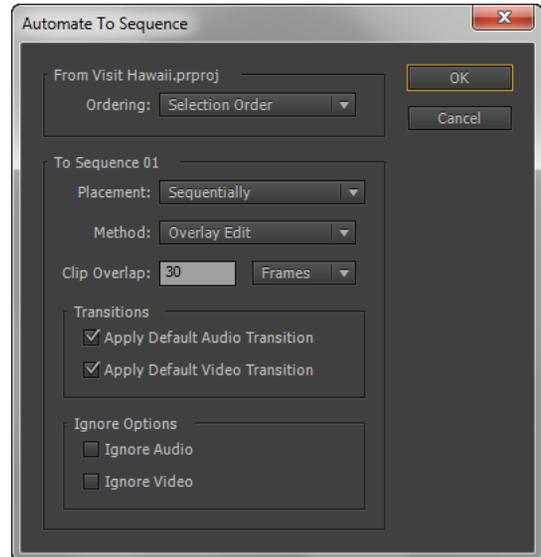


Рис. 1.51. Диалоговое окно **Automate To Sequence**



Средства управления в стиле видеоманитона

Рис. 1.52. Окно панели **Program Monitor**

6. Нажмите кнопку **ОК**.
7. Ваши клипы появятся в указанном порядке на панели **Timeline** (Монтажный стол).
8. Закройте корзину **Storyboard**.
9. Воспроизведите видеопоследовательность, щелкнув мышью по панели **Timeline** (Монтажный стол) для ее выбора и используя средства управления в стиле видеомэганитофона в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) (рис. 1.52).

Проанализируйте видеопоследовательность. Обратите внимание, имеются ли резкие склейки-скачки кадров или неаккуратный монтаж. Некоторые клипы, вероятно, будут слишком длинными. Вы можете исправить эти недостатки с помощью методов, изложенных в разделах «Работа с клипами на панели Timeline» и «Обрезка клипов на панели Timeline».

РАБОТА С КЛИПАМИ НА ПАНЕЛИ TIMELINE

Одно из преимуществ программы Adobe Premiere Pro CS6 состоит в том, что клипы легко можно добавлять в любую позицию видеопоследовательности, перемещать их по видеопоследовательности или удалять. В этом разделе вы узнаете, как добавить несколько клипов в видеопоследовательность, помещать дополнительные клипы к уже существующим, удалять клипы и изменять порядок их размещения в видеопоследовательности.

Добавление клипа в видеопоследовательность

Программа Adobe Premiere Pro допускает три основных способа добавления клипа или группы клипов в видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол). В данном разделе вы будете использовать только один: перемещение клипов из окна панели **Project** (Проект). Вы уже применяли метод автопереноса в видеопоследовательность при создании раскадровки на панели **Project** (Проект). Позже вы будете использовать панель **Source Monitor** (Монитор источника) для добавления клипов в видеопоследовательность.

Добавить клипы в пустую видеопоследовательность или после существующих клипов в видеопоследовательности легко — следует просто перетащить их мышью.

С другой стороны, при перетаскивании клипов поверх уже имеющихся, необходимо учитывать, что произойдет с теми, существующими клипами. Существуют два основных метода:

- *Наложение*: заменяет (удаляет) любые кадры, уже имевшиеся в видеопоследовательности, начиная с позиции монтажа и на протяжении всего вставляемого клипа. Это действие производится по умолчанию.
- *Вставка*: не заменяет клипы или кадры. Этот метод добавляет новый клип и смещает клипы, расположенные после позиции вставки, вправо. При вставке, используются служебные клавиши клавиатуры. Удерживайте клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X) при переносе клипа в видеопоследовательности.

Удаление клипа из видеопоследовательности

Программа Adobe Premiere Pro допускает три основных способа удаления клипов. В данном разделе вы будете использовать клавишу **Delete** и мышь. Позже вы будете применять функцию монтажа клипов на панели **Program Monitor** (Монитор программы). Вы можете удалить клип из видеопоследовательности двумя способами:

- *Вырезание*: на месте клипа остается промежуток. Действие производится по умолчанию.
- *Извлечение*: клипы, расположенные справа от удаленного клипа смещаются, чтобы заполнить промежуток. Для извлечения используются клавиша-модификатор **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X).

Вы можете комбинировать эти действия. Например, можно *вырезать* клип и *вставить* его в другую позицию в видеопоследовательности, или *извлечь* клип и *наложить* его в другом месте. В данном разделе будут опробованы различные комбинации.

Добавление клипов в видеопоследовательность

Добавление клипов в пустую видеопоследовательность или после уже размещенных клипов в видеопоследовательности выполняется путем перетаскивания.

Добавление клипов на панель Project путем перетаскивания

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro CS6 и откройте сохраненный ранее проект.
2. Выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Sequence** (Файл ⇒ Новый ⇒ Видеопоследовательность).

Откроется диалоговое окно **New Sequence** (Новая видеопоследовательность) (рис. 1.53).

Примечание. Диалоговое окно **New Sequence** (Новая видеопоследовательность) позволяет брать набор предустановок в соответствии с исходным видеоматериалом, монтируемым вами. Также можно указать пользовательские настройки и изменить количество аудио- и видеодорожек в новой видеопоследовательности.

3. Присвойте видеопоследовательности название на свой выбор и нажмите кнопку **ОК**.
4. Перетащите видеоклип из окна панели **Project** (Проект) в начало созданной видеопоследовательности на панели **Timeline** (Монтажный стол).
5. Выберите три видеоклипа на панели **Project** (Проект) и перетащите их как единое целое в позицию, находящуюся непосредственно после клипа уже добавленного к видеопоследовательности.

Примечание. Три клипа выстраиваются в видеопоследовательность в том порядке, в каком они размещены на панели **Project** (Проект).

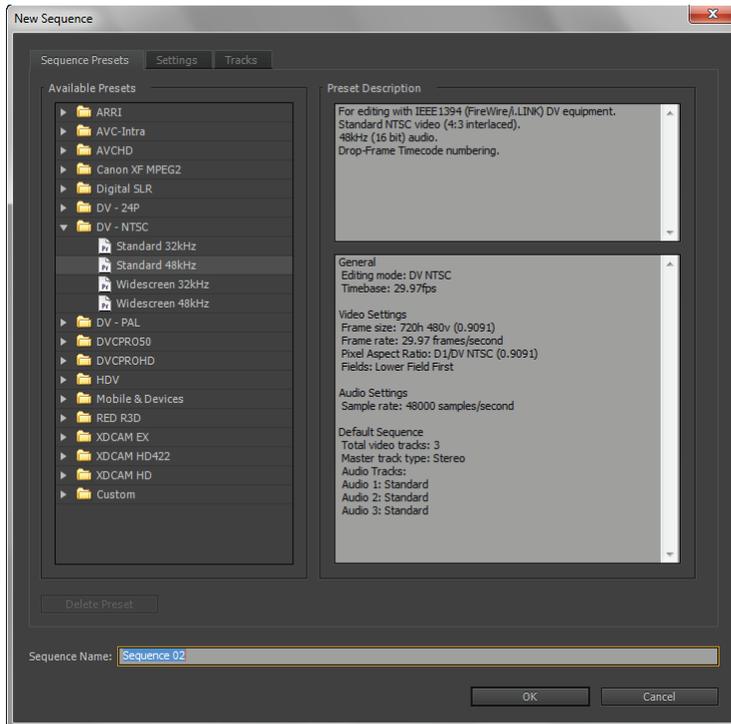


Рис. 1.53. Диалоговое окно **New Sequence**

6. Увидев вертикальную черную линию, указывающую, что клипы стыкуются с ранее добавленным фрагментом, отпустите кнопку мыши (рис. 1.54).

Примечание. Перемещая два клипа ближе к концу ранее добавленного клипа, вы могли заметить, что левая сторона крайнего клипа слева стремится к концу первого клипа. Это функция привязки программы Adobe Premiere Pro. Эта функция автоматически выравнивает клипы (связывает их) с краем другого клипа, началом и концом шкалы времени или указателем текущей позиции воспроизведения.

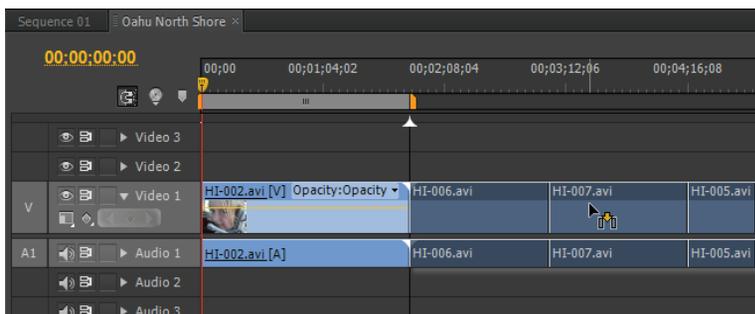


Рис. 1.54. Функция привязки с вертикальной черной линией

Монтаж с наложением

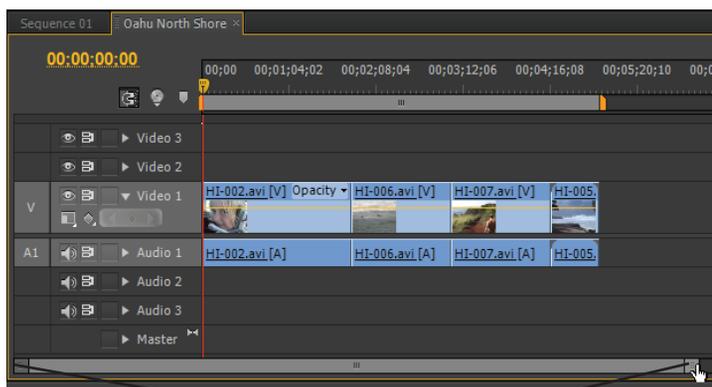
При наложении заменяются (удаляются) любые кадры, находившиеся в видеопоследовательности, начиная с точки монтажа и на протяжении длины вставляемого клипа. Эта функция используется по умолчанию.

Монтаж с наложением

1. Продолжите с того момента, на котором вы остановились в предыдущем задании.

В видеопоследовательности должно быть четыре клипа. В зависимости от продолжительности каждого клипа, вы можете видеть часть или все видео на панели **Timeline** (Монтажный стол). Вы можете уменьшить масштаб содержимого панели **Timeline** (Монтажный стол), чтобы увидеть несколько клипов сразу. Или, наоборот, сильно увеличить для более точного монтажа.

2. Чтобы увеличить масштаб содержимого панели, перетащите ползунковый регулятор, расположенный в левом нижнем углу панели **Timeline** (Монтажный стол), влево (рис. 1.55). Чтобы уменьшить масштаб, перетащите ползунковый регулятор вправо. Установите масштаб содержимого панели так, чтобы все четыре клипа заполнили всю видимую область панели **Timeline** (Монтажный стол).



Ползунковый регулятор масштаба

Рис. 1.55. Ползунковый регулятор масштаба на панели **Timeline** (Монтажный стол)

Примечание. Вы также можете перетаскивать правый или левый край ползунка горизонтальной полосы прокрутки для изменения масштаба содержимого панели **Timeline** (Монтажный стол).

3. Перетащите видеоклип из окна панели **Project** (Проект) в видеопоследовательность так, чтобы его первый кадр (левый край) находился примерно в середине первого клипа (рис. 1.56).

Примечание. Окно панели **Program Monitor** (Монитор программы) демонстрирует два изображения (рис. 1.57). Изображение слева — это новая точка выхода (конца) клипа, предшествующего добавляемому клипу. Вид справа — новая точка входа (начала) клипа, который следует за добавляемым клипом.

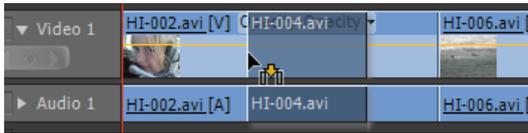


Рис. 1.56. Монтаж с наложением



Рис. 1.57. Окно панели **Program Monitor** демонстрирует монтаж с наложением

4. Отпустите кнопку мыши, чтобы поместить новый клип в видеопоследовательность.

В шагах 3 и 4 вы выполнили монтаж с наложением, охватывающее аудио и видео составляющие, которые уже были там. Ваша видеопоследовательность остается той же длины, что и прежде.

В остальных разделах вы будете работать с набором из четырех клипов в видеопоследовательности. Поскольку ваши действия в предыдущих заданиях некоторым способом изменяли эти клипы, вам нужно будет начать с начала, используя один из следующих методов:

- Удалите все клипы в видеопоследовательности и перетащите четыре клипа из окна панели **Project** (Проект) на панель **Timeline** (Монтажный стол).
- Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Undo** (Правка ⇒ Отменить действие) необходимое число раз (как правило, только один раз), чтобы отменить все недавно совершенные изменения.
- Щелкните мышью по вкладке **History** (История) для отображения одноименной панели и выберите строку **Create 'Имя видеопоследовательности'** (Создать 'Имя видеопоследовательности') для отмены всех действий после создания новой видеопоследовательности. Перетащите четыре клипа в текущую видеопоследовательность.

Монтаж со вставкой

В процессе монтажа со вставкой клипы или кадры не заменяются добавляемыми. Этот метод позволяет добавить новый клип и смещает клипы, находящиеся после точки вставки вправо. Для задействования режима вставки используются клавиша-модификатор на клавиатуре. Удерживайте клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X) при размещении клипа в видеопоследовательности.

Монтаж со вставкой

1. Используйте один из трех описанных выше способов создания видеопоследовательности из четырех клипов.
2. Удерживая нажатой клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), перетащите мышью видеоклип из окна панели **Project** (Проект) к середине первого клипа (рис. 1.58).

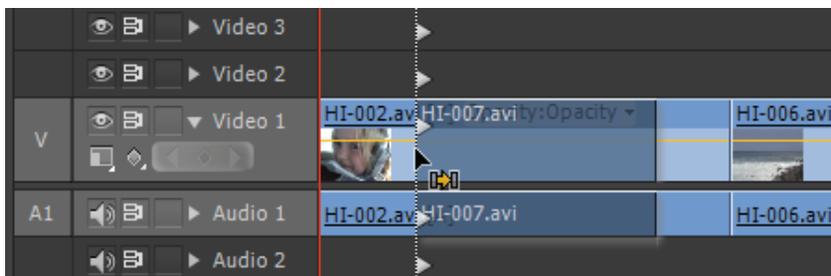


Рис. 1.58. Монтаж со вставкой

- При удерживании клавиши **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), в позиции размещения клипа появится вертикальная пунктирная линия с серыми треугольниками (рис. 1.58). Это означает, что производится монтаж со вставкой.
- При монтаже со вставкой, исходный клип делится на две части, и его вторая часть, а также все последующие клипы, смещаются право и клип вставляется в видеопоследовательность.
- Ваша видеопоследовательность станет длиннее.

Использование клавиши Delete и команды Ripple Delete

При удалении клипов из видеопоследовательности вы можете нажать клавишу **Delete**, в результате чего в видеопоследовательности останется пустой промежуток, или использовать команду **Ripple Delete** (Удалить со сдвигом), чтобы промежуток, созданный вместо удаленного клипа, автоматически был заполнен сместившимися клипами.

Удаление клипов с помощью клавиши Delete и команды Ripple Delete

1. Создайте видеопоследовательность из четырех клипов.

2. Щелкните мышью по первому клипу в видеопоследовательности, чтобы выделить его, и нажмите клавишу **Delete**.

Клип будет удален из видеопоследовательности, оставив промежуток (рис. 1.59).

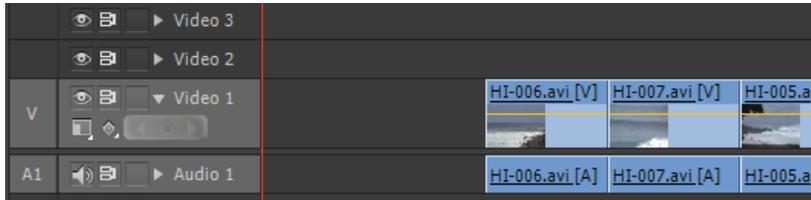


Рис. 1.59. Удаление клипа

3. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Undo** (Правка ⇒ Отменить действие).

Обратите внимание, что на панели **Timeline** (Монтажный стол) все еще находятся четыре клипа без промежутков между ними.

4. Щелкните мышью по третьему клипу в видеопоследовательности, выделив его, и выберите команду меню **Edit** ⇒ **Ripple Delete** (Правка ⇒ Удалить со сдвигом).

Клип будет удален, а четвертый клип сместится влево, чтобы закрыть промежуток (рис. 1.60).

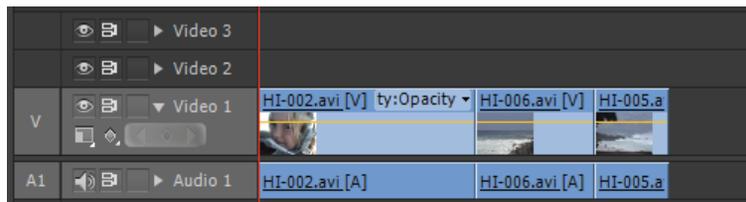


Рис. 1.60. Использование команды **Ripple Delete**

Примечание. Функция **Ripple Delete** (Удалить со сдвигом) применяется и для клипов, и для промежутков в видеопоследовательности. Чтобы увидеть, как это работает, снова удалите первый клип, щелкните мышью по промежутку, где раньше находился первый клип, чтобы его выделить, и выберите команду меню **Edit** ⇒ **Ripple Delete** (Правка ⇒ Удалить со сдвигом).

Монтаж с вырезанием и наложением

При монтаже с вырезанием и наложением, остается промежуток в том месте, где находился клип. Клип, на который производится наложение, заменяется клипом, который был вырезан.

Монтаж с вырезанием и наложением

- 1.** Создайте видеопоследовательность из четырех клипов.
- 2.** Перемещайте первый клип, пока его левый край не достигнет склейки между третьим и четвертым клипами, а затем отпустите его (рис. 1.61).

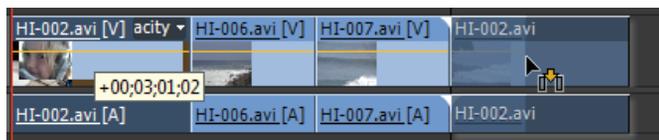


Рис. 1.61. Монтаж с вырезанием и наложением

Примечание. Так как вы не удерживали клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), вы применили монтаж с вырезанием и наложением. После вырезания первого клипа остается промежуток, а накладываемый клип замещает любые видеокadres под ним (рис. 1.62). Videoposledovatel'nost' ukorachivается.

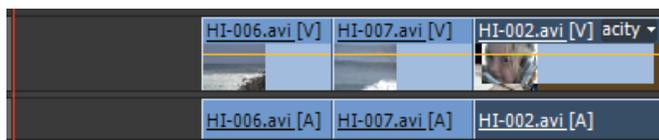


Рис. 1.62. Промежуток, который остался после монтажа с вырезанием и наложением

Монтаж с извлечением и наложением

При монтаже с извлечением и наложением, клипы сдвигаются, чтобы заполнить промежуток, возникший после перемещения клипа, а когда вы помещаете клип в точку монтажа, любые видеокadres под ним замещаются. Videoposledovatel'nost' ukorachivается.

Монтаж с извлечением и наложением

1. Создайте видеопоследовательность из четырех клипов.
2. Удерживая клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), перетащите первый клип к центру третьего клипа (рис. 1.63), отпустите клавишу-модификатор и оставьте там первый клип.



Рис. 1.63. Монтаж с извлечением и наложением

Примечание. Вы выполнили операцию монтажа с извлечением и наложением. Клипы сдвигаются, чтобы заполнить промежуток, оставшийся после удаления первого клипа (с помощью клавиши-модификатора было осуществлено удаление со сдвигом), и, поскольку вы не используете клавиши-модификаторы при размещении клипа в новой позиции, выполняется монтаж с наложением (рис. 1.64). Videoposledovatel'nost' ukorachivается.



Рис. 1.64. Результат монтажа с извлечением и наложением

Монтаж с извлечением и вставкой

На этот раз, при размещении клипа, остальные клипы сдвигаются вправо, освобождая пространство для перемещаемого клипа.

Монтаж с извлечением и вставкой

1. Создайте видеопоследовательность из четырех клипов.
2. Удерживая клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), перетащите первый клип к центру третьего клипа. Продолжая удерживать клавишу-модификатор, опустите кнопку мыши.

Примечание. Вы осуществили операцию монтажа с извлечением и вставкой (рис. 1.65). Клипы сдвигаются, чтобы заполнить промежуток, оставленный перемещенным клипом, а после вставки его в новую точку монтажа, клипы сдвигаются вправо. Длина видеопоследовательности остается неизменной.

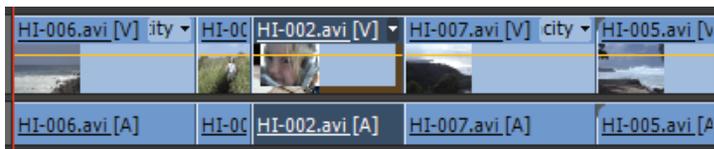


Рис. 1.65. Результат монтажа с извлечением и вставкой

Обрезка клипов на панели Timeline

Вы можете обрезать клипы (устанавливать точки входа и выхода клипов) на панели **Timeline** (Монтажный стол), используя инструменты программы Adobe Premiere Pro или сочетания клавиш и функцию *динамической обрезки* на панели **Timeline** (Монтажный стол) и в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы). Динамическая обрезка выполняется с помощью сочетаний клавиш для управления воспроизведением видео и склейками.

Для начала, выберите инструменты обрезки (тримминга) на панели **Tools** (Инструменты) и перетащите склейку между двумя клипами на панели **Timeline** (Монтажный стол). Для обрезки клипов с использованием сочетаний клавиш, дважды щелкните мышью по склейке между двумя клипами на панели **Timeline** (Монтажный стол), чтобы задействовать режим динамической обрезки. Затем используйте клавиши **J** и **L** для прокрутки вперед-назад. Нажмите клавишу **K** для начала монтажа. Вне режима динамической обрезки, клавиши **K**, **J** и

L можно использовать для прокрутки и остановки на панели **Timeline** (Монтажный стол) без обрезки клипов.

Для обрезки клипов в видеопоследовательности на панели **Timeline** (Монтажный стол) могут быть использованы три основных инструмента: **Selection** (Выделение) (в режимах **Trim-in** (Обрезка входа) и **Trim-out** (Обрезка выхода)), **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) и **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой). У каждого из них различное предназначение.

- *Инструмент **Selection** (Выделение):* изменяет точку входа клипа (начала) или точку выхода (конца), перемещая края клипа. Оказывает влияние только на один край клипа и не влияет на прилегающие клипы.
- *Инструмент **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом):* изменяет длину клипа и сдвигает следующие клипы на дорожке на необходимое расстояние. При укорачивании клипа посредством операции монтажа со сдвигом, все клипы после него сдвигаются влево (назад по временной шкале). При удлинении клипов, напротив, следующие клипы сдвигаются вправо (вперед по временной шкале).
- *Инструмент **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой):* перемещает склейку между двумя клипами путем обрезки (коррекции позиций) соседних точек входа и выхода на одинаковое число кадров. Это сохраняет позиции других клипов во времени и общую продолжительность видеопоследовательности.

Существует два важных различия между инструментом **Selection** (Выделение) (в режимах **Trim-in** (Обрезка входа) и **Trim-out** (Обрезка выхода)) и инструментами **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) и **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой):

- При использовании инструмента **Selection** (Выделение) для сокращения клипа, в видеопоследовательности остается промежуток. Инструменты **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) и **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой) промежуток не оставляют.
- Невозможно использовать инструмент **Selection** (Выделение) для удлинения клипа при наличии примыкающего клипа. Инструменты **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) и **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой) позволяют увеличить клип, примыкающий к другому клипу.

Два дополнительных замечания:

- Нельзя использовать все эти инструменты для увеличения длины клипа за пределы первоначальных точек входа и выхода исходного видеофрагмента.
- Клипы должны содержать достаточное число начальных и конечных кадров для осуществления операции монтажа по их удлинению.

Использование режимов Trim-in и Trim-out инструмента Selection

В этом упражнении вы будете использовать инструмент **Selection** (Выделение) для обрезки клипов.

Применение режимов Trim-in и Trim-out инструмента Selection

- 1.** Запустите программу Adobe Premiere Pro CS6 и создайте новый проект.
- 2.** Импортируйте четыре видеоклипа и переместите их все в видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол).

3. Выбрав инструмент **Selection** (Выделение), установите указатель мыши над левой стороной второго клипа и обратите внимание, что изображение указателя меняется на развернутый вправо значок **Trim-in** (Обрезка входа) (рис. 1.66).

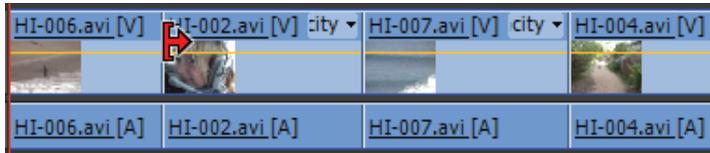


Рис. 1.66. Указатель мыши принял вид значка **Trim-in**

Примечание. При перемещении указателя мыши по тонким желтым линиям в видео- или аудио составляющих клипа, вид указателя меняется на маленькую двунаправленную стрелку. Это инструмент **Pen** (Перо), который можно использовать для изменения уровня непрозрачности изображения или громкости звука. Вы будете работать с этими приемами в разделе «Как настраивать громкость звука и применять затухание».

4. Перетащите левый край клипа к правому.

При перетаскивании, подсказка (рис. 1.67) отображает количество обрезаемых кадров: положительное значение, если вы перетаскиваете клип по направлению к концу видеопоследовательности, и отрицательное значение — если к началу. Кроме того, в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) отобразится текущая точка входа (рис. 1.68).

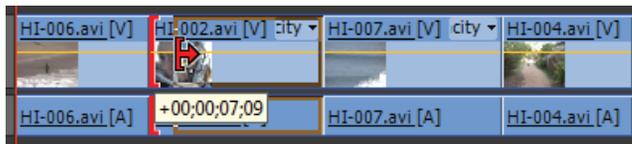


Рис. 1.67. Обрезка начала клипа



Рис. 1.68. Отображение точки входа в окне панели **Program Monitor**

Монтаж с помощью инструмента **Selection** (Выделение) в режиме **Trim-in** (Обрезка входа) создает промежуток между первым и вторым клипами.

Примечание. Невозможно выполнить обрезку за пределами первоначальных точек входа и выхода исходной видеозаписи.

5. Перетащите правый край третьего клипа влево, чтобы сократить его. Появится промежуток между третьим и четвертым клипами.

6. Установите указатель текущей позиции воспроизведения в середину первого клипа.

7. Перетащите правый край первого клипа к указателю текущей позиции воспроизведения. Когда вы достигнете его, произойдет привязка к линии указателя текущей позиции воспроизведения (рис. 1.69).

Примечание. Это еще одно применение функции привязки. Вы можете установить указатель текущей позиции воспроизведения на определенный кадр и при перетаскивании к нему точки входа или выхода клипа, привязка позволит быстро выполнить монтаж конкретного кадра.

Две операции монтажа с обрезкой привели к появлению промежутков в видеопоследовательности. Можно сдвинуть клипы влево, чтобы заполнить промежутки с помощью команды **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом).

8. Щелкните мышью по промежутку, чтобы выделить его, и выберите команду меню **Edit** ⇒ **Ripple Delete** (Правка ⇒ Удалить со сдвигом).

Повторите эти действия для второго промежутка.

Использование инструментов **Ripple Edit** и **Rolling Edit**

В данном упражнении вы будете использовать инструменты **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) и **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой) для обрезки клипов.

Применение инструментов **Ripple Edit** и **Rolling Edit**

1. На панели инструментов выберите инструмент **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) (рис. 1.70).

2. Установите указатель мыши на правый край (точку выхода) второго клипа.

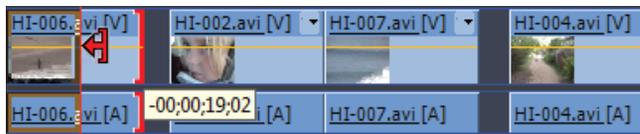


Рис. 1.69. Привязка к указателю текущей позиции воспроизведения

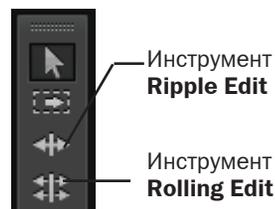


Рис. 1.70. Панель инструментов

3. Обратите внимание, что указатель изменит вид на развернутый влево значок **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) (рис. 1.71).

Примечание. Указатель мыши при выбранном инструменте **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) выглядит как значок инструмента **Selection** (Выделение) в режиме **Trim-in** (Обрезка входа) или **Trim-out** (Обрезка выхода), окрашенный в желтый цвет.

4. Перетащите точку выхода клипа влево, чтобы сократить клип. При перетаскивании, в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) будут отображаться точки входа и выхода двух соседних клипов (рис. 1.72).

После того, как вы отпустите кнопку мыши, следующие клипы в дорожке сдвинутся влево, чтобы заполнить промежуток, появившейся после обрезки, но продолжительность клипов останется неизменной. Это похоже на выполнение операции монтажа инструментом **Selection** (Выделение) в режиме **Trim-out** (Обрезка выхода) и удаления со сдвигом одним действием.

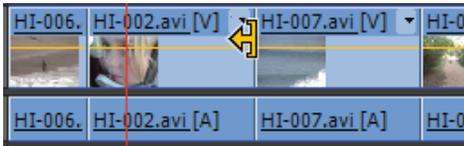


Рис. 1.71. Инструмент **Ripple Edit**

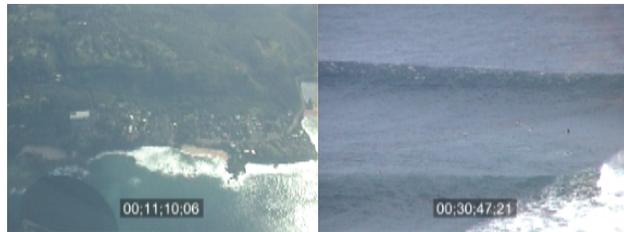


Рис. 1.72. Процесс монтажа со сдвигом в окне панели **Program Monitor**

5. Выбрав инструмент **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом), перетащите точку выхода третьего клипа вправо для удлинения клипа (рис. 1.73). Инструмент **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) позволяет удлинить клип, смежный с другим, без изменения длины прилегающего клипа. Это нельзя сделать с помощью инструмента **Selection** (Выделение) в режиме **Trim-in** (Обрезка входа) или **Trim-out** (Обрезка выхода).

6. На панели инструментов выберите инструмент **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой) (рис. 1.70).

7. Расположите указатель мыши на склейке между первым и вторым клипами (рис. 1.74) и перетащите его влево или вправо, отметив, как сдвигаются точки входа и выхода обоих клипов.

Инструмент **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой) изменяет точки входа и выхода смежных клипов без изменения продолжительности проекта.

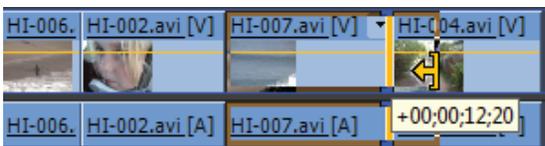


Рис. 1.73. Монтаж со сдвигом

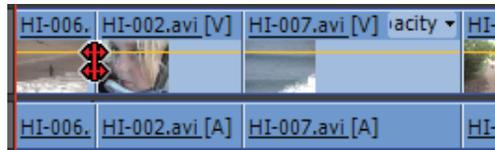


Рис. 1.74. Инструмент **Rolling Edit**

Примечание. Для перемещения склейки с использованием инструмента **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой), необходимо иметь достаточно первых и последних кадров смежных клипов. Вы создали первые и последние кадры, когда использовали инструмент **Selection** (Выделение) в режиме **Trim-in** (Обрезка входа) или **Trim-out** (Обрезка выхода) ранее в этом разделе.

Динамическая обрезка с помощью сочетаний клавиш

В этом разделе вы будете использовать клавиши **J**, **K**, **L** и **Пробел** для прокрутки клипа на панели **Timeline** (Монтажный стол) и выполнения динамической обрезки.

Воспроизведение видеопоследовательности с помощью сочетаний клавиш

- 1.** На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите указатель текущей позиции воспроизведения в середину видеопоследовательности.
- 2.** Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы начать воспроизведение видеопоследовательности.
- 3.** Еще раз нажмите клавишу **Пробел**, чтобы остановить воспроизведение видеопоследовательности.

На панели **Timeline** (Монтажный стол) клавиша **Пробел** функционирует как кнопки **Play** (Воспроизведение) и **Stop** (Остановить). Это то же самое, что нажать кнопки **Play** (Воспроизведение) и **Stop** (Остановить) на панели **Program Monitor** (Монитор программы).

- 4.** Нажмите клавишу **L**.

Видео начнет воспроизводиться на панели **Program Monitor** (Монитор программы). Действие аналогично нажатию клавиши **Пробел** для начала воспроизведения видеопоследовательности.

- 5.** Нажмите клавишу **K**.

Воспроизведение видео будет остановлено. Действие аналогично нажатию клавиши **Пробел** для остановки воспроизведения видеопоследовательности.

- 6.** Снова нажмите клавишу **L** для воспроизведения видеопоследовательности.

- 7.** В процессе воспроизведения видеопоследовательности, вновь нажмите клавишу **L**, чтобы клип воспроизводился с удвоенной скоростью.

Примечание. Нажатие клавиши **L** в третий раз приведет к воспроизведению видео с троекратной скоростью. В четвертый раз – к четырехкратной скорости воспроизведения.

- 8.** Нажмите клавишу **K** или **Пробел** для остановки воспроизведения видео.

- 9.** Нажмите клавишу **J** для обратного воспроизведения видео.

Примечание. В момент обратного воспроизведения видео, повторное нажатие клавиши **J** приведет к двукратному увеличению скорости воспроизведения. Третье нажатие приведет к троекратной, а четвертое – к четырехкратной скорости воспроизведения.

Обрезка клипов с помощью клавиш J, K и L

1. Выберите инструмент **Selection** (Выделение) на панели инструментов.
2. Установите указатель мыши на точку входа (левый край) третьего клипа и обратите внимание, что указатель мыши принял вид повернутого вправо значка **Trim-in** (Обрезка входа) (рис. 1.75).
3. Дважды щелкните мышью, чтобы перейти в режим динамической обрезки.

Окно панели **Program Monitor** (Монитор программы) будет разделено на две части, отображая видео по обе стороны склейки, а ниже появятся кнопки обрезки. Временной код отобразится на клипе справа (третий клип), потому что вы обрезали точку входа третьего клипа (рис. 1.76).

Вы можете нажать кнопку **+1**, **+5** или **-1**, **-5** для обрезки видео в точках входа или выхода, соответственно, на 1 или 5 кадров. Это может пригодиться, когда нужно обрезать только несколько кадров.

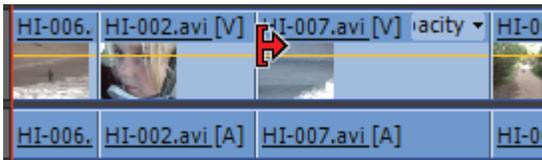


Рис. 1.75. Вид указателя мыши в режиме **Trim-in**

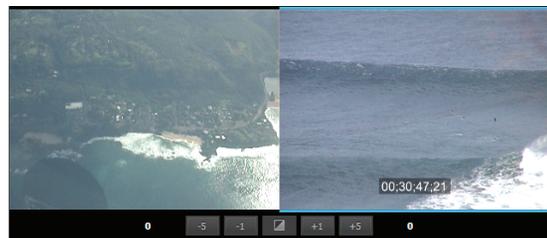


Рис. 1.76. Вид окна панели **Program Monitor**

4. Нажмите клавишу **L** для воспроизведения от склейки в прямом направлении на панели **Program Monitor** (Монитор программы).
5. Когда видео на панели **Program Monitor** (Монитор программы) достигнет кадра желаемого расположения новой точки входа, нажмите клавишу **K** для выполнения обрезки.

В режиме динамической обрезки нажатие клавиши **K** инициирует выполнение монтажа в дополнение к остановке указателя текущей позиции воспроизведения. После монтажа появится промежуток между вторым и третьим клипами (рис. 1.77).

6. Щелкните мышью по промежутку, чтобы выбрать его, и выполните команду меню **Edit** ⇒ **Ripple Delete** (Правка ⇒ Удалить со сдвигом), чтобы закрыть промежуток.

Также в режиме динамической обрезки вы можете воспользоваться инструментами **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) и **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой).

7. Выберите инструмент **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой).

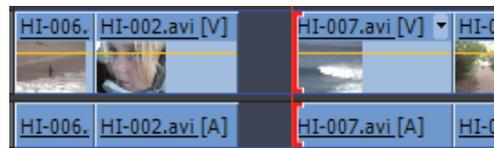


Рис. 1.77. Промежуток, созданный после обрезки

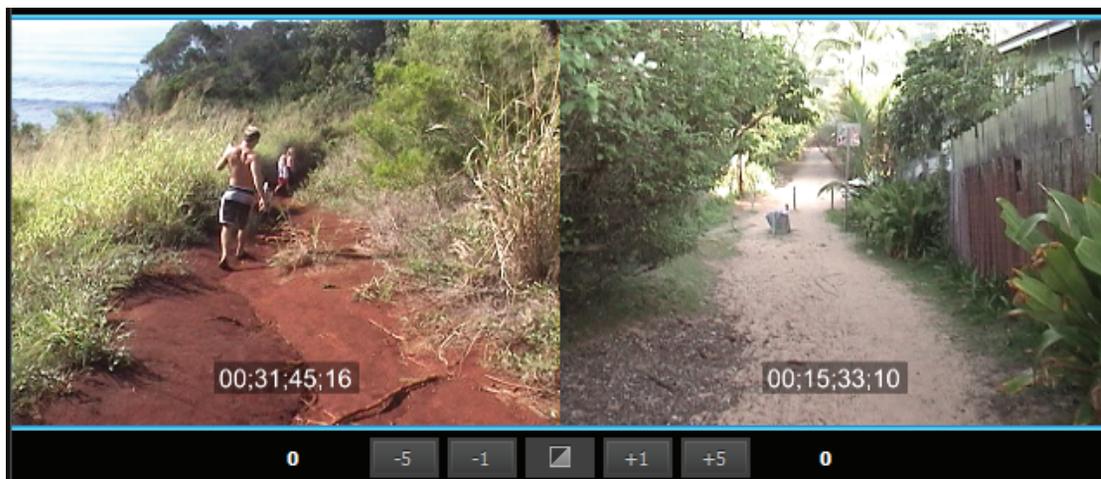


Рис. 1.78. Вид окна панели **Program Monitor** во время монтажа с прокруткой

8. На панели **Timeline** (Монтажный стол) дважды щелкните мышью по склейке между третьим и четвертым клипами для активации режима динамической обрезки.

Временной код отобразится на обоих клипах на панели **Program Monitor** (Монитор программы) (рис. 1.78). Точка выхода третьего клипа и точка входа четвертого клипа изменяются одновременно, также как и в результате монтажа со сдвигом.

9. Нажмите клавишу **J** или **L**, чтобы прокрутить склейку назад или вперед в видеопоследовательности. Когда результат на панели **Program Monitor** (Монитор программы) вас удовлетворит, нажмите клавишу **K**, чтобы выполнить монтаж.

Примечание. Если на панели **Program Monitor** (Монитор программы) временной код любого из клипов остановился, значит начальные или конечные кадры клипа исчерпаны.

ЭКСПОРТ ГРАФИЧЕСКИХ, ВИДЕО И АУДИОФАЙЛОВ

В этом разделе вы научитесь экспортировать видеопоследовательности, клипы, видеокadres в файлы нескольких стандартных форматов. Позднее вы создадите файлы, предназначенные для записи на DVD-диски, размещения во Всемирной паутине, передачи на планшеты, смартфоны и другие портативные устройства.

Вы можете экспортировать отдельный видеокادر как изображение, выбрав один из нескольких форматов файлов. Или вы можете экспортировать видеоклип или его фрагмент, всю видеопоследовательность или ее часть, как аудиофайл, видеофайл без звука или видеофайл со звуком.

Когда вы экспортируете клип или последовательность в аудио или видеофайл стандартного компьютерного формата, они, зачастую, просчитываются без компрессии, в полном разрешении. Позже, вы сможете вновь монтировать эти файлы, как и любые другие видеоклипы, без потери качества. Вы можете осуществить экспорт видеопоследовательности или клипа в файл без компрессии по одной из следующих причин:

- Чтобы объединить содержимое многодорожечной видеопоследовательности в видео\аудиофайл, чтобы использовать в другом проекте.
- Чтобы преобразовать большой проект с множеством клипов в более управляемую форму.

Создание файлов изображений из отдельных кадров

Далее вы создадите графический файл с изображением из отдельного видеокadra.

Создание файлов изображений из отдельных кадров

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте существующий проект.
2. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите указатель текущей позиции воспроизведения на кадр, который следует экспортировать.
3. Выберите команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Мультимедиа) Появится диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 1.79).



Рис. 1.79. Диалоговое окно **Export Settings**

4. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите тип файла (рис 1.80).

Примечание. Три типа файлов изображения — BMP (только для Windows), Targa, и TIFF — не используют компрессию. Они полностью сохраняют исходного качества изображения выбранного кадра. В файлах формата PNG, GIF и JPEG используется компрессия и качество изображения частично теряется.

5. В зависимости от того, какой формат вы выбрали, вы можете выбрать дополнительные параметры файла в раскрывающемся списке **Preset** (Предустановка).

6. Щелкните мышью по строке **Output Name** (Имя результирующего файла), чтобы открыть диалоговое окно **Save As** (Сохранить как).

7. Выберите папку и введите имя для файла в поле **File Name** (Имя файла) (Windows) или **Save As** (Сохранить как) (OS X). Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

8. Щелкните по вкладке **Video** (Видео) в правой нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта), чтобы перейти к настройкам видео.

Примечание. Возможно, вам потребуется развернуть диалоговое окно или прокрутить его содержимое, чтобы увидеть все элементы управления настройками видео.

Вы можете изменить разрешение и соотношение сторон (рис. 1.81).

9. Убедитесь, что сброшен флажок **Export As Sequence** (Экспортировать как видеопоследовательность) и нажмите кнопку **Export** (Экспорт).

Файл будет экспортирован и размещен в папке, выбранной на шаге 7.

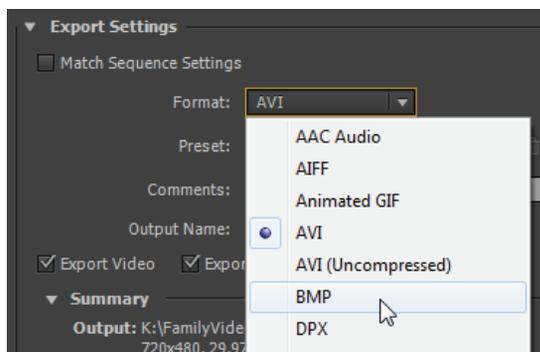


Рис. 1.80. Раскрывающийся список **Format**

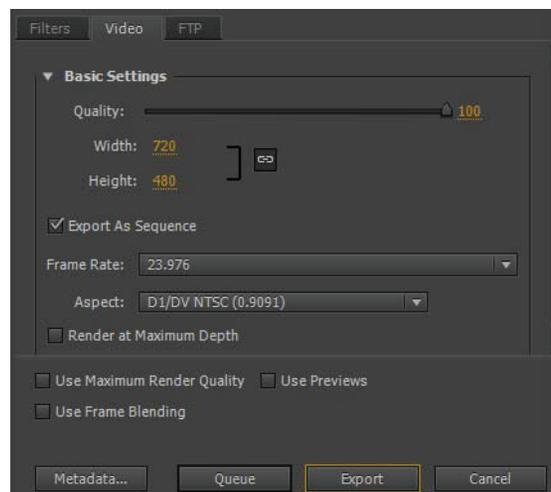


Рис. 1.81. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Video**

Экспорт клипа или группы кадров клипа

В дополнение к экспорту одиночного кадра, вы можете экспортировать короткий видеоклип или группу кадров.

Экспорт клипа или диапазон кадров клипа

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте существующий проект с клипом, который следует экспортировать.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите клип на панели **Project** (Проект).
 - Выберите диапазон кадров в клипе, выполнив следующее:
 - На панели **Project** (Проект) дважды щелкните по клипу, чтобы открыть его на панели **Source Monitor** (Монитор источника).
 - Установите указатель текущей позиции воспроизведения на панели **Source Monitor** (Монитор источника) в позицию кадра, с которого должен начинаться экспортируемый клип, и нажмите кнопку **Mark In** (Установить точку входа) (рис. 1.82)
 - На временной шкале отобразилась левая скобка со светло-голубой тенью, следующей вправо.
 - Установите указатель текущей позиции воспроизведения на панели **Source Monitor** (Монитор источника) в позицию кадра, которым должен заканчиваться экспортируемый клип, и нажмите кнопку **Mark Out** (Установить точку выхода).
 - Появится правая скобка, ограничивающая светло-голубую тень.
3. Выберите команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Мультимедиа). Появится диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта). По умолчанию, выбран формат файла, использовавшийся последним.
4. В раскрывающемся списке **Source Range** (Диапазон экспорта) выберите вариант **Clip In/Out** (Точки входа\выхода клипа) (рис. 1.83).
5. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите формат файла (рис. 1.84). Рассмотрим некоторые доступные форматы при экспорте клипа или диапазона кадров в видео-файл:



Рис. 1.82. Кнопки **Mark In** и **Mark Out** на панели **Source Monitor**

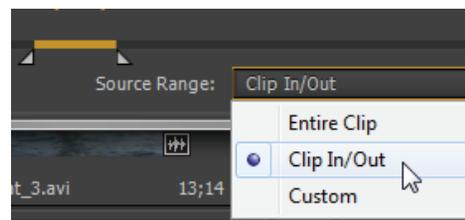


Рис. 1.83. Раскрывающийся список **Source Range**

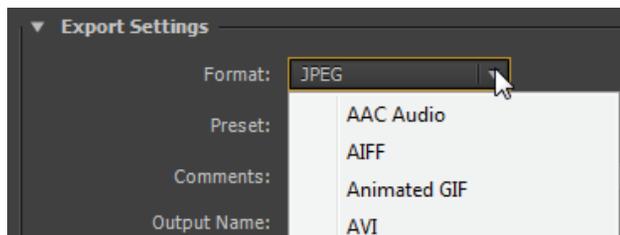


Рис. 1.84. Раскрывающийся список **Format**

- *FLV|F4V*: Формат видеороликов платформы Adobe Flash, предназначенный для размещения аудио и видеоматериалов во Всемирной паутине. Видео в формате Adobe Flash воспроизводится на любом компьютере, на котором установлен браузер с поддержкой Flash (посредством соответствующих дополнений или плагинов).
- *H.264*: Стандарт, основанный на спецификации MPEG-4, видеофайлов, предназначенных для размещения во Всемирной паутине, а также передачи на различные устройства, такие как смартфоны, планшеты и PlayStation Portable. Поддерживается видео в высоком разрешении.
- *QuickTime*: Формат видеофайлов, как без компрессии, так и с компрессией. (Требуется установка программы QuickTime).
- *Microsoft AVI (только для Windows)*: Формат видеофайлов, как без компрессии, так и с компрессией.
- *Microsoft DV AVI (только для Windows)*: Формат видеофайлов без компрессии.

6. В зависимости от выбранного формата, вы можете указать дополнительные параметры в раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки).

7. Щелкните мышью по строке **Output Name** (Имя результирующего файла), чтобы открыть диалоговое окно **Save As** (Сохранить как).

8. Выберите папку и введите имя для файла в поле **File Name** (Имя файла) (Windows) или **Save As** (Сохранить как) (OS X). Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

9. Убедитесь, что флажки **Export Video** (Экспорт видео) и **Export Audio** (Экспорт аудио) установлены (рис. 1.85).

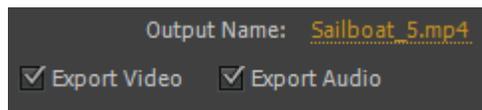


Рис. 1.85. Флажки **Export Video** и **Export Audio** установлены

10. Щелкните по вкладке **Video** (Видео) в правой нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта), чтобы перейти к настройкам видео (рис. 1.86).

Примечание. Каждый формат видеофайла обладает собственными параметрами. Возможно, вам потребуется развернуть диалоговое окно или прокрутить его содержимое, чтобы увидеть все элементы управления настройками видео.

11. Щелкните по вкладке **Audio** (Аудио) в правой нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта), чтобы перейти к настройкам звука (рис. 1.87)

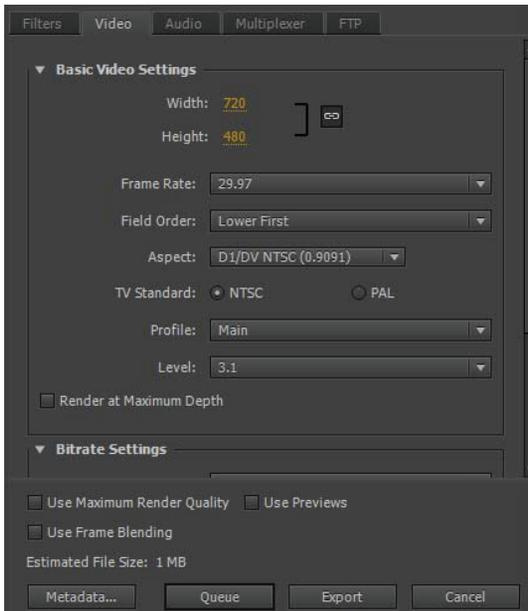


Рис. 1.86. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Video**

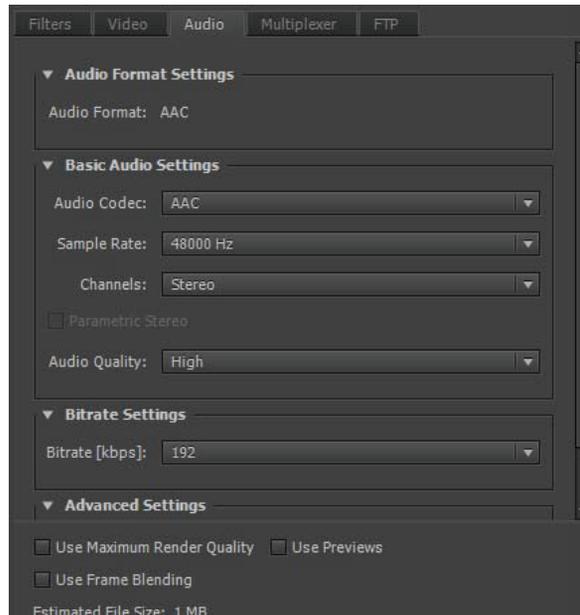


Рис. 1.87. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Audio**

В зависимости от того, какой формат файла вы выбрали, доступны разные элементы управления. Для подробной информации, см. справочные материалы программы Adobe Premiere Pro.

12. Нажмите кнопку **Export** (Экспорт), чтобы экспортировать клип или диапазон кадров. Файл будет экспортирован и размещен в папке, выбранной на шаге 8.

Экспорт видеопоследовательности или ее фрагмента

Вы можете экспортировать видеопоследовательность, которую монтировали на панели **Timeline** (Монтажный стол), целиком или диапазон кадров из нее.

Экспорт видеопоследовательности

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте проект с видеопоследовательностью, которую необходимо экспортировать.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол) или ее миниатюру в окне панели **Project** (Проект).
 - Выберите диапазон кадров в видеопоследовательности, которые следует экспортировать, для чего выполните следующее:

98 ПРОЕКТ 1. ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВА ВИДЕО

- Выберите видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол).
- Определите область экспорта, перетаскивая точки входа и выхода фрагмента, который следует экспортировать (рис. 1.88)

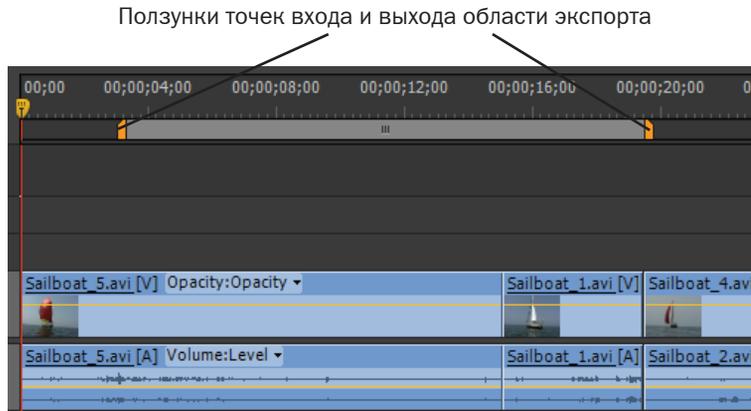


Рис. 1.88. Определение области экспорта на панели **Timeline**

3. Выберите команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Мультимедиа). Появится диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 1.89)



Рис. 1.89. Диалоговое окно **Export Settings**

4. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите формат файла (рис. 1.90). Рассмотрим некоторые доступные форматы при экспорте клипа или диапазона кадров в видеофайл:

- *FLV|F4V*: Формат видеороликов платформы Adobe Flash, предназначенный для размещения аудио и видеоматериалов во Всемирной паутине. Видео в формате Adobe Flash воспроизводится на любом компьютере, на котором установлен браузер с поддержкой Flash (посредством соответствующих дополнений или плагинов).
- *H.264*: Стандарт, основанный на спецификации MPEG-4, видеофайлов, предназначенных для размещения во Всемирной паутине, а также передачи на различные устройства, такие как смартфоны, планшеты и PlayStation Portable. Поддерживается видео в высоком разрешении.
- *QuickTime*: Формат видеофайлов, как без компрессии, так и с компрессией. (Требуется установка программы QuickTime).
- *Microsoft AVI (только для Windows)*: Формат видеофайлов, как без компрессии, так и с компрессией.
- *Microsoft DV AVI (только для Windows)*: Формат видеофайлов без компрессии.

5. В зависимости от выбранного формата, вы можете указать дополнительные параметры в раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки).

6. Щелкните мышью по строке **Output Name** (Имя результирующего файла), чтобы открыть диалоговое окно **Save As** (Сохранить как).

7. Выберите папку и введите имя для файла в поле **File Name** (Имя файла) (Windows) или **Save As** (Сохранить как) (OS X). Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

8. Убедитесь, что флажки **Export Video** (Экспорт видео) и **Export Audio** (Экспорт аудио) установлены (рис. 1.91).



Рис. 1.91. Флажки **Export Video** и **Export Audio** установлены

9. Щелкните по вкладке **Video** (Видео) в правой нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта), чтобы перейти к настройкам видео (рис. 1.92).

Примечание. Каждый формат видеофайла обладает собственными параметрами. Возможно, вам потребуется развернуть диалоговое окно или прокрутить его содержимое, чтобы увидеть все элементы управления настройками видео.

10. Щелкните по вкладке **Audio** (Аудио) в правой нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта), чтобы перейти к настройкам звука (рис. 1.93)

В зависимости от того, какой формат файла вы выбрали, доступны разные элементы управления. Для подробной информации, см. справочные материалы программы Adobe Premiere Pro.



Рис. 1.90. Раскрывающийся список **Format**

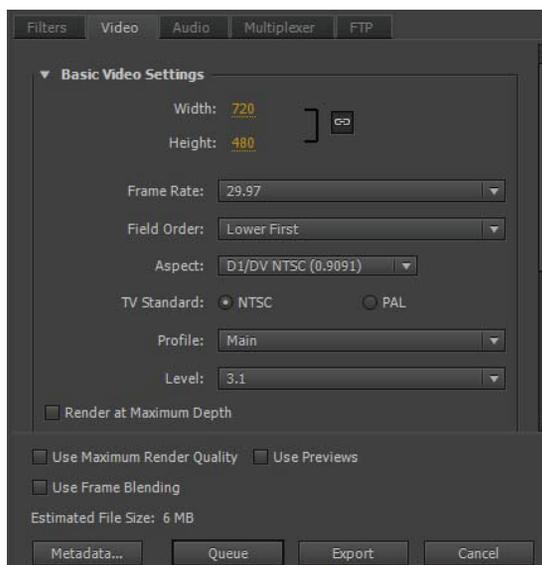


Рис. 1.92. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Video**

11. Нажмите кнопку **Export** (Экспорт), чтобы экспортировать видеопоследовательность или фрагмент видеопоследовательности.

Файл будет экспортирован и размещен в папке, выбранной на шаге 7.

Экспорт звуковой дорожки

Данный вариант экспорта востребован, если вам требуется экспортировать и повторно использовать звуковую составляющую монтируемого фильма.

Экспорт звуковой дорожки

- 1.** Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте проект с видеопоследовательностью или клипом, который необходимо экспортировать в качестве аудиофайла.
- 2.** Выберите видеопоследовательность или клип.
- 3.** Выберите команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Мультимедиа). Появится диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 1.94)
- 4.** В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите формат аудиофайла (рис. 1.95)
- 5.** В зависимости от выбранного формата, вы можете указать дополнительные параметры в раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки).

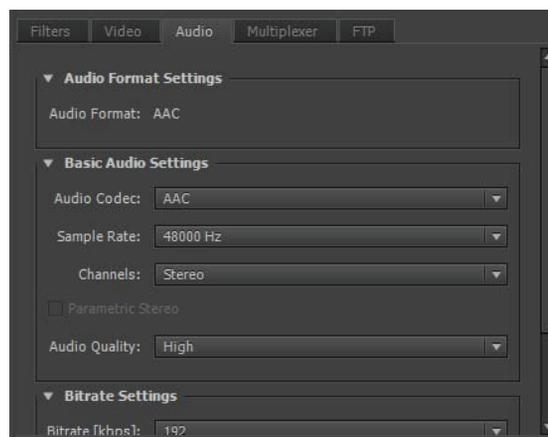


Рис. 1.93. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Audio**

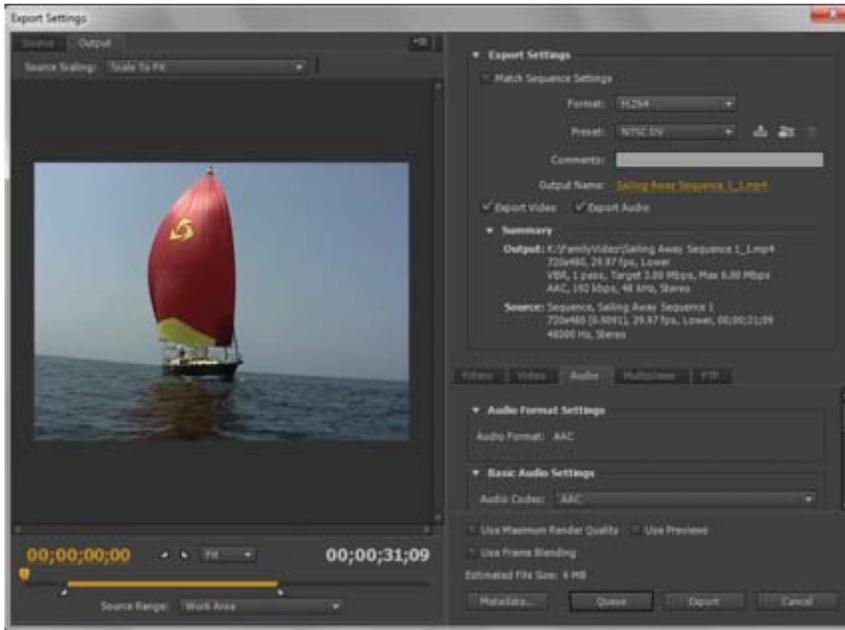


Рис. 1.94. Диалоговое окно **Export Settings**

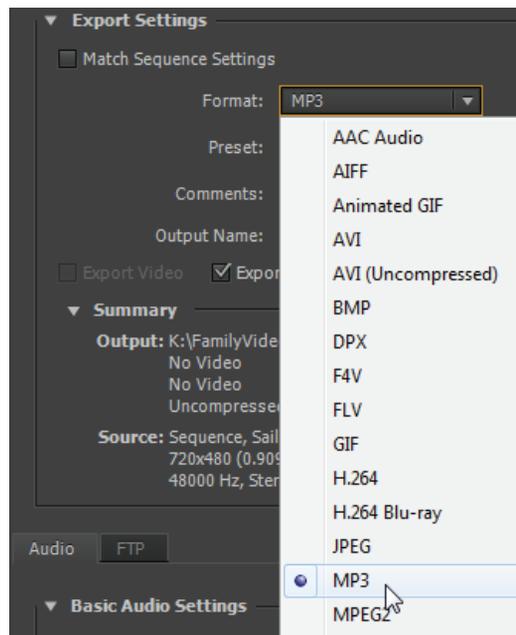


Рис. 1.95. Раскрывающийся список **Format**

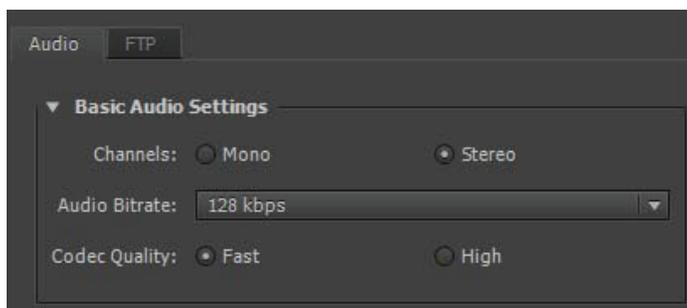


Рис. 1.96. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Audio**

6. Щелкните мышью по строке **Output Name** (Имя результирующего файла), чтобы открыть диалоговое окно **Save As** (Сохранить как).

7. Выберите папку и введите имя для файла в поле **File Name** (Имя файла) (Windows) или **Save As** (Сохранить как) (OS X). Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

Вкладка **Audio** (Аудио) (в нижней части диалогового окна) открыта автоматически (рис. 1.96). Элементы управления на ней различны в зависимости от того, какой формат вы выбрали. Например, вы можете выбрать аудиокодек, частоту и тип дискретизации, количество каналов (моно или стерео) и битрейт. Для подробной информации, см. справочные материалы программы Adobe Premiere Pro.

8. Нажмите кнопку **Export** (Экспорт), чтобы экспортировать звуковую дорожку выбранной видеопоследовательности или клипа.

Аудиофайл будет экспортирован и размещен в папке, выбранной на шаге 7.

ПРОЕКТ 2. РЕПОРТАЖ

Время выполнения: от 3 до 5 часов.

ОБЗОР ПРОЕКТА

Съемка событий, происходящих в реальной жизни, поможет учащимся сконцентрироваться на техниках съемки и повествования, которые позволяют «оживить» отснятый материал. Чтобы познакомиться с приемами репортажной съемки на видеокамеру, учащиеся создадут репортаж, работая в команде. Затем каждый из них самостоятельно выполнит монтаж отснятого видеоматериала и создаст небольшой видеоролик. Учащиеся познакомятся с различными планами и научатся создавать видеоролики, передающие ощущения прошедшего события. В процессе работы над созданием видеоролика учащиеся освоят технологии подготовки к съемке, непосредственной съемки и проведения послесъемочных мероприятий.

Результат проекта: видеоролик репортажа.

Примечание. Некоторые разделы данного проекта приведены в соответствии с программой экзамена «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6» Adobe Certified Associate. После этапов проекта и технического руководства приведены цели данного экзамена.

Цели проекта

По завершении данного проекта учащиеся разовьют следующие навыки:

Навыки управления проектом

- Разработка режиссерского сценария;
- Подготовка к съемке репортажа;
- Организация и управление видеопоследовательностью;
- Расписывание и управление клипами.

Навыки проектирования

- Понимание основных принципов и приемов видеосъемки;
- Определение целевой аудитории, задач и целей видеосъемки;
- Использование приемов видеосъемки:
 - «Правило третей»;
 - Дальний и крупный план;
 - Слежение за действием;
 - Зумы и панорамирование.

- Использование естественного звука для улучшения восприятия;
- Создание согласующихся склеек (крупный и дальний план одного и того же объекта съемки).

Исследовательские навыки и навыки общения

- Понимание типов файлов;
- Понимание принципов авторского права;
- Выбор подходящего материала;
- Передача информации аудитории.

Технические навыки

Общие

- Съемка последовательности кадров;
- Съемка кадров с естественным звуком.

Программа Adobe Premiere Pro

- Захват видео;
- Использование панели **Source Monitor** (Монитор источника);
- Вставка и наложение клипов;
- Применение простых переходов;
- Добавление звука;
- Экспорт видео.

Программное обеспечение и материалы для выполнения проекта

- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Premiere Pro CS6.
- Раздел «Введение в цифровое видео».
- Раздел «Советы по видеосъемке».
- Раздел «Видеопроизводство — «от сценария до экрана».
- Бланк «Режиссерский сценарий».
- Раздел «Захват видеоматериала».
- Раздел «Применение и настройка видеопереходов».
- Раздел «Использование инструментов монтажа на панели Source Monitor».
- Раздел «Экспорт графических, видео и аудиофайлов».
- Раздел «Рецензия».

Дополнительные ресурсы

- Технические данные и контент
- Ключевые понятия
- Стандарты для учащихся ISTE NETS*S
- Программа Adobe Certified Associate, экзамен «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6»

Этапы проекта

Подготовка к созданию видеопоследовательности

Рекомендуемое время: 25–50 минут.

1. Познакомьте учащихся с целями проекта.

- Съемка события, происходящего в реальном времени;
- Изучение и понимание основных принципов и приемов видеосъемки;
- Обучение репортажной съемке;
- Запись окружающего звука;
- Создание видео, последовательно освещающего хронологию событий.

2. Продемонстрируйте учащимся видеозаписи репортажей и помогите им определить методики, которые лучше всего подходят для привлечения целевой аудитории и видеосъемки репортажа.

Примечание. Вы можете перед началом обучения подобрать несколько подходящих записей репортажей (например, со спортивных соревнований, автогонок, концерта или спектакля).

3. Объясните учащимся, что, снимая некое мероприятие (спортивное, музыкальное и т. д.), они будут работать в командах. Расскажите им про требования к финальным видеороликам, например:

- Видеоролик должен содержать 10–20 кадров.
- Учащиеся должны подготовить режиссерский сценарий.
- Продолжительность видео должна составлять 2–3 минуты.
- Видео должно сопровождаться естественными звуковыми фрагментами с мероприятия.

Примечание. При подготовке к этому проекту вам, возможно, потребуется ознакомиться с политикой вашего учебного заведения в отношении видеосъемки мероприятий, происходящих на территории данного учебного заведения. Например, должны ли учащиеся получать письменное разрешение для съемки репортажа и его участников? Если это необходимо, попросите учащихся, чтобы они получили разрешение на видеосъемку на территории учебного заведения и разрешения от всех, кого они будут снимать.

4. Познакомьте учащихся с основными приемами видеосъемки и записи звука. Например, можно рассказать:

- Об основах работы с видеокамерой;
- О вариантах поддержки видеокамеры (штатив, плечо, руки и т.д.);
- Об изменении ракурсов и планах съемки;
- О визуальной композиции («правило третьей», компоновка и т.д.);
- Об освещении;
- Об использовании естественного звука.

Раздел «Введение в цифровое видео»

Раздел «Советы по видеосъемке»

Примечание. Программы пакета Adobe Creative Suite 6 Production Premium содержат новые инструменты для более эффективной организации процесса видеопроизводства — создания видео «от сценария до экрана». Учитывая аппаратные возможности используемого оборудования, задумайтесь, можно ли интегрировать программу Adobe Prelude в рабочий процесс, чтобы расписывать отснятый материал, добавлять метаданные и подготавливать черновой монтаж для ускорения этапов создания видеопроекта, постпродакшн и публикации видео.

Раздел «Видеопроизводство — от сценария до экрана»

- 5.** Разбейте учащихся на группы и попросите их определить цели создаваемого видео, а также выбрать мероприятие для съемки репортажа.
- 6.** Попросите учащихся составить режиссерский сценарий, который лучше всего представит данное мероприятие. В режиссерском сценарии учащиеся также должны отразить цели создаваемого репортажа. Посоветуйте учащимся принять во внимание те приемы съемки, которые были рассмотрены в Проекте 1, и подумать над их возможным применением в данном проекте. Объясните, что режиссерский сценарий — это всего лишь инструмент, применяемый на этапе подготовки к съемке, и по мере развития ситуации могут быть сняты дополнительные незапланированные кадры. Учащиеся должны записывать информацию обо всех новых кадрах в режиссерский сценарий.

Примечание. Если у учащихся отсутствует возможность выбрать и снять репортаж за пределами аудитории, организуйте совместное посещение любого мероприятия, происходящего в вашем учебном заведении, чтобы все учащиеся сняли одно и то же мероприятие.

Бланк «Режиссерский сценарий»

Съемка и подготовка репортажа

Рекомендуемое время: 50–100 минут.

- 7.** Попросите учащихся, разделенных на группы, посетить выбранное мероприятие и снять репортаж в соответствии с подготовленным режиссерским сценарием. Объясните учащимся преимущества прибытия на место съемки заранее, с тем, чтобы спланировать точки и углы съемки. Напомните группам, что некоторые кадры в финальном видеоролике должны включать естественный звук с мероприятия.
- 8.** Когда учащиеся вернутся с сырым отснятым материалом, используйте методику «Я делаю, мы делаем, вы делаете», чтобы продемонстрировать, как расписывать (помечать) видеоматериал и осуществлять видеозахват.

Раздел «Захват видеоматериала»

Монтаж и применение переходов

Рекомендуемое время: 50–100 минут.

- 9.** Познакомьте учащихся с концепцией применения переходов. Проясните видеоклипы и помогите учащимся определить удачное применение переходов. В беседе можно озвучить:

- Ограничения, связанные с использованием переходов. Объясните, что в программах телевизионных новостей в основном применяются простые склейки из-за ограничения по времени и потому, что слишком большое число переходов может отвлекать зрителя;
- Что использование переходов осуществляется с конкретной целью, а не просто ради самих переходов;
- Где и когда происходят переходы в повествовании. Например, в фантастической саге «Звездные войны» переходы используются для создания эффекта перемещения в пространстве и во времени.

Примечание. Вы можете заранее найти несколько подходящих видеозаписей, чтобы привести примеры удачного и неудачного использования переходов.

10. Используя методику «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте учащимся, как создавать переходы.

Раздел «Применение и настройка видеопереходов»

11. Выделите учащимся время на монтаж и подготовку их видеороликов, а также применение переходов, напомнив о необходимости учитывать их первоначальные цели.

Раздел «Использование инструментов монтажа на панели Source Monitor»

12. Научите учащихся экспортировать смонтированное видео в обычный видеофайл без компрессии.

Раздел «Экспорт графических, видео и аудиофайлов»

Демонстрация работ учащихся

Рекомендуемое время: 50–100 минут.

13. Попросите учащихся представить готовые видеоролики другим членам группы, в составе которой они снимали репортаж, пояснив методики, используемые для привлечения целевой аудитории и достижения поставленной цели. После демонстрации работы каждого учащегося, попросите других учащихся оценить работу, чтобы они научились конструктивной критике.

Раздел «Рецензия»

14. Поскольку учащиеся могут применять различные подходы при создании видеороликов, обсудите, как используемые подходы влияют на конечный результат, даже когда используется один и тот же исходный материал. Обсудите этическую ответственность за монтаж видео в этом и будущих проектах. Можно обсудить следующие вопросы:

- Как приемы монтажа могут влиять на финальный видеоролик;
- Власть, которой обладает монтажер, представляя одну и ту же информацию различными способами;
- Ответственность, которая лежит на монтажере за точное и достоверное освещение ситуации, истории или интервью (как визуальное, так и звуковое);
- Необходимость избегать предвзятости при монтаже видео и обращать на это внимание в видеороликах других учащихся.

Дополнительные задания

Проект можно дополнить следующими заданиями:

- *Анализ переходов:* попросите учащихся найти и выбрать их любимые видеоролики, в которых применяются переходы для создания причудливых эффектов или привлечения внимания зрителей;
- *Словарь переходов:* попросите учащихся найти популярные примеры переходов (вытеснение (шторка), выталкивание, скольжение и т. д.) и составить словарь, в котором будет описываться эффект каждого перехода.

Оценка

- По нескольким критериям, представленным далее в разделе «Критерии оценки».

Дополнительные ресурсы

- Обзор пошаговых инструкций для учащихся, приведенных в этом проекте.
- Профессиональные ресурсы о производстве видео, в том числе образцы проектов с мультимедийными материалами и видеоуроки см. на сайте www.adobe.com/go/hedvideoresources.
- Видеоуроки, ориентированные на навыки, необходимые для выполнения этого проекта, можно найти на сайте Adobe TV по адресу tv.adobe.com/show/digital-video-cs6/.
- Дополнительные учебные ресурсы по производству видео и другим темам этого проекта можно найти по адресу edexchange.adobe.com
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Premiere Pro можно найти в справочных материалах программы.
- Вы можете дополнить этот проект следующими книгами по видеопроизводству:
 - Aronson, I. «DV Filmmaking from Start to Finish». O'Reilly Media, 2006.
 - Millerson, G. «Video Production Handbook, Fourth Edition». Focal Press, 2008.

Советы по видео съемке

- Подборка советов по видеосъемке: multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/shooting_tips/.
- Десять способов не снять видео: reviews.cnet.com/4520-6500_7-5510172-1.html.
- Советы по освещению при видеосъемке: www.eyeconvideo.com/education/lighting/.
- Запись естественного звука: www.videomaker.com/article/10785.
- Выбор правильного микрофона: www.videomaker.com/article/10214.

Переходы

- Переходы и эффективное применение: www.videomaker.com/article/7188.
- Использование переходов на склейках: www.videomaker.com/article/3416.

Ключевые понятия

- видео без компрессии
- естественный звук
- захват видео;
- импорт
- панель **Source Monitor**
- переход
- расписывание клипов
- режиссерский сценарий

Стандарт ISTE NETS*S для учащихся

Этот проект соответствует технологическим стандартам ISTE NETS*S. В зависимости от тематики и содержания, которые выбирает учащийся, вы можете изучить стандарты, принятые в вашем государстве.

1. Творчество и инновации.

Учащиеся демонстрируют творческое мышление, исследовательские подходы и разрабатывают инновационные продукты и процессы с использованием технологии. Учащиеся:

- а. Применяют имеющиеся знания для получения новых идей, продуктов или процессов;
- б. Создают оригинальные произведения как средство выражения личности или группы.

2. Коммуникации и сотрудничество.

Учащиеся используют цифровые средства и среды для общения и коллективной работы, в том числе на расстоянии, поддержки индивидуального обучения и возможности обучения других. Учащиеся:

- а. Взаимодействуют, сотрудничают и работают со сверстниками, экспертами или другими участниками, используя различные цифровые среды и средства.
- б. Эффективно распространяют информацию и идеи для разных аудиторий с использованием различных средств и форматов.

3. Исследования и информационная компетентность.

Учащиеся умеют применять цифровые инструменты для сбора, оценки и использования информации. Учащиеся:

- в. Оценивают и отбирают источники информации и цифровые средства на основе целесообразности для конкретных задач.

5. Цифровое гражданство.

Учащиеся понимают гуманитарные, культурные и социальные вопросы, связанные с информационными технологиями и практикой легального и этичного поведения. Учащиеся:

- а. Заявляют и практикуют безопасное, правовое и ответственное использование информации и технологий.

6. Применение технологии и технологические концепции.

Учащиеся демонстрируют четкое понимание технологических концепций и систем, и их применения. Учащиеся:

- а. Понимают и используют технологические системы;
- б. Эффективно и продуктивно выбирают и используют приложения.

Программа сертификации Adobe Certified Associate

1.1. Формулирование основных задач при подготовке видеопроектов, определение целевой аудитории и ее потребностей.

1.2. Выбор видеоконтента, соответствующего назначению проекта и требованиям целевой аудитории.

1.3. Демонстрация знания стандартных требований к защите авторских прав (связанные термины, получение разрешения и цитирование материала, охраняемого авторским правом).

2.2. Знакомство с общими принципами съемки видео.

2.3. Демонстрация знания визуальных методов работы с видеоконтентом.

2.4. Демонстрация навыков работы со звуком при редактировании видеоконтента.

2.6. Обмен информацией с другими специалистами (например, коллегами и клиентами) о планах по проектированию и наполнению контента.

4.1. Импорт мультимедийных материалов (видео-, аудиофайлы и изображения).

4.2. Упорядочение и работа с видеоклипами в последовательности.

4.3. Обрезка клипов.

4.6. Добавление эффектов и переходов в видеопоследовательности и управление ими.

5.2. Демонстрация навыков работы с функцией экспорта видеопроектов из программы Adobe Premiere Pro.

Критерии оценки

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Режиссерский сценарий	Отсутствует или не завершен.	Представленный режиссерский сценарий содержит некоторые новые кадры, снятые во время события.	Представленный режиссерский сценарий полный и содержит новые кадры, снятые во время события, с пояснениями.

	0 — Не соответствует ожиданиям	3 — Соответствует ожиданиям	5 — Превосходит ожидания
Видео — содержимое	Отсутствует, не завершено или нет конкретики.	Видеоролик содержит запись события и соответствует установленным целям и режиссерскому сценарию.	Видеоролик содержит запись события, привлекает внимание и соответствует установленным целям и режиссерскому сценарию. Успешно применяются приемы видеосъемки, а предварительное планирование четко прослеживается в готовом продукте.
Видео — исполнение	Отсутствует, не завершено или нет конкретики.	Видеоролик включает, по крайней мере, 10 кадров, длительность видеоролика составляет 2–3 минуты, и в нем используется естественный звук. В видеоролике надлежащим образом используется один или более переходов.	Видеоролик включает 10 или более кадров, длительность видеоролика составляет 2–3 минуты, и в нем применяется несколько аудиоклипов с естественным звуком. В видеоролике удачно используются два или более переходов.
Работа в команде	Отсутствует или недостаточна.	Команды сотрудничают и взаимодействуют с коллегами, экспертами или другими людьми при съемке репортажа. Команды учащихся наводят справки и получают все необходимые разрешения на видеосъемку репортажа и его участников.	Команды последовательно и эффективно сотрудничают и взаимодействуют с коллегами, экспертами или другими людьми при съемке репортажа. Команды планируют и организуют процессы выбора точек съемки, подготовки к съемке и выбора планов съемки. Команды учащихся наводят справки и получают все необходимые разрешения на видеосъемку репортажа и его участников.
Демонстрация	Отсутствует, не завершена или нет конкретики.	Демонстрация представляет готовый видеоролик, объясняя приемы, применяемые для привлечения целевой аудитории и достижения поставленных целей.	Демонстрация представляет готовый видеоролик, включая четкое объяснение и анализ приемов, применяемых для привлечения целевой аудитории и достижения поставленных целей.

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Рецензия	Отсутствует или не завершена.	Рецензия отражает как сильные, так и слабые стороны видеоролика с записью репортажа, а также содержит предложения по улучшению. Рецензент отмечает отличия в подходах, применяемых учащимися для создания видеоролика из одного и того же сырого видеоматериала. Учащиеся выражают понимание влияния приемов монтажа на ощущения зрителей и связанные с этим этические последствия.	Рецензия отражает как сильные, так и слабые стороны видеоролика с записью репортажа. Рецензент предлагает четкие решения по улучшению видеоролика и приводит конкретные примеры. Рецензент четко идентифицирует и обсуждает подходы, применяемые учащимися для создания видеоролика из одного и того же сырого видеоматериала. Учащиеся могут четко изложить мысль касательно влияния приемов монтажа на ощущения зрителей и связанные с этим этические последствия.

ВВЕДЕНИЕ В ЦИФРОВОЕ ВИДЕО

Видели ли вы любительское видео? Не то видео, которое представлено на кинофестивалях. Мы говорим о видео, которое было создано человеком, живущим по соседству с вами. Видео, которое может сделать любой!

В наши дни доступно множество простых в использовании инструментов для создания отличных короткометражных фильмов. С помощью этих инструментов люди практически любого возраста могут создавать собственные шедевры, которые выглядят и звучат так, как голливудские фильмы. Кроме того, готовый продукт вы можете легко записать на DVD-диск, разместить во Всемирной паутине или предоставить зрителям как-либо еще.

Действительно ли я могу создать фильм?

Да! Процесс видеосъемки и последующего монтажа увлекателен и не представляет никаких сложностей. Благодаря современным технологиям, вы можете превратить ваши мечты в реальность.

- Привнесите азарт и энергетику кинофестивалей в учебные проекты.
- Создайте короткометражный фильм из отснятого видеоматериала очередного семейного праздника, который всем придется по душе.
- Займитесь в выходной день превращением сюжетной линии или «мыльной оперы», о которой вы размышляли на досуге, в фильм, который смогут посмотреть другие.

- В качестве следующего учебного проекта создайте фильм, который поразит абсолютно всех и продемонстрирует глубину ваших познаний.
- Превратите одночасовую видеосъемку дня рождения или футбольного матча в потрясающий трехминутный видеоролик, который с удовольствием будете смотреть вы и ваши друзья.

Переходим к цифровому формату видео

Профессиональная видеосъемка и монтаж теперь доступны каждому, у кого есть современный компьютер, недорогая цифровая видеокамера и программное обеспечение для монтажа видеоматериала, например программа Adobe Premiere Pro CS6. С существующими инструментами для работы с цифровым видео вы тоже можете говорить: «Камера. Мотор. Поехали!»

Начало работы с цифровым видео

Создание видеофильмов с использованием современных технологий — это увлекательный и достаточно простой процесс. Вы можете создать абсолютно все — начиная с пятиминутного видеоролика, повествующего о вашем отпуске, и заканчивая настоящим полнометражным фильмом. Для этого вам потребуется лишь найти подходящие инструменты и опробовать их!

Создать фильм можно из последовательности цифровых изображений или из видеоматериала, отснятого на цифровую видеокамеру. Так или иначе, вы можете добавить музыку, звуковые эффекты, дикторский текст, титры и специальные видеоэффекты, которые позволят превратить ваш фильм в нечто захватывающее, что будет заставлять вас и ваших друзей просматривать его снова и снова.

Осторожно! Приступив к созданию собственных фильмов, вы будете смотреть на другие фильмы совершенно иначе, чем раньше. Вы начнете обращать внимание на такие моменты, как ракурсы съемки, использование музыки и специальных эффектов. Любой кинематографист рано или поздно становится критиком.

Давайте попробуем объединить все части вместе, начав записывать памятные моменты на видео, и монтировать отснятый материал так, что готовый фильм можно будет с гордостью показывать всем желающим. Забудьте о скучных слайд-шоу из прошлого. Это — революция в кинематографе. Поэтому берите свою цифровую видеокамеру и приступайте к работе.

Создание фильма

Существует множество различных видов фильмов, и каждый из них создается по-разному. Тем не менее, при создании любого фильма применяется один и тот же основной процесс.

Препродакшн

Препродакшн включает все подготовительные мероприятия, начиная с обдумывания сюжета и заканчивая написанием сценария (если он используется). Сначала у вас рождается

идея того, что вы желаете увидеть. Возможно, вы захотите снять простой фильм о семейном отдыхе или создать игровое кино о Гражданской войне. Так или иначе, любой съемке предшествует этап обдумывания. По крайней мере, вы должны бегло набросать список моментов, которые хотите снять.

Возьмем, к примеру, семейный отдых. Неплохо подумать о том, чем вы будете заниматься на отдыхе, и предусмотрительно снять видеоматериал о каждом важном событии. Предварительное планирование поможет вам не забыть о какой-нибудь важной части фильма. Для подобного типа предварительного планирования удобно использовать *режиссерский сценарий*. В этом сценарии просто перечисляются кадры, которые вы хотите видеть в вашем фильме. Как только кадр будет снят, он вычеркивается из этого списка. Вы можете всегда добавлять новые кадры в этот сценарий, но предварительное размышление об основных элементах вашего фильма незаменимо.

Для игрового кино, в съемку которого вовлечено большое количество людей, можно подготовить *сценарий* (не путайте с режиссерским сценарием!). Сценарий позволяет разместить всех участников съемки на одной странице, если можно так выразиться. Сценарий, состоящий из двух столбцов, наиболее важен, поскольку он сообщает актерам, что нужно сказать в кадре, кинооператорам — что и как снимать, а монтажерам — как они должны объединить все это вместе. В левом столбце собраны все указания по видеосъемке, например, появление изображения из черного и сверхкрупный план. В правом столбце собраны указания по тому, что должны говорить актеры.

Наилучший инструмент предварительной подготовки — *раскадровки* (иногда называемые *кадропланами*). При их создании вы рисуете каждый кадр, а также описываете перемещения камеры, указания для актеров и слова роли. С раскадровкой ни один кадр не останется незамеченным.

Продакшн

Съемка кадра для фильма — это вид искусства. Кинооператоры должны вдумчиво подходить к процессу съемки. Кинооператор отвечает за то, что находится в кадре, а что — нет, достаточно ли освещения и записывает ли камера фоновый звук или нет. Любой, кто брал в руки видеокамеру для съемки семейного торжества, знает, что это — тяжелый труд. Съемка меняет ваше восприятие ситуации: из участника торжества вы превращаетесь в наблюдателя. Небольшое предварительное планирование может помочь вам определить существенные и несущественные моменты. Таким образом, вы можете включать видеокамеру только в тех случаях, когда это будет действительно необходимо, вместо того, чтобы снимать все событие целиком, переживая, что можно пропустить нечто важное. Для более официальных съемок, подразумевающих использование сценария, этот момент означает переход от абстракции к реальности.

Несколько следующих советов помогут вам улучшить результаты съемки событий.

Во-первых, определите, что вы хотите снять. Решите, что наиболее важно, и выделяйте это на экране. Если необходимо подчеркнуть радость конкретного человека, снимите его крупным планом, чтобы показать выражение его лица. Если необходимо показать большое семейное

мероприятие на берегу озера, отойдите назад, чтобы вы могли видеть всех членов семьи и озеро. В кинематографии это называется *полем обзора*. В процессе съемки рекомендуется чередовать планы, чтобы можно было получить представление об окружающей обстановке и эмоциях.

Во-вторых, следуйте *правилу «трех»* — прямолинейность, устойчивость, плавность. Для достижения наилучших результатов необходимо использовать штатив при любой возможности. Правильно установленный штатив обеспечит устойчивость видеокамеры и прямолинейность съемки. При панорамировании-вправо или вверх-вниз, желательно, чтобы все движения были плавными. Старайтесь прибегать к трансфокации только в случаях крайней необходимости. Если нужно наехать или отъехать от объекта съемки, старайтесь делать это плавно и медленно. Чрезмерное использование трансфокации — распространенная ошибка всех любителей.

В-третьих, убедитесь, что объект съемки достаточно освещен. Матрица видеокамеры должна постоянно «решать», какое количество света пропустить внутрь. Если человек находится перед окном, за которым ярко светит солнце, матрица решит, что не должна пропустить много света, и затемнит весь кадр, в результате чего человек будет выглядеть как темная фигура на светлом фоне (рис. 2.1).

Если же человека расположить напротив солнца, при съемке у него под глазами появятся глубокие тени, поскольку матрица вынуждена бороться с другими яркими областями в кадре (картинка с глубокими тенями). Обычно лучше всего снимать видео в тени, чтобы выровнять освещение и избежать появления глубоких теней (рис. 2.2).

В-четвертых, убедитесь, что микрофон видеокамеры записывает именно нужные звуки. Помните, чем ближе находится микрофон видеокамеры к источнику звука, тем лучше. Микрофон видеокамеры записывает звуки, издаваемые



Рис. 2.1. Объекты съемки, освещенные сзади



Рис. 2.2. Исправление эффекта глубоких теней

объектом, находящимся недалеко, лучше, чем удаленные звуки. Большинство видеокамер позволяют подключать внешний микрофон для записи необходимых звуков.

Несмотря на то, что эти правила перечислены в определенной последовательности, все они играют одинаково важную роль при видеосъемке. Нет ничего более разочаровывающего, чем просмотр видеofilьма, в котором вы не можете услышать то, что должны были услышать, или понять происходящее — особенно, если этот просмотр вызывает симптомы морской болезни из-за камеры, удерживаемой в руках, и постоянной трансфокации. Эти четыре навыка отличают профессионала от любителя. Если уделить этим советам должное внимание, вы тоже сможете снимать как профессионал.

Постпродакшн

Постпродакшн позволяют воплотить ваш шедевр в жизнь. Современные компьютеры, на которых установлено программное обеспечение для монтажа видео, например программа Adobe Premiere Pro CS6, позволяют захватывать видео с камеры, просматривать отснятый видеоматериал, обрезать клипы, оставляя только лучшие фрагменты, выстраивать последовательности клипов на панели **Timeline** (Монтажный стол), а также добавлять титры, музыку, звуковые и специальные эффекты. При работе с программой Adobe Premiere Pro вы используете практически те же приемы, которые применяются профессионалами для создания документальных фильмов, ситкомов, выпусков новостей и художественных фильмов. Приложив некоторое усилие, вы сможете сделать так, чтобы ваши видеofilьмы выглядели так же профессионально, как те, которые вы видите на экране телевизора или в кинотеатре.

Сначала вам нужно скопировать отснятый видеоматериал с вашей камеры на компьютер. Следует предупредить, что видеокамеры, использующие в качестве носителя информации магнитную ленту, передают видеоматериал на компьютер в режиме реального времени, поэтому, если вы сняли видео длительностью один час, потребуется один час, чтобы загрузить этот видеоматериал с камеры на компьютер. Кроме того, видеофайлы занимают большой объем дискового пространства, поэтому, чем больше объем жесткого диска вашего компьютера, тем лучше. В процессе загрузки вы должны просмотреть видеоматериал, чтобы иметь представление о том, что есть в вашем распоряжении, и начать мысленно создавать фильм из отснятых кадров. Также существуют видеокамеры, которые сохраняют видео непосредственно в файл, без использования магнитной пленки. Эти «беспленочные» видеоформаты поддерживаются программой Adobe Premiere Pro CS6, но зачастую подобные видеокамеры оказываются слишком дорогими для начинающих операторов.

Как только видеоматериал окажется на компьютере, его последующая обработка будет проводиться в три этапа: сначала производится сборка материала, затем осуществляется черновой монтаж и, наконец, окончательный монтаж. На каждом этапе вы работаете над всем проектом, постепенно повышая качество и приближаясь к концу процесса. Пытаясь добиться совершенства, вы можете потратить слишком много времени на монтаж фильма. Однажды известный кинорежиссер Стивен Спилберг сказал: «Фильмы никогда не бывают законченными — их просто забрасывают».

Распространение

Итак, вы завершили работу над своим шедевром! Вы готовы показать его другим людям. Сделать это в цифровом мире совершенно не сложно.

Записать фильм на DVD или Blu-ray диск

С помощью программы Adobe Premiere Pro и компьютера, оборудованного устройством записи DVD или Blu-ray дисков, можно создавать ваши собственные диски, которые могут быть воспроизведены на большинстве современных проигрывателей DVD и Blu-ray дисков.

Отправить фильм по электронной почте

Отправка фильма по электронной почте — это быстрый и дешевый способ передачи вашего фильма, но перед этим вам придется кодировать ваш фильм в формат с компрессией, чтобы уменьшить его размеры. Ваше программное обеспечение для монтажа видео, например программа Adobe Premiere Pro, включает возможности экспорта для создания файлов, пригодных для отправки по электронной почте, однако при этом снижается качество и уменьшается разрешение изображения.

Разместить фильм во Всемирной паутине

В наши дни многие люди имеют возможность просматривать видео, размещенное во Всемирной паутине. Если ваша целевая аудитория имеет высокоскоростной (широкополосный) доступ к Интернету, качество изображения фильма, размещенного на веб-странице, может быть выше, чем видеофайла, отправляемого по электронной почте, поскольку в первом случае вам не нужно сжимать видеофайл настолько сильно.

Записать фильм обратно на цифровую видеокамеру

Еще один вариант — записать фильм обратно на цифровую видеокамеру. Если сохранить фильм на видеокамере, вы создадите резервную копию вашего фильма на кассете формата MiniDV.

Чтобы воспроизвести фильм с кассеты MiniDV, вы можете использовать видеокамеру в качестве видеомagneфона, подключив ее к телевизору. Проблема заключается в том, что каждый раз, когда вам захочется посмотреть фильм, вам придется подключать видеокамеру к телевизору.

СОВЕТЫ ПО ВИДЕОСЪЕМКЕ

Взяв в руки любимую видеокамеру, настало время отважиться и заняться видеосъемкой. В этом разделе представлен ряд советов и несколько специфических рекомендаций от ведущего оператора телевизионных новостей.

Съемка крупным планом

Кадры, снятые *крупным планом*, пробиваются в сознание людей. Будьте постоянно готовы снять кадр или последовательность кадров крупным планом, что эффективно раскроет по-

вестование. Это может быть человек, закрывающий дверь, одевающий колпачок на ручку, кормящий собаку, выключающий свет или выпускающий из рук бабочку.

Съемка установочным планом

Установочный план демонстрирует сразу всю сцену, подготавливая зрителя (рис. 2.3). И хотя сверхобщие планы справляются с этой ролью просто замечательно (в частности, при съемке с воздуха), подумайте о других точках съемки: гонка, как ее видит пилот из своей кабины, крупный план хирургического скальпеля с отражающимся от его поверхности светом, байдарки, неистово погружающиеся в бурлящую вспененную воду. Изображение должно привлекать внимание зрителя и подготавливать его к повествованию.



Рис. 2.3. Установочный кадр (слева) подготавливает зрителя к следующей сцене, а второй кадр начинает повествование

Снимайте достаточное количество видеоматериала

Видеоленка — это дешевый расходный материал. Снимайте намного больше видеоматериала, чем будет использовано в готовом фильме. Неудивительно, если вы снимите в пять раз больше. Давая себе такую свободу, вы сможете снять кадры, которые бы в противном случае попросту потерялись.

Придерживайтесь «правила третей»

Это правило называется «*правилом третей*», но правильней было бы назвать его правилом четырех пересекающихся линий (рис. 2.4). Снимая кадр, представьте, что ваш видоискатель разделен двумя горизонтальными и двумя вертикальными линиями. Снимаемый объект должен располагаться вдоль этих линий или около одного из четырех пересечений, но не в центре изображения.

Еще один способ следовать «правилу третей» — смотреть не только в видоискатель, но и вокруг. Убедитесь, что кадр заполнен интересными изображениями, проанализировав то, что находится рядом со снимаемой областью. Следует избегать широких и пустых пространств.



Рис. 2.4. «Правило третей»

Обеспечивайте устойчивость камеры

Вы хотите, чтобы зрители ощутили, будто они смотрят в окно или, еще лучше, находятся в месте съемки? Дрожаящая видеокамера разрушит эту иллюзию.

По возможности используйте штатив. Лучшие модели имеют подвижную головку, позволяющую выполнять плавное панорамирование или наклоны.

Если применение штатива невозможно, постарайтесь найти способ стабилизировать положение камеры: прислонитесь к стене, поставьте локти на стол или поместите видеокамеру на крупный устойчивый объект.

Следуйте за действием

Это может показаться очевидным, однако вы должны постоянно держать объект (мяч, спринтера, несущийся милицейский автомобиль, серфингиста, ленту конвейера) в поле видеискателя. Как правило, ваши зрители хотят следить за разворачивающимся действием, поэтому снимите *следающий план*.

Один из трюков заключается в использовании направленного движения в качестве мотивации панорамы. Например, вы следите за тем, как плывет по ручью лист, а затем продолжаете движение вашей видеокамеры, опережая лист — выполняя панорамирование, — и делаете общий план, чтобы показать нечто неожиданное: водопад, огромный промышленный комплекс, рыбаков.

Снимайте проездом

Для получения *кадров в движении* или *проездов*, видеокамера должна перемещаться вместе с объектом съемки. Например, держите видеокамеру на вытянутой руке прямо за ребенком, едущим на детском автомобиле вокруг дома, установите видеокамеру в тележку для покупок, двигаясь между стеллажами магазина, или снимайте через окно мчащегося поезда.

Находите необычные ракурсы

Для получения более интересных и увлекательных кадров снимите видеокамеру с плеча, чтобы вы могли проводить съемку не только с уровня глаз. Уровень пола отлично подходит для съемки детей и домашних животных. Снимайте вверх с нижнего ракурса и вниз с верхнего ракурса. Снимайте «сквозь» другие объекты или людей, продолжая фокусироваться на объекте съемки.

Наклоняйтесь вперед и назад

Не используйте трансфокатор (зум) для создания эффекта маятника. Лучший способ приблизиться или удалиться от объекта — это буквально наклониться вперед или назад. Например, наклонитесь вперед, сняв крупный план рук резчика по дереву. Затем, продолжая снимать, наклонитесь назад (возможно, сделав общий план с помощью трансфокатора), чтобы показать, что резчик работает на предприятии с крайне тяжелыми условиями труда, полном таких же ремесленников, склонившихся над своей работой.

Снимайте дальние и крупные планы

Наши глаза работают, как линзы со средним углом, и поэтому мы обычно снимаем видео именно таким образом. Но вместо этого попробуйте снимать дальние и крупные планы объектов (рис. 2.5). Если это возможно, приблизьтесь к объекту съемки, чтобы получить крупный план без использования трансфокатора. Кадр будет выглядеть гораздо лучше, а близость к объекту позволит получить более чистый звук.



Рис. 2.5. Дальний и крупный планы

Снимайте согласующиеся планы одного действия

Представьте, что вам нужно снять питчера, бросающего быстрый мяч, и при этом камера должна находиться за его спиной. Питчер отпускает мяч и тот попадает в ловушку кетчера. Вместо того чтобы снять все это одним планом, можно сделать три плана: средний план из-за спины питчера, делающего бросок, план с летящим мячом из-за спины питчера и крупный план ловушки кетчера. Используйте ту же концепцию для ткачихи: сделайте дальний план, как ткачиха продевает нить сквозь основу ковра, а затем сделайте крупный план того же действия. В процессе монтажа вы объедините их так, чтобы они согласовывались с действием (рис. 2.6).



Рис. 2.6. Согласующиеся планы одного действия

Съемка последовательностей

Съемка скучного действия в виде последовательности кадров — еще один способ рассказать историю, вызвать интерес или взволнованность у зрителя. Игрок в боулинг берет мешочек с канифолью и протирает свои руки, держит их над сушкой, протирает шар полотенцем, поднимает шар вверх, пристально смотрит на кегли, разбегается, заносит шар назад, отпускает его, скользит к линии фолла, наблюдает за траекторией шара и затем реагирует на результат броска. Вместо того, чтобы снимать все это действие в виде одного длинного кадра, эти шаги можно разбить на видеопоследовательность привлекающих внимание фрагментов. Вы можете легко объединить дальние и крупные планы, проезды, а также планы, согласующиеся с действием, чтобы превратить скучный видеоматериал в привлекающие внимание видеоролик.

Избегайте использования быстрых панорам и резкой трансфокации

Подобные приемы характерны для любительского видео. Такая, вызывающая приступы тошноты, работа видеокамеры может применяться лишь в исключительных ситуациях. Минимизируйте приемы панорамирования и трансфокации, напоминающих зрителям о том, что они смотрят телевидение.

Если вы используете трансфокацию или панорамирование, делайте это с конкретной целью: показать какой-то объект, перейти к объекту, на который пристально смотрит человек, или продолжить съемку развития события (как, например, в случае с плывущим листом). Медленный наезд, допускающий лишь незначительное изменение фокусного расстояния, может добавить драматизма в видеоряд. Повторим, что делать это нужно с толком.

Примечание. Не следуйте этому предостережению против использования быстрых перемещений буквально, останавливая процесс съемки для выполнения панорамирования или трансфокации. Если вы видите, что некий объект должен быть снят крупным планом или необходимо быстро снять другой, возможно, мимолетный материал, продолжайте съемку. Вы сможете избавиться от этого быстрого перемещения при монтаже. Если прекратить съемку, чтобы выполнить панорамирование или трансфокацию, или скорректировать фокус, вы можете упустить то, что так отчаянно хотели снять. Кроме того, вы не успеете записать сопутствующий естественный звук.

Съемка перебивок

Избегайте склеек-скачков, снимая перебивки. *Склейка-скачок* — это переход, который разрывает нить повествования в сознании зрителя. *Перебивка* — это кадр, который снимается отдельно от текущего кадра и исправляет резкие переходы.

Перебивки широко используются в интервью, когда, например, необходимо смонтировать вместе два 10-секундных саунд-байта, в результате чего происходит внезапное перемещение интервьюируемого. Чтобы избежать подобного скачка — внезапного дезориентирующего смещения, снимите перебивку. Это может быть дальний план, крупный план руки или кадр репортера, снятый из-за плеча интервьюируемого. Затем эту перебивку можно использовать в месте склейки двух саунд-байтов, чтобы скрыть скачок.

Подобный прием можно также использовать при съемке спортивных мероприятий (рис. 2.7). Переход от одного общего плана игроков на поле к другому общему плану может оказаться дезориентирующим. Если снять табло или реакцию зрителей на трибуне, с помощью этих перебивок можно избежать склеек-скачков.



Рис. 2.7. Перебивка, демонстрирующая реакцию толпы, позволяет избежать склеек-скачков в репортаже с боя быков на острове Суматра

Правило 180°

Нарушение правила 180° — это еще одна причина разрыва нити повествования в сознании зрителя. Если вы снимаете в одном направлении, вы не хотите, чтобы в следующем кадре было снята предыдущая точка, в которой находилась ваша видеокамера (рис. 2.8). Например, если вы берете интервью, и ваша видеокамера находится со стороны правого плеча интервьюируемого, обратные перебивки должны также сниматься со стороны правого плеча интервьюируемого. Благодаря этому ваша видеокамера будет находиться по одну сторону плоскости — воображаемой вертикальной стены, проходящей между интервьюируемым и репортером.

Если вы снимете репортера со стороны левого плеча интервьюируемого, плоскость будет разрушена, а это значит, что зритель подсознательно будет искать видеокамеру, которая сняла предыдущий кадр.

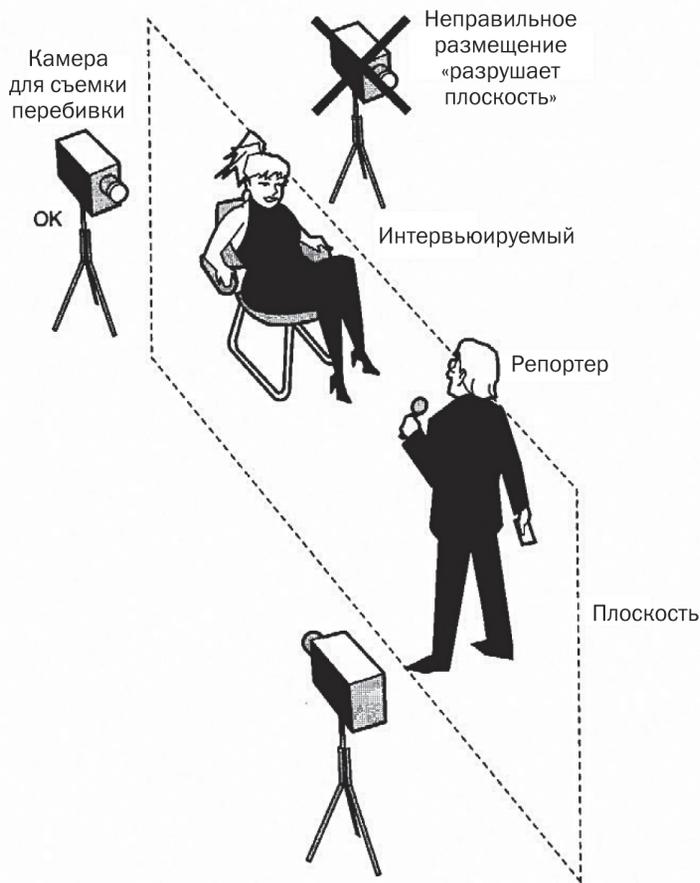


Рис. 2.8. Правильное и неправильное размещение видеокамер относительно плоскости

Вообще говоря, все ваши видеокамеры должны размещаться по одну сторону плоскости, даже в тех случаях, когда происходит съемка крупных мероприятий, например футбольных матчей. И хотя зрители вряд ли будут искать другую камеру (сознательно или бессознательно), они могут запутаться в направлении игры.

Тем не менее, существуют исключения из этого правила. Представьте, например, видеосъемку выступления рок группы — кинооператоры обычно двигаются по всей сцене, снимая кадры с различных ракурсов, и они даже могут быть засняты другими камерами.

Примечание. Если вы проводите формальное интервью с несколькими участниками, сидящими в одном ряду, снимайте каждого участника с различных сторон от репортера. Снимайте первого участника с помощью видеокамеры, расположенной слева от репортера. Для съемки следующего участника расположите видеокамеру по правую сторону от репортера. Это позволит избежать коварных склеек-скачков, которые образуются при монтаже фрагментов интервью двух человек, сидящих рядом.

Используйте искусственное освещение

Искусственное освещение позволяет придать блеск, яркость и объем невыразительным и скучным сценам. Вы можете использовать встроенную подсветку видеокамеры и — если у вас есть время, деньги, терпение и помощники, — весь комплект осветительного оборудования с набором светофильтров. В крайнем случае, проявите изобретательность, чтобы улучшить освещение. Откройте шторы, включите освещение, принесите настольные лампы из других комнат. Одно предостережение: недостаточное освещение придает драматизм ситуации, и если вы включите несколько настольных ламп, эта атмосфера вмиг исчезнет.

Записывайте хорошие саунд-байты

Дикторский текст представляет факты. Люди, участвующие в вашем повествовании, представляют эмоции, чувства и мнения. Саунд-байты из интервью не должны отвечать на вопросы «кто?», «что?», «когда?», «где?» и «как?». Эти саунд-байты должны отвечать на вопрос «почему?».

Например, голос за кадром должен сказать: «Это была премьера, и она впервые исполняла сольную партию». Позвольте исполнителю, вспомнившему этот драматический момент, сказать: «Мое горло сжалось, и вся решительность куда-то испарилась».

И хотя человек, у которого вы берете интервью, может говорить долго, в конечном варианте фильма используйте лишь небольшие отрывки из его выступления. Саунд-байты должны выступать в роли знаков препинания, а не абзацев.

Примечание. Делайте исключения для исключительных персонажей. Некоторые из снимаемых вами персонажей могут быть настолько неотразимыми, эксцентричными или смешными, что лучше всего позволить им вести основное повествование. Затем найдите сцены, которые могли бы проиллюстрировать их комментарии, чтобы в вашем видеофильме участвовала не только «говорящая голова».

Записывайте естественный звук

Передавайте информацию не только изображением. Звук имеет исключительное значение. Прослушайте звуки, которые можно использовать в вашем проекте. Даже если качество изображения оставляет желать лучшего, воспользуйтесь звуковым сопровождением. Микрофон, встроенный в видеокамеру, — это крайний, запасной вариант. Лучше всего использовать дополнительные микрофоны: микрофоны-пушки, позволяющие захватывать звук в строго ограниченной зоне и подавлять внешние шумы, петличные микрофоны, которые незаметны для зрителя, и беспроводные микрофоны, которые применяются в тех случаях, когда невозможно приблизить видеокамеру к источнику звука на приемлемое расстояние.

Размечайте ваши кассеты

Программа Adobe Premiere Pro позволяет автоматизировать большую часть процесса захвата видео. Но если на вашей цифровой видеокассете присутствует промежуток во временном коде, процедура автоматического захвата может не сработать.

Промежутки обычно возникают в том случае, когда вы извлекаете частично записанную кассету из видеокамеры и затем вставляете ее снова, обнулив временной код и оставив незаписанное пространство на кассете. При наличии промежутков, программа Premiere Pro не сможет автоматически захватить записанные видеоклипы.

Чтобы решить эту проблему, необходимо разметить кассету перед видеосъемкой. Вставьте чистую кассету в вашу видеокамеру, закройте объектив крышкой, нажмите кнопку «Запись» и дождитесь, пока видеокамера запишет всю кассету. В результате вы получите непрерывный временной код от начала и до конца кассеты и избежите появления дублирующихся временных кодов или разрывов во временном коде на кассете.

Перемотайте кассету в начало, и теперь все готово к работе. С этого момента видеокамера будет записывать новый видеоматериал поверх записанной «черной» картинки, однако временной код при этом изменяться не будет.

Планируйте съемку

Работая над видеопроектom, заранее планируйте то, что вам потребуется снять, чтобы рассказать вашу историю. Сколько будет длиться съемка, сколько кадров нужно снять, у кого вы будете брать интервью, какие типы микрофонов и освещения будут использованы, и как вы будете управлять окружающей обстановкой. Или вам придется реагировать на изменяющиеся условия? Спортивные мероприятия и концерты имеют строго определенный ритм и течение, позволяя осуществлять детальное планирование. Студенческий антивоенный митинг может оказаться непредсказуемым, требуя от вас быстрого изменения применяемой тактики.

При съемке любого события, независимо от вашего представления о готовом проекте, будьте готовы к внесению изменений в ваш план, если того потребует возникшая ситуация.

ВИДЕОПРОИЗВОДСТВО — «ОТ СЦЕНАРИЯ ДО ЭКРАНА»

Видеопроизводство — это многоэтапный процесс, в котором может быть задействовано множество людей. Пользователи пакета программ Adobe Creative Suite Production Premium могут воспользоваться всеми преимуществами интеграции рабочего процесса видеопроизводства в приложения этого пакета, чтобы быстро и эффективно превращать планы проектов в конкретный результат — от сценария до экрана.

Совместная работа в рамках процесса «от сценария до экрана»

- Совместную работу с другими режиссерами и сценаристами в процессе написания сценария можно организовать через Интернет с помощью веб-приложения Adobe Story.
- Созданный сценарий можно использовать для захвата видео и его непосредственной записи на диск. Вы можете управлять процессом видеосъемки и подробно расписывать и добавлять заметки по монтажу во время записи.
- Организуйте и рационализируйте процесс создания видеопроекта, используя программу Adobe Prelude CS6. Программа Adobe Prelude CS6 объединяет отснятый материал, метаданные и комментарии в одном интерфейсе. Принимает любые файлы материалов и позволяет расписывать их немедленно. Добавляйте метки, подклипы и комментарии, которые упростят путь от препродакшн до монтажа.
- Записанный видеоматериал можно перенести в программу Adobe Premiere Pro CS6 (или программу Adobe After Effects CS6). При импортировании проекта в программу Premiere Pro (или в программу After Effects), метаданные, созданные с помощью веб-приложения Adobe Story или программы Adobe Prelude, упростят процесс поиска лучших видеоклипов и первоначального чернового монтажа.
- В программе Adobe Premiere Pro используйте функцию **Speech Search** (Поиск речи), чтобы выполнить монтаж фильма на основе записей диалогов.
- При экспорте готового фильма из программы Premiere Pro, метаданные будут внедрены в публикуемый видеофайл. Если разместить видеофайл на веб-сервере, станут доступны возможности поиска по содержимому этого файла. Посетители вашего сайта смогут найти видеофайл, используя разнообразные ключевые слова: имена персонажей и актеров, названия сцен, метки продакт-плейсмент и любые другие теги, которые были добавлены в ходе выполнения рабочего процесса «от сценария до экрана».

Добавление информации к контенту с помощью XMP

Любой видеорежиссер знает, что эффективное управление файлами — это важная и неотъемлемая часть творческого процесса.

Extensible Metadata Platform (XMP, расширяемая платформа метаданных) корпорации Adobe — это технология, позволяющая добавлять дополнительную информацию к содержанию в процессе его создания и встраивать эту информацию непосредственно в результирующий файл. Эти метаданные применяются для идентификации контента согласно сценариям, информации о монтаже, несмонтированных видеоклипов и готовых опубликованных видеофайлов. Вы можете сохранить существенные описания и титры, ключевые слова для поиска, а также самую последнюю информацию о создателе и авторских правах.

В рабочем процессе видеопроизводства «от сценария до экрана» (рис. 2.9) метаданные «путешествуют» вместе с вашими файлами, когда вы переходите от использования одного инструмента к другому. В то время как другие члены вашей команды изменяют файлы и элементы, вы можете редактировать и обновлять метаданные в XMP-формате в обычном режиме.

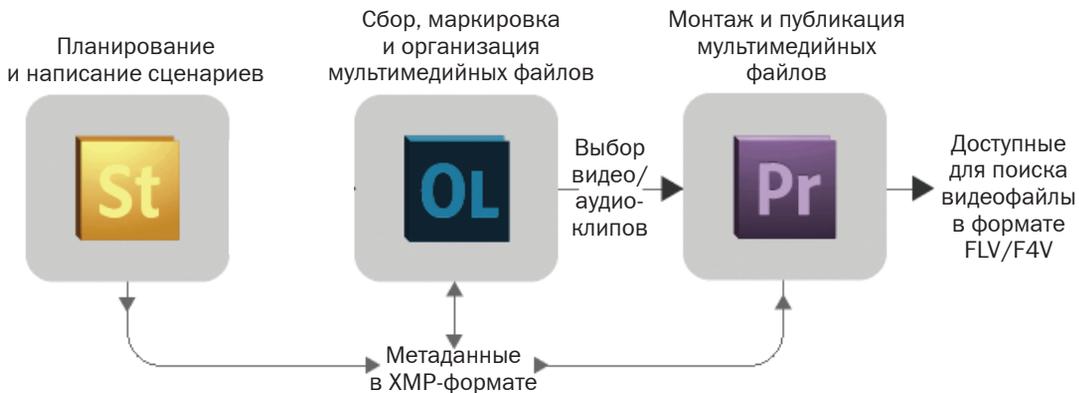


Рис. 2.9. Процесс видеопроизводства — «от сценария до экрана» с использованием пакета приложений Adobe Production Premium CS6

Веб-приложение Adobe Story

Веб-приложение Adobe Story — это инструмент для совместной работы над сценариями, предназначенный для сценаристов и режиссеров, работающих над видео- и киносценариями.

Благодаря тесной интеграции с пакетом приложений Adobe Creative Suite Production Premium, в рабочем процессе видеопроизводства «от сценария до экрана» инструмент Story играет первоочередную роль на этапе препродакшн.

Планирование и написание сценариев	Основные особенности и лучшие практики
<p>1. Создайте новый проект в веб-приложении Adobe Story.</p> <p>2. Создайте новый или импортируйте существующий сценарий.</p> <p>Примечание. Вы можете импортировать сценарии из других приложений, например, Word или Final Draft.</p> <p>3. Создайте подробные биографии персонажей.</p> <p>4. Создайте веб-ссылки на полезный контент или информацию, которая оказывает помощь в процессе написания сценария и производства.</p> <p>5. Добавьте или измените сцены.</p> <p>6. Предоставьте доступ к сценарию другим сценаристам или рецензентам, используя онлайн-службу веб-приложения Adobe Story.</p> <p>7. Добавьте метаданные в сценарий или измените метаданные, которые были автоматически созданы веб-приложением Adobe Story.</p> <p>8. Экспортируйте готовый сценарий, содержащий метаданные, для дальнейшего использования в других приложениях пакета Adobe Production Premium.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Веб-приложение Adobe Story содержит набор шаблонов для написания сценариев фильма, романа, анимации, рекламы и прочие. • Каждый шаблон имеет дополнительные настройки для написания сценариев в жанре драмы, комедии, триллера или романтики. • Когда вы импортируете документ сценария, веб-приложение Adobe Story анализирует заголовки, имена персонажей, события и так далее, преобразуя эту ключевую информацию в расширенные метаданные с целью улучшения доступности и возможности поиска видеоконтента. • После импорта или создания сценария, сервис Story сохраняет информацию о том, какие персонажи участвуют в каждой сцене. На сервисе Story для обозначения персонажей используются разноцветные точки. • Биографии персонажей представляются в виде отдельных документов, которые связываются со сценарием. • Вы можете предоставить онлайн-доступ к вашему сценарию, разрабатываемому с помощью сервиса Story. Для каждого участника можно установить специальные разрешения. Соавторы имеют полные права на редактирование. Рецензенты могут оставлять комментарии к сценарию. Зрители могут только просматривать сценарий. Авторы, соавторы и люди, отвечающие за поддержку метаданных, могут добавлять метаданные в сценарий. • Помечайте экраны, которые требуют особого внимания в процессе видеопроизводства, например, размещение объекта на сцене или уникальная точка расположения видеокамеры. • Помечайте сцены, которые требуют особой обработки или применения эффектов на этапе проведения послесъемочных мероприятий, например, добавление визуального эффекта к ретроспективной сцене или к сцене сна. • Добавляйте теги для создания контента с возможностью поиска.

Программа Adobe Prelude CS6

Используйте программу Adobe Prelude CS6 для организации и архивации отснятого материала, или создания чернового монтажа, который в конечном итоге будет передан в программу Adobe Premiere Pro CS6 для окончательного монтажа. Программа Adobe Prelude поддерживает файлы множества форматов. При добавлении отснятого материала в программу Adobe

Prelude, вы можете автоматически преобразовывать его с помощью инструмента Adobe Media Encoder CS6. Создавайте клипы и подклипы из исходного видеоматериала. Расписывайте клипы и добавляйте заметки и метки, упрощающие поиск сцен при монтаже (или при поиске во Всемирной паутине опубликованных видеороликов). Все эти сопровождаются клипы на протяжении процессов монтажа и публикации.

Импорт мультимедийных файлов	Основные особенности и рекомендуемые приемы
<ol style="list-style-type: none"> 1. Создайте новый проект в программе Adobe Prelude. 2. Добавьте мультимедийные файлы, включая видео и аудиоклипы и графические изображения. <p>Примечание. После этого вы можете выполнить автоматическое кодирование добавленных файлов в любой формат, поддерживаемый приложением Adobe Media Encoder CS6. Вы можете импортировать целые клипы или их фрагменты клипов, установив точки входа и выхода.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Организуйте добавленный материал в клипы и подклипы. 4. Создайте план монтажа. 5. Добавьте дополнительные метаданные к любому клипу или к определенной его части. 6. Произведите черновой монтаж видеоролика на панели Timeline (Монтажный стол). 7. Выберите лучшие кадры, добавьте заметки и выделите альтернативные клипы той же сцены. 8. Экспортируйте результат чернового монтажа или клипы для дальнейшей обработки в программе Adobe Premiere Pro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Импортируйте весь отснятый материал или отдельные клипы. • При импортировании клипов добавляйте к ним метаданные. Добавленные в программе Adobe Prelude метаданные будут сопровождать проект и в приложении Adobe Premiere Pro. • Если к отснятому материалу применялась функция Speech Analysis (Анализ речи) программы Adobe Premiere Pro, то в приложении Adobe Prelude будут отображены заметки с транскрипцией. • Преобразуйте формат файла в процессе импорта для экономии времени при монтаже. Программа Adobe Prelude поддерживает те же форматы, что и Adobe Premiere Pro. Вы также можете конвертировать файл в несколько форматов для архивирования на различные устройства или просмотра на разных экранах. • Перед импортом просмотрите клип, перетащив указатель мыши по его миниатюре. Выберите только необходимый материал для импорта в программу Adobe Prelude. • Облегчите поиск нужного материала с помощью меток, которые можно использовать для добавления заметок и указаний. • Все метаданные, добавленные в программе Adobe Prelude, доступны для просмотра на панелях Monitor (Монитор) и Marker List (Список меток) программы Adobe Premiere Pro. • Ускорьте работу, управляя расписыванием клипов с клавиатуры. • Программа Adobe Prelude поддерживает метки в качестве XMP-файла и позволяет ассоциировать их с видео. Это означает, что вы можете создать мобильное приложение для расписывания материала (или ведения съемочного журнала) в процессе производства и связать эти метаданные с видеофайлом в программе Adobe Prelude. • Экспортируйте результат чернового монтажа со всеми метаданными непосредственно в программу Adobe Premiere Pro или экспортируйте файл без тегов в программу Final Cut Pro XML.

Программа Adobe Premiere Pro CS6

Программа Adobe Premiere Pro CS6 — это профессиональный инструмент для видеомонтажа. Вы можете захватывать видеоматериал с кассеты или импортировать аудио- и видеофайлы. Поскольку эта программа — часть процесса видеопроизводства «от сценария до экрана», вы можете импортировать видеоматериал и проекты чернового монтажа, которые были кодированы, расписаны и снабжены тегами в программе Adobe Prelude CS6. Добавленные в программе Adobe Prelude метаданные будут доступны в приложении Adobe Premiere Pro.

При экспорте готового видеофильма для распространения во Всемирной паутине, транскрипции и другие метаданные, добавленные в программах Adobe Prelude и Adobe Premiere Pro, внедряются в файл. Видеофильм, размещенный на веб-сайте, становится доступным для поиска по ключевым словам.

Монтаж и композитинг видео	Основные особенности и рекомендуемые приемы
<ol style="list-style-type: none"> 1. Создайте новый проект в программе Adobe Premiere Pro. 2. Импортируйте видеоматериал, созданный и оснащенный метаданными в программе Adobe Prelude. 3. Выполните монтаж видеоматериала. Используйте метаданные, добавленные в программе Adobe Prelude, для быстрого поиска нужных кадров и реализации замыслов монтажа. 4. Добавьте дополнительные метаданные к клипам и смонтированным видеопоследовательностям в программе Adobe Premiere Pro. 5. Экспортируйте и преобразуйте готовый видеопроjekt в файл, предназначенный для публикации во Всемирной паутине, записи на DVD-диск или распространения другим доступным способом. 	<ul style="list-style-type: none"> • С помощью механизма Adobe Speech-To-Text вы можете превратить озвучку в текстовые метаданные, которые точно соответствуют временно му коду и доступны для поиска. • В процессе монтажа находите необходимые кадры с помощью функции Speech Search (Поиск речи). Переходите к определенной позиции кадра путем поиска ключевых слов из диалога, а затем используйте ключевые слова для быстрого поиска и отображения нужного фрагмента — или даже для монтажа видео на основе сценария. • Экспортируйте проекты программы Adobe Premiere Pro для дальнейшего монтажа или совместной работы в других приложениях нелинейного монтажа. <p>Примечание. Экспортируйте файлы в формате AAF (Advanced Authoring Format, Расширенный авторский формат) для дальнейшего монтажа или совместной работы в программе Avid Media Composer.</p> <p>Примечание. Для монтажа файла в программе Apple Final Cut Pro экспортируйте его в формате Final Cut Pro 7 XML.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Программа Adobe Premiere Pro тесно интегрирована с программой Adobe Audition, позволяющей редактировать звуковые файлы, создавать многодорожечные аудиофайлы и добавлять звуковые эффекты. <p>Примечание. Вы также можете экспортировать все активные аудио дорожки из программы Adobe Premiere Pro в формат OMF (Open Media Format, Открытый формат мультимедиа). Программы DigiDesign Pro Tools поддерживают файлы OMF при наличии лицензированной функции DigiTranslator, с помощью которой вы можете улучшать саундтреки программы Adobe Premiere Pro.</p>

Программа Adobe After Effects

Помимо возможности окончательного монтажа в программе Adobe Premiere Pro, вы можете импортировать мультимедийные файлы из программы Adobe Prelude непосредственно в программу Adobe After Effects CS6. Программа After Effects — это отраслевой стандарт в области создания анимационной графики и визуальных эффектов. Инструменты для двухмерного и трехмерного композитинга и огромная коллекция видеоэффектов позволяют создавать привлекательный анимированный текст, захватывающую анимационную графику и изощренные визуальные эффекты. В процессе работы над видеоматериалом в программе After Effects вы можете добавлять дополнительные метаданные. Выполняя задачи по монтажу и композитингу в программах Premiere Pro и After Effects, вы можете использовать преимущества интеграции и метаданные всех этих программ.

РЕЖИССЕРСКИЙ СЦЕНАРИЙ

Имя учащегося: _____

Проект: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

ЗАХВАТ ВИДЕОМАТЕРИАЛА

Перед тем, как приступить к видеомонтажу, необходимо *захватить* исходную видеозапись — перенести ее с видеокамеры или видеомагнитофона на жесткий диск вашего компьютера. *Захват* — это термин, который используется повсеместно в мире нелинейного монтажа и который может ввести в заблуждение. Что касается цифрового видео (DV), все, что делает программа Adobe Premiere Pro CS6 в процессе захвата цифрового видео, — это переписывает видеоматериал с видеокамеры или другого устройства воспроизведения на компьютер и помещает эти видеоданные в *оболочку* — формат файла, который поддерживает программа Adobe Premiere Pro: AVI — для операционной системы Windows и MOV — для операционной системы OS X. Исходные цифровые видеоданные остаются неизменными — это значит, что они не подвергаются компрессии.

Процесс захвата аналогового видео включает несколько дополнительных этапов: перенос, оцифровка, компрессия и оборачивание. Аналоговая видеокамера передает видео и аудио в виде аналоговых данных через кабель на *карту видеозахвата*. Аппаратное обеспечение карты видеозахвата оцифровывает аналоговый сигнал — *преобразует его в цифровую форму*, сжимает его, используя кодек (codec — от сочетания слов Compression/Decompression — КОмпрессия/ДЕКОмпрессия), и затем «оборачивает» полученные данные в формат файла, с которым может работать программа Adobe Premiere Pro.

Подготовка к захвату цифрового видео

Программа Adobe Premiere Pro содержит ряд инструментов для автоматизации некоторых этапов процесса захвата цифрового видео. Существует три основных сценария, каждый из которых рассматривается в этом разделе.

- 1.** Захват всей видеокассеты или части кассеты вручную.
- 2.** Использование функции **Scene Detect** (Обнаружение сцены) программы Adobe Premiere Pro. Функция **Scene Detect** (Обнаружение сцены) находит моменты на исходной кассете, когда на видеокамере нажималась кнопка Пауза/Запись. В процессе захвата всей или части кассеты, программа Adobe Premiere Pro создает отдельные клипы, которые начнутся в момент нажатия кнопки Пауза/Запись.
- 3.** Установка точек входа и выхода клипов и использование функции пакетного захвата для автоматического воспроизведения цифровой видеозаписи, захвата всех расписанных клипов, их именования, сохранения на жестком диске компьютера и загрузки на панель **Project** (Проект). Это наилучший способ выбрать для захвата только те клипы, с которыми вы хотите работать в проекте.

Примечание. При использовании любого из перечисленных сценариев захвата цифрового видео, сначала необходимо подготовить программу Adobe Premiere Pro к работе, поэтому в первом задании рассматривается процесс подготовки к захвату цифрового видео. Завершив подготовку, используйте любой из сценариев захвата цифрового видео: ручной, с помощью функции **Scene Detect** (Обнаружение сцены) или пакетный захват.

Подготовка программы Adobe Premiere Pro к захвату цифрового видео

- 1.** Подключите цифровую видеокамеру к компьютеру с помощью кабеля FireWire/iLink (IEEE 1394) (рис. 2.10).
- 2.** Включите видеокамеру и переведите ее в режим воспроизведения: VTR или VCR. Видеокамера не должна находиться в режиме съемки.

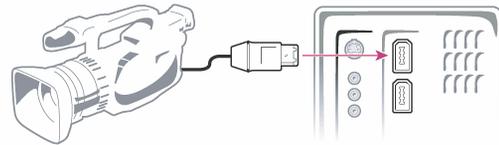


Рис. 2.10. Соединение FireWire/iLink

Примечание. При захвате видео видеокамера должна быть подключена к источнику переменного тока, а не работать от аккумулятора. При автономном питании видеокамера может переходить в спящий режим, а зарядки аккумулятора может не хватить до окончания процесса захвата видео.

- 3.** Запустите программу Adobe Premiere Pro и либо откройте сохраненный проект, либо создайте новый проект.

Примечание. Настройки проекта для видео и аудиосоставляющих должны соответствовать параметрам захватываемого видеоматериала. Например, если ваш проект настроен для формата DV-NTSC, вы не сможете захватить видео в формате HDV.

- 4.** Выберите команду меню **File** ⇒ **Capture** (Файл ⇒ Захват), чтобы открыть панель **Capture** (Захват).
- 5.** Обратите внимание на область просмотра, расположенную на панели **Capture** (Захват), чтобы убедиться, что ваша видеокамера подключена правильно (рис. 2.11).

В области просмотра должно отображаться сообщение **Stopped** (Остановлена).

Примечание. Если в области просмотра отображается сообщение **No Device Control** (Управление устройством отключено) или **Capture Device Offline** (Устройство захвата отключено), вы должны устранить возникшую проблему. Убедитесь, что видеочамера включена и подключены все необходимые кабели. Дополнительные советы по устранению проблем можно найти в справочных материалах программы Adobe Premiere Pro.

6. Щелкните по вкладке **Settings** (Установки), расположенной в правом верхнем углу панели **Capture** (Захват). В группе элементов управления **Capture Locations** (Местоположения для захваченных данных) укажите местоположения для сохранения захваченного видео и аудио (рис. 2.12).

7. Щелкните по вкладке **Logging** (Расписывание), расположенной рядом с вкладкой **Settings** (Установки), и укажите название кассеты в поле ввода **Tape Name** (Название кассеты) группы элементов управления **Clip Data** (Данные клипа) (рис. 2.13).

Примечание. Все кассеты должны иметь уникальные названия. Программа Adobe Premiere Pro сохраняет данные о точках входа/выхода клипов на основании названий кассет.

Захват всей видеокассеты или части кассеты вручную

Вы можете захватить всю видеокассету или фрагменты кассеты, а затем смонтировать захваченное видео в программе Adobe Premiere Pro CS6.

Захват видео с кассеты

1. Подготовьте ваш видеоматериал к захвату (дополнительную информацию можно найти в разделе «Подготовка к захвату цифрового видео»).
2. Используйте элементы управления, оформленные в стиле кнопок видеомаягнитофона и распо-

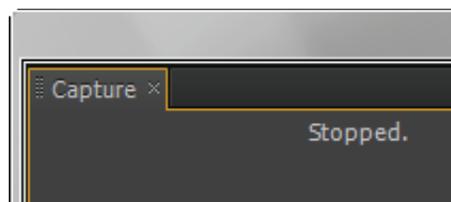


Рис. 2.11. Статус устройства, отображаемый на палитре **Capture**

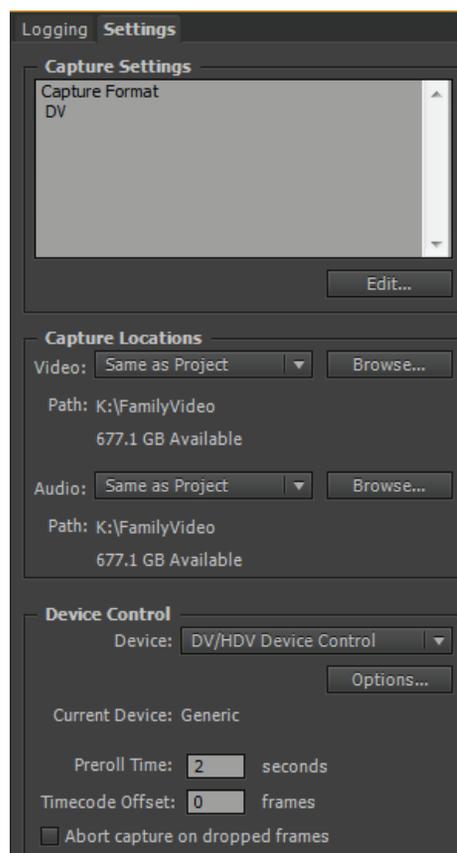


Рис. 2.12. Группа элементов управления **Capture Locations** панели **Capture**



Рис. 2.13. Группа элементов управления **Clip Data** вкладки **Logging**

ложенные на панели **Capture** (Захват), для воспроизведения, быстрой перемотки вперед/назад, покадровой перемотки вперед/назад, паузы и остановки ленты (рис. 2.14).

3. Перемотайте кассету на начало или в позицию, с которой необходимо начать запись.
4. Обратите внимание, что по умолчанию в раскрывающемся списке **Capture** (Захват) группы элементов управления **Setup** (Настройка) вкладки **Logging** (Расписывание) выбрано значение **Audio And Video** (Аудио и видео) (рис. 2.15).

Если вы желаете захватить только звуковое сопровождение или только видеоизображение, выберите соответствующее значение параметра **Capture** (Захват).



Рис. 2.14. Элементы управления устройством, расположенные на панели **Capture**

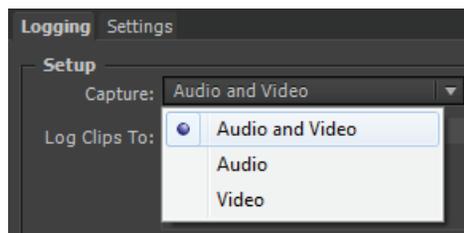


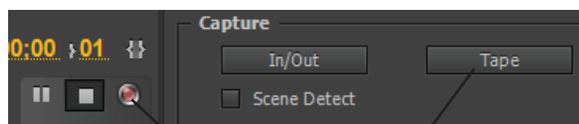
Рис. 2.15. Вкладка **Logging** в группе элементов управления **Setup**

5. Щелкните по кнопке **Record** (Запись) в группе элементов управления устройством или по кнопке **Tape** (Лента) в группе элементов управления **Capture** (Захват), чтобы начать запись (рис. 2.16).

Примечание. Захватываемое видео будет отображаться в области предварительного просмотра на панели **Capture** (Захват) и в вашей видеокамере. Если звук в вашей видеокамере включен, из колонок компьютера вы услышите звуки, напоминающие эхо, вызванные небольшой задержкой в процессе захвата. Отключите звук в вашей видеокамере или колонки компьютера.

6. Чтобы остановить процесс захвата, щелкните по красной кнопке **Record** (Запись) или по белой кнопке **Stop** (Стоп).

На экране появится диалоговое окно **Save Captured Clip** (Сохранить захваченный клип) (рис. 2.17).



Кнопки **Record** и **Tape**

Рис. 2.16. Кнопки **Record** и **Tape**

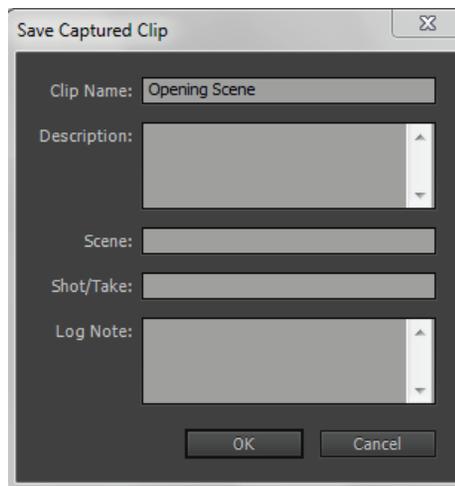


Рис. 2.17. Диалоговое окно **Save Captured Clip**

7. Присвойте клипу имя (добавьте любую описательную информацию) и щелкните по кнопке **ОК**.

Новый клип с указанным именем появится на панели **Project** (Проект).

8. Закройте панель **Capture** (Захват).

Использование функции обнаружения сцен при захвате всей или части цифровой видеокассеты

Вы можете использовать функцию **Scene Detect** (Обнаружение сцены) для захвата частей кассеты, которые образовались в результате нажатия кнопок Запись и Пауза в процессе видеосъемки.

Захват клипов с использованием функции Scene Detect

1. Подготовьте видеозапись для захвата (дополнительную информацию можно найти в разделе «Подготовка к захвату цифрового видео»).

2. Используйте элементы управления, оформленные в стиле кнопок видеомэгафона и расположенные на панели **Capture** (Захват), для воспроизведения, быстрой перемотки вперед/назад, покадровой перемотки вперед/назад, паузы и остановки ленты (рис. 2.18).

3. Перемотайте кассету на начало или в позицию, с которой необходимо начать запись.

4. Обратите внимание, что по умолчанию в раскрывающемся списке **Capture** (Захват) группы элементов управления **Setup** (Настройка) вкладки **Logging** (Расписывание) выбрано значение **Audio And Video** (Аудио и видео) (рис. 2.19).

Если вы желаете захватить только звуковое сопровождение или только видеоизображение, выберите соответствующее значение параметра **Capture** (Захват).

5. Щелкните по кнопке **Scene Detect** (Обнаружение сцены) в группе элементов управления **Device Control** (Управление устройством) или в группе элементов управления **Capture** (Захват) вкладки **Logging** (Расписывание) (рис. 2.20).

6. Укажите имя клипа в группе элементов управления **Clip Data** (Данные клипа) на вкладке **Logging** (Расписывание) (рис. 2.21).



Рис. 2.18. Элементы управления устройством, расположенные на панели **Capture**

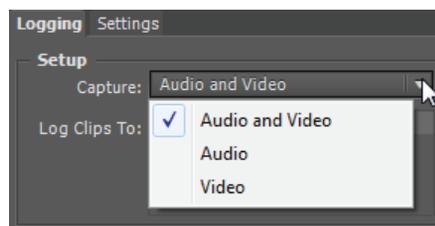


Рис. 2.19. Группа элементов управления **Setup** вкладки **Logging**

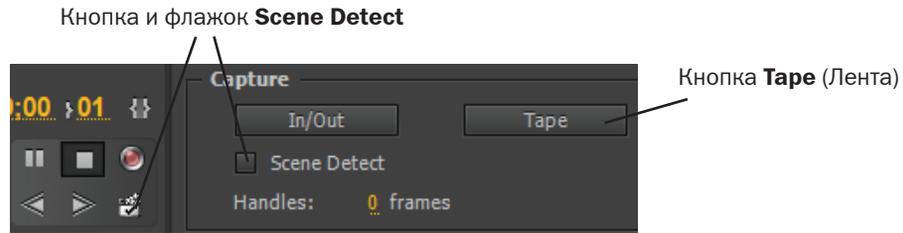


Рис. 2.20. Элементы управления **Tape** и **Scene Detect**

Примечание. После того, как программа Adobe Premiere Pro захватит клипы в режиме **Scene Detect** (Обнаружение сцены), она поместит их на панель **Project** (Проект). Имена захваченных клипов образуются путем добавления к указанному имени клипа порядкового номера, например, Clip 01, Clip 02 и т.д.

7. Если вы желаете захватить кадры, которые находятся за пределами точек входа и выхода каждого клипа (начальные и конечные кадры), укажите число кадров для параметра **Handles** (Края) группы элементов управления **Capture** (Захват) на вкладке **Logging** (Расписывание).

8. Щелкните по кнопке **Tape** (Лента) в группе элементов управления **Capture** (Захват), чтобы начать захват (рис. 2.20).

Примечание. Видео будет отображаться в области предварительного просмотра на панели **Capture** (Захват) и в вашей видеокамере. Если звук в вашей видеокамере включен, из колонок компьютера вы услышите звуки, напоминающие эхо, вызванные небольшой задержкой в процессе захвата. Отключите звук в вашей видеокамере или колонки компьютера.

9. Чтобы остановить процесс захвата, щелкните по красной кнопке **Record** (Запись) или по белой кнопке **Stop** (Стоп).

10. Закройте панель **Capture** (Захват).

11. На панели **Project** (Проект) нажмите кнопку **List View** (Список), чтобы перейти к режиму отображения материалов в виде списка.

12. Группа последовательно пронумерованных клипов появится на панели **Project** (Проект) (рис. 2.22).

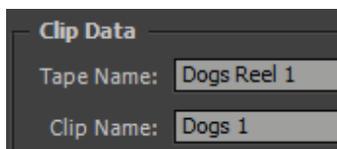


Рис. 2.21. Вкладка **Logging** в группе элементов управления **Clip Data**

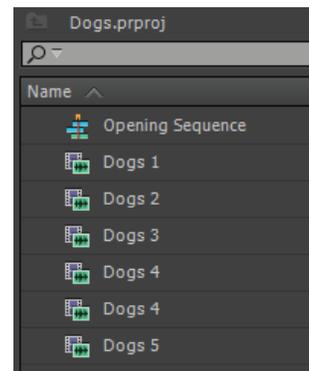


Рис. 2.22. Клипы, захваченные с использованием функции **Scene Detect**

13. Измените вид панели **Project** (Проект) обратно, чтобы отобразить миниатюры для каждого клипа, нажав кнопку **Icon View** (Значки).

Использование функции пакетного захвата

При выполнении пакетного захвата необходимо указать точки входа и выхода клипов и затем использовать возможность программы Adobe Premiere Pro для их автоматического переноса на компьютер. Подготовка к пакетному захвату ничем не отличается от подготовки к двум предыдущим сценариям захвата.

Функция пакетного захвата

1. Подготовьте вашу видеозапись для захвата (дополнительную информацию можно найти в разделе «Подготовка к захвату цифрового видео»).
2. На панели **Capture** (Захват) щелкните по вкладке **Logging** (Расписывание).
3. Вставьте видеокассету в вашу видеокамеру.

Программа Adobe Premiere Pro предложит указать название кассеты.

4. Используйте элементы управления, оформленные в стиле кнопок видеомэгнофона и расположенные на панели **Capture** (Захват), чтобы перейти к первому кадру первой сцены.
5. В группе элементов управления **Timecode** (Временной код) вкладки **Logging** (Расписывание) щелкните по кнопке **Set In** (Установить точку входа) (рис. 2.23). Затем переместитесь к последнему кадру сцены и щелкните по кнопке **Set Out** (Установить точку выхода).
6. Если вы хотите добавить начальные или конечные кадры, в группе элементов управления **Capture** (Захват) вкладки **Logging** (Расписывание), укажите необходимое число кадров в качестве значения параметра **Handles** (Края) (рис. 2.24). Например, попробуйте указать 30 кадров.
7. Щелкните по кнопке **Log Clip** (Расписать клип) в группе элементов управления **Timecode** (Временной код) вкладки **Logging** (Расписывание), чтобы расписать выбранный клип. На экране появится диалоговое окно **Log Clip** (Расписывание клипа) (рис. 2.25).
8. Введите название клипа в диалоговом окне **Log Clip** (Расписывание клипа) и щелкните по кнопке **ОК**.

Введенное название клипа появится на панели **Project** (Проект), а большой знак вопроса указывает, что клип недоступен (рис. 2.26).

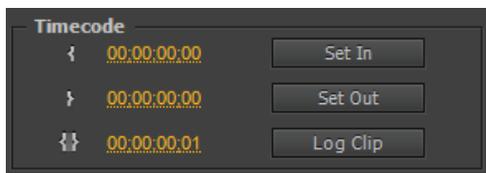


Рис. 2.23. Кнопки **Set In** и **Set Out**

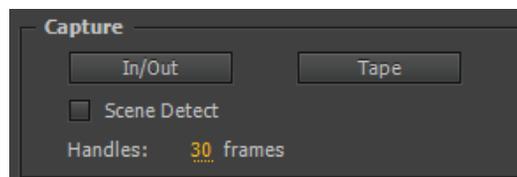


Рис. 2.24. Определение захватываемых краев

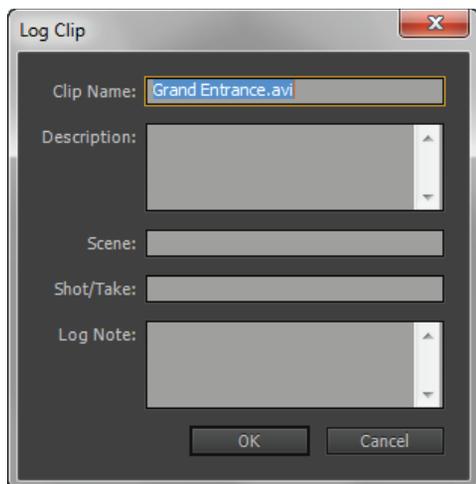


Рис. 2.25. Диалоговое окно **Log Clip**

Примечание. Чтобы увидеть точки входа\выхода и статус, вы можете выбрать режим **List View** (Список) отображения элементов на панели, увеличить размер панели или прокрутить ее содержимое вправо.

9. Повторите шаги 4–8 для каждого клипа, который следует захватить в пакетном режиме.

Примечание. Вы можете расписывать клипы «на лету», щелкая по кнопке **Set In** (Установить точку входа) или **Set Out** (Установить точку выхода) в любой момент времени, при воспроизведении или при быстрой перемотке вперед или назад. Когда вы щелкнете по кнопке **Log Clip** (Расписать клип), воспроизведение будет приостановлено. После того, как вы введете название клипа и щелкнете по кнопке **OK**, видеокамера продолжит воспроизведение, быструю перемотку вперед или назад.

10. Завершив процесс расписывания клипов, закройте панель **Capture** (Захват).

11. На панели **Project** (Проект) выделите все недоступные клипы, которые следует захватить.

12. Выберите команду меню **File** ⇒ **Batch Capture** (Файл ⇒ Пакетный захват).

На экране появится диалоговое окно **Batch Capture** (Пакетный захват) (рис. 2.27).

13. В диалоговом окне **Batch Capture** (Пакетный захват) выполните одно из следующих действий и затем щелкните по кнопке **OK**:

- Установите флажок **Capture With Handles** (Захватить с краями) и укажите число кадров для краев, если вы желаете захватить кадры за пределами точек входа и выхода, указанных для каждого клипа в пакете;

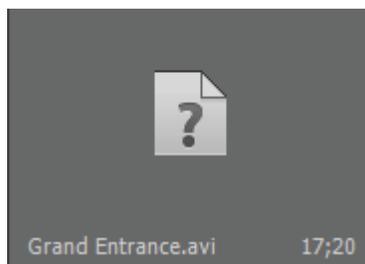


Рис. 2.26. Недоступный клип на панели **Project**

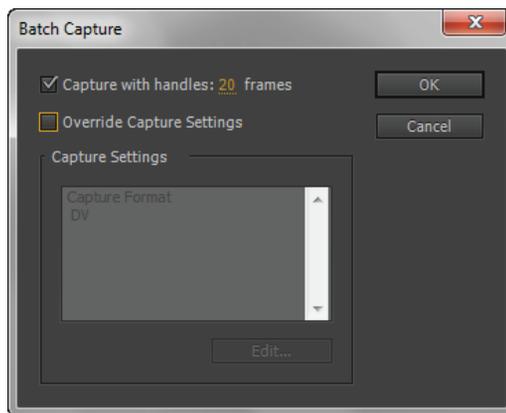


Рис. 2.27. Диалоговое окно **Batch Capture**

- Установите флажок **Override Capture Settings** (Использовать общие настройки захвата), если вы желаете заменить настройки захвата отдельных клипов в пакете стандартными настройками проекта.

На экране появится панель **Capture** (Захват), а также запрос вставить подходящую видеокассету.

14. Убедитесь, что вы вставили соответствующую видеокассету, и щелкните по кнопке **OK**. Программа Adobe Premiere Pro перематает кассету на начало первого клипа и захватит его и все остальные клипы на жесткий диск вашего компьютера.

Когда этот процесс будет завершен, взгляните на панель **Project** (Проект), чтобы увидеть результаты. Миниатюра клипа заменит знак вопроса. Клипы теперь доступны (рис. 2.28). Если в процессе захвата произошла ошибка, на панель **Project** (Проект) будет добавлен текстовый файл журнала пакетного захвата. Вы можете дважды щелкнуть мышью по ссылке на этот файл, чтобы открыть его и устранить проблему.

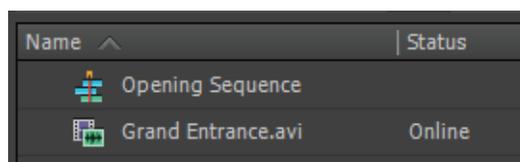


Рис. 2.28. Вид клипа на панели **Project** после завершения пакетного захвата

Захват аналогового видео

Для захвата аналогового видео — записанного в пользовательском видеоформате VHS, SVHS, Hi-8 или в профессиональном видеоформате, например Beta-SP, вам потребуется плата видеозахвата с аналоговым входом. Большинство подобных плат имеют возможность подключения источника видеосигнала с помощью обычных композитных кабелей («тюльпан»), кабелей S-Video, а иногда и даже с помощью компонентных кабелей.

Информацию по установке и настройке карты, а также проблемы, связанные с совместимостью аппаратного обеспечения, можно найти в документации, поставляемой вместе с этой платой. Некоторые платы видеозахвата имеют специальные предустановленные настройки для программы Adobe Premiere Pro, которые доступны при создании нового проекта. Если ваша видеокамера не имеет устройства управления с помощью компьютера (это достаточно дорогая опция), у вас есть лишь один выход: делать все вручную.

Захват аналогового видео:

- 1.** В программе Adobe Premiere Pro выберите команду меню **File** ⇒ **Capture** (Файл ⇒ Захват).
- 2.** Переведите видеокамеру в режим воспроизведения, а затем воспользуйтесь ее кнопками управления, чтобы перемотать видеокассету, остановившись на несколько секунд раньше кадра, с которого вы хотите начать захват.
- 3.** Нажмите кнопку **Play** (Воспроизведение) на видеокамере, а затем щелкните по красной кнопке **Record** (Запись) на панели **Capture** (Захват).

4. Когда клип будет захвачен, щелкните по кнопке **Stop** (Стоп) на панели **Capture** (Захват) и остановите воспроизведение на видеокамере. Захваченный клип появится на панели **Project** (Проект).

ПРИМЕНЕНИЕ И НАСТРОЙКА ВИДЕОПЕРЕХОДОВ

Применение переходов между клипами, например, наплыв, вытеснение (шторка), вращение, — отличный способ привлечь внимание зрителей или сгладить склейку между двумя сценами.

Программа Adobe Premiere Pro CS6 включает более 75 видеопереходов, которые легко применять и настраивать. Под настройкой подразумевается размещение переходов относительно склейки между клипами, изменение их длительности, а также таких параметров, как окрашивание границ, настройки движения, местоположения точек входа\выхода.

В основном, настройка переходов осуществляется на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). Помимо различных параметров, доступных для каждого перехода, панель **Effect Controls** (Управление эффектом) также имеет временную шкалу, упрощая процесс перемещения переходов относительно склейки, одновременного перемещения склейку и перехода, а также изменения местоположения точек входа и выхода перехода.

Применение и настройка видеопереходов

Для выполнения следующих упражнений вам потребуется два видеоклипа.

Применение и настройка видеопереходов

- 1.** Запустите программу Adobe Premiere Pro, создайте новый проект и импортируйте два видеоклипа.
- 2.** Перетащите оба видеоклипа из окна панели **Project** (Проект) на дорожку **Video 1** панели **Timeline** (Монтажный стол).
- 3.** Выберите инструмент **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) на панели инструментов.
- 4.** Перетащите конец (точку выхода) первого клипа влево, что сократить его длительность примерно на 2 секунды, а затем перетащите начало (точку входа) второго клипа вправо приблизительно на 2 секунды (рис. 2.29).

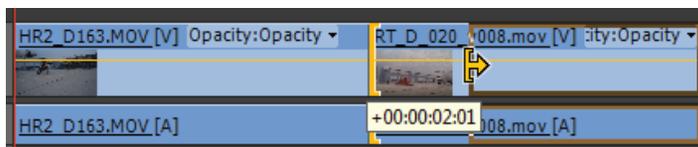


Рис. 2.29. Инструмент **Ripple Edit**

В результате этого действия у клипов появится несколько конечных и начальных кадров для создания плавного перехода.

5. Используйте ползунковый регулятор масштабирования, расположенный в левом нижнем углу панели **Timeline** (Монтажный стол), для изменения относительного размера клипов так, чтобы они заполнили по ширине всю панель.

6. На панели инструментов щелкните по инструменту **Selection** (Выделение).

7. Откройте панель **Effects** (Эффекты), после чего раскройте корзину **Video Transitions** ⇒ **Dissolve** (Видеопереходы ⇒ Наплыв) (рис. 2.30).

Примечание. Панель **Effects** (Эффекты) содержит аудио- и видеоэффекты и переходы. Кроме того, существует панель **Effect Controls** (Управление эффектом), позволяющая настраивать значения параметров эффектов и переходов, например длительность, точки входа\выхода эффекта или перехода и уровень громкости аудио.

Примечание. Значок перехода **Cross Dissolve** (Взаимный наплыв) обведен желтой рамкой — это значит, что данный переход используется по умолчанию (рис. 2.30). Чтобы применить переход, используемый по умолчанию, установите указатель текущей позиции воспроизведения на склейку (или рядом с ней) между двумя клипами и нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+D** (Windows) или **Command+D** (OS X).

8. Перетащите переход **Cross Dissolve** (Взаимный наплыв) на склейку между двумя клипами в видеопоследовательности (рис. 2.31).

Примечание. При перетаскивании перехода левее или правее склейки, прямоугольник, расположенный над клипами, изменяется, отражая будущее местоположение перехода (рис. 2.32):

- Конец перехода находится на склейке (в точке выхода первого клипа);
- Переход выровнен по центру относительно склейки;
- Начало перехода находится на склейке (в точке входа второго клипа).

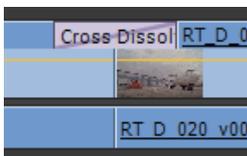


Рис. 2.31. Переход на склейке



Рис. 2.32. Три возможных местоположения перехода и их значки

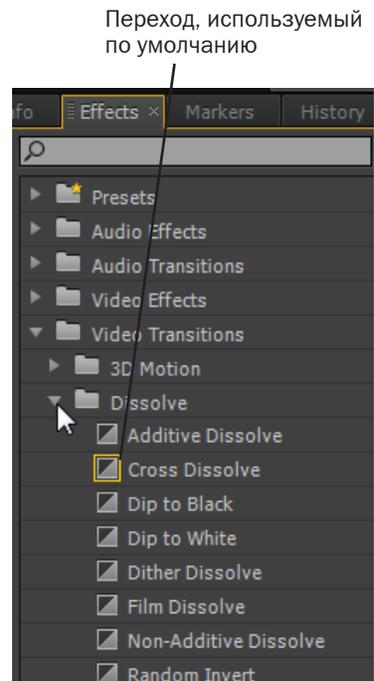


Рис. 2.30. Панель **Effects** и переход, используемый по умолчанию

Переходы, размещенные в начале или конце клипа, называются *односторонними*. Остальные переходы называются *двухсторонними*.

9. На панели **Timeline** (Монтажный стол) перетащите указатель текущей позиции воспроизведения (вертикальную линию), установив его перед (левее) переходом, и нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

В результате произойдет автоматический просчет перехода и его последующее воспроизведение. По умолчанию, длительность перехода составляет 1 секунду (30 кадров). Вы можете изменить длительность, используемую по умолчанию, в диалоговом окне **General Preferences** (Общие параметры): для этого выберите команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **General** (Правка ⇒ Параметры ⇒ Общие) (Windows) или **Premiere Pro** ⇒ **Preferences** ⇒ **General** (Premiere Pro ⇒ Параметры ⇒ Общие) (OS X).

Примечание. Вы можете заменить один переход другим, перетащив новый переход на существующий в видеопоследовательности.

10. Чтобы изменить переход, используемый по умолчанию, выберите новый переход на панели **Effects** (Эффекты), а затем выберите команду **Set Selected As Default Transition** (Установить как переход по умолчанию) в меню панели **Effects** (Эффекты) (рис. 2.33).

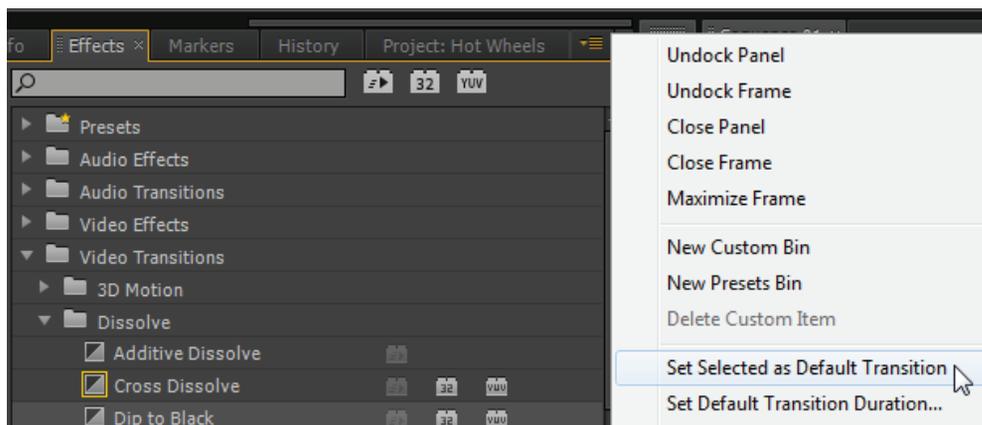


Рис. 2.33. Меню панели **Effects**

Обзор параметров видеопереходов

Поместив переход на склейку между двумя клипами, обычно требуется изменить его параметры. Эти изменения вносятся на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). Каждый переход имеет свой собственный набор параметров, хотя некоторые из них – общие. Чтобы отобразить все параметры и временную шкалу перехода, возможно, потребуется перетащить границы панели **Effect Controls** (Управление эффектом), чтобы увеличить ее высоту и ширину. Ниже приведен список доступных параметров:

- **Edge selectors** (*Селекторы края*). Изменяют ориентацию или направление перехода. Движение некоторых переходов может начинаться в любом из восьми основных компасных румбов (N, NE, E, SE и т.д.).
- **Duration** (*Длительность*). Задаёт длительность перехода.
- **Alignment** (*Выравнивание*). Управляет размещением перехода: начало или конец перехода может приходиться на склейку, переход может быть выровнен по центру склейки или же размещаться в произвольном местоположении. У параметра **Alignment** (Выравнивание) появляется дополнительный элемент **Custom Start** (Произвольное начало) только в том случае, если вы перетащили переход в произвольное местоположение относительно склейки.
- **Ползунковые регуляторы начала и конца перехода**. Позволяют начать переход, когда часть перехода уже завершена, или завершить переход до его логического завершения. Например, переход **Clock Wipe** (Круговая шторка) может начинаться с отображения половины следующего клипа или завершаться отображением половины предыдущего клипа.
- **Show Actual Sources** (*Показать источники*). Отображает начальные и конечные видеокadres перехода. Эта возможность позволяет определить длительность перехода или изменить местоположение отдельных элементов. Например, переход **Iris Box** (Прямоугольный зрачок) заключается в том, что второй клип отображается в небольшом прямоугольнике над первым клипом. Вы используете начальный кадр, чтобы определить, когда прямоугольник должен появиться в клипе.
- **Border Width** (*Ширина границы*). Устанавливает ширину дополнительной границы перехода. По умолчанию, установлено значение **None** (Ничего). Некоторые переходы не имеют границ.
- **Border Color** (*Цвет границы*). Задаёт цвет границы перехода. Вы можете выбрать цвет из списка образцов цветов или использовать инструмент **Eyedropper** (Пипетка) для захвата цвета из изображения видеоклипа.
- **Reverse** (*Обратить*). Воспроизводит переход в обратном направлении. При установленном флажке **Reverse** (Обратить), например, переход **Curtain** (Занавеска) закрывается, а вращение кадров в переходе **Clock Wipe** (Круговая шторка) происходит в направлении против часовой стрелки.
- **Anti-aliasing Quality** (*Качество сглаживания*). Зубчатость — это эффект появления неровных «ступенчатых» краев на месте линий с резкими границами, который зачастую проявляется на мониторах компьютеров и экранах телевизоров. Данный эффект наиболее заметен, когда переход выполняется не в строго вертикальном или горизонтальном направлении. Чтобы избавиться от зубчатости (сгладить этот край), используется параметр **Anti-Aliasing** (Сглаживание). Этот параметр доступен только для переходов, имеющих границы.
- **Custom** (*Специальные*). Переходы, имеющие специальные параметры, можно сосчитать на пальцах одной руки. Вот несколько примеров: переход **Zoom Boxes** (Увеличивающиеся прямоугольники) — количество прямоугольников, переход **Band Wipe** (Ленточная шторка) — количество лент, переход **Card Flip** (Переворот карт) — параметры **Rows** (Ряды), **Columns** (Колонки), **Flip Order** (Порядок переворота) и **Axis** (Ось).
- **Круги позиционирования**. Задают точки входа/выхода перехода в кадре клипа. Например, переход **Iris Star** (Звездный зрачок) заключается в том, что второй клип отобража-

ется над первым клипом в виде крохотной звезды, которая в дальнейшем превращается в полноэкранный клип. Начальный круг позиционирования используется для того, чтобы указать местоположение, где должна появляться эта крохотная звезда. Большинство переходов не имеют кругов позиционирования.

Настройка параметра Reverse и кругов позиционирования

Изменение большинства параметров переходов не вызывает никаких затруднений. Тем не менее, параметр **Reverse** (Обратить) и круги позиционирования требуют дополнительного объяснения. Давайте познакомимся с этими возможностями поближе.

Настройка параметра Reverse и кругов позиционирования

1. Продолжайте работу с клипами, добавленными в предыдущем упражнении, или создайте новую видеопоследовательность, добавив в нее два клипа и обрезав их соответствующие точки входа и выхода.

2. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Iris** (Зрачок), вложенную в корзину **Video Transitions** (Видеопереходы), и перетащите переход **Iris Round** (Круглый зрачок) в конец последнего клипа.

Примечание. Единственный вариант размещения перехода, применяемого к концу последнего клипа в видеопоследовательности, — завершение перехода в точке выхода клипа. Этот переход односторонний (рис. 2.34).

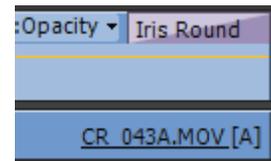


Рис. 2.34. Переход **Iris Round**, размещенный в конце клипа

3. Щелкните по прямоугольнику перехода **Iris Round** (Круглый зрачок) в конце клипа, чтобы выделить этот переход и отобразить его параметры на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

4. Воспроизведите переход и обратите внимание, что зрачок раскрывается наружу и выглядит это как растущий черный круг.

Это стандартное поведение перехода **Iris Round** (Круглый зрачок). Мы же хотим, чтобы зрачок закрывал изображение, создавая эффект закрытия.

5. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) установите флажок **Reverse** (Обратить) и просмотрите переход в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) (рис. 2.35).



Рис. 2.35. Переход **Iris Round**

Примечание. Параметр **Reverse** (Обратить) изменяет направление перехода.

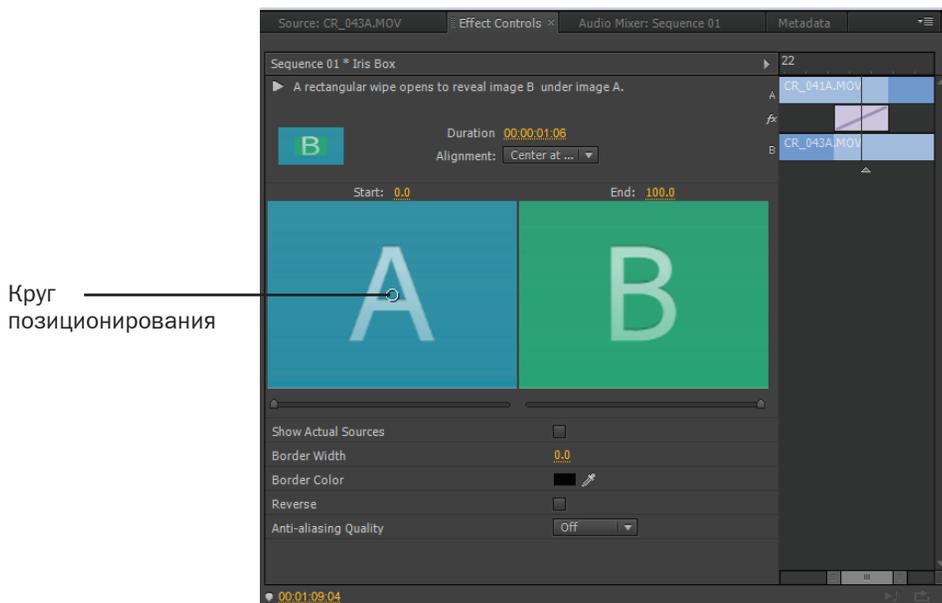


Рис. 2.36. Области просмотра клипов, к которым применяется переход

6. Перетащите переход **Iris Box** (Прямоугольный значок) из окна панели **Effects** (Эффекты) на склейку между двумя клипами в видеопоследовательности.

7. Щелкните по прямоугольнику перехода **Iris Box** (Прямоугольный значок) на склейке между двумя клипами, чтобы отобразить параметры этого перехода на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 2.36).

Переход **Iris Box** (Прямоугольный значок) обладает настройкой, с которой вы еще не встречались: круг позиционирования в области просмотра клипа **Start** (Начало).

8. Переместите круг позиционирования в области просмотра **Start** (Начало), чтобы изменить местоположение, где будет начинаться и заканчиваться область масштабирования.

Примечание. Поскольку переход **Iris Box** (Прямоугольный значок) имеет только один круг позиционирования (некоторые переходы имеют как начальные, так и конечные круги позиционирования), переход начинается и заканчивается приблизительно в одной и той же точке на кадрах двух клипов.

9. Воспроизведите переход.

Настройка переходов с помощью временной шкалы панели **Effect Controls**

Вы можете выполнить ряд действий над переходами с помощью временной шкалы панели **Effect Controls** (Управление эффектом):

- *Настроить выравнивание перехода.* Вы можете перетащить переход, чтобы изменить его местоположение относительно склейки;
- *Переместить склейку вместе с переходом.* Эта операция аналогична выполнению монтажа без сдвига клипов на панели **Timeline** (Монтажный стол). При перемещении склейки, переход перемещается вместе с ней. Чтобы переместить склейку вместе с переходом, расположите указатель мыши поверх тонкой вертикальной линии склейки (указатель мыши примет вид указателя инструмента **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой)) и перетащите его вправо или влево (рис. 2.37);
- *Изменить местоположения точек входа и выхода перехода.* Используйте временную шкалу, чтобы перетащить конец перехода и точно расположить его относительно клипов. Чтобы изменить местоположение точек входа и выхода перехода, установите указатель мыши над переходом, чтобы указатель мыши принял вид инструмента **Trim-in** (Обрезка входа) или **Trim-out** (Обрезка выхода), а затем перетащите указатель мыши влево или вправо (рис. 2.38).



Рис. 2.37. Вид указателя мыши в режиме **Rolling Edit**



Рис. 2.38. Вид указателя мыши в режиме **Trim-out**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ МОНТАЖА НА ПАНЕЛИ SOURCE MONITOR

Перед тем, как поместить клипы на панель **Timeline** (Монтажный стол), для удобства работы их можно обрезать. В дополнение к обрезке клипов на панели **Project** (Проект), вы можете использовать панель **Source Monitor** (Монитор источника) для более точной обрезки. Чтобы обрезать клип, вы открываете его в окне панели **Source Monitor** (Монитор источника), обрезаете его и затем добавляете в видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Обрезка клипов в окне панели Source Monitor

В этом упражнении вы попрактикуетесь в обрезке клипов перед их добавлением в видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Обрезка клипов

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте существующий проект, который содержит, по крайней мере, четыре видеоклипа со звуком.

2. Дважды щелкните по видеоклипу на панели **Project** (Проект).

Выбранный клип появится в окне панели **Source Monitor** (Монитор источника) (рис. 2.39).

Примечание. Вы также можете перетащить клип из окна панели **Project** (Проект) на панель **Source Monitor** (Монитор источника). Если панель **Source Monitor** (Монитор источника) не отображается, выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Editing** (Окно ⇒ Рабочая область ⇒ Монтаж). Затем выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Reset Current Workspace** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Сброс текущего рабочего пространства) и нажмите кнопку **Yes** (Да).

3. Установите указатель текущей позиции воспроизведения на панели **Source Monitor** (Монитор источника) в позицию, в которой вы хотите установить точку входа клипа.



Рис. 2.39. Панель **Source Monitor**

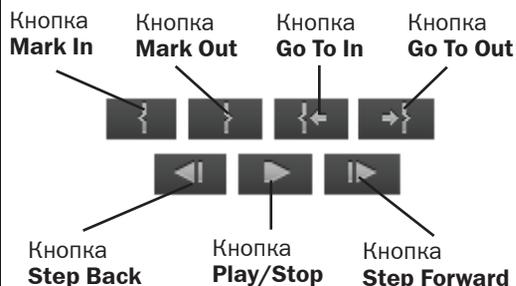


Рис. 2.40. Инструменты обрезки на панели **Source Monitor**

4. Щелкните по кнопке **Mark In** (Установить точку входа), находящейся среди инструментов обрезки на панели **Source Monitor** (Монитор источника) (рис. 2.40).

На временной шкале появится открывающая фигурная скобка, а область, расположенная справа от нее, примет светло-голубой оттенок (рис. 2.41).

5. Воспроизведите клип, чтобы найти логическую точку выхода, и установите указатель текущей позиции воспроизведения в это местоположение.

Примечание. Вместо того чтобы перетаскивать указатель текущей позиции воспроизведения в определенное ме-

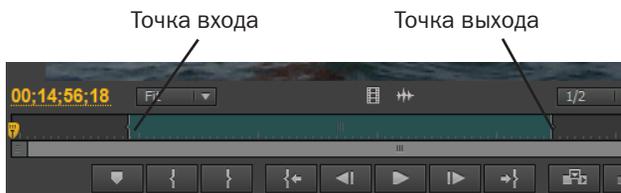


Рис. 2.41. Обрезанный клип на панели **Source Monitor**

стоположение, вы можете ввести временной код и перейти непосредственно в это местоположение. Щелкните по временному коду золотистого цвета, расположенному в левой части панели **Source Monitor** (Монитор источника), введите время (часы, минуты, секунды, кадр) и нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

6. Щелкните по кнопке **Mark Out** (Установить точку выхода), находящейся среди инструментов обрезки панели **Source Monitor** (Монитор источника) (рис. 2.40).

На временной шкале появится закрывающая фигурная скобка, а область светло-голубого цвета будет ограничена точками входа и выхода (рис. 2.41).

7. Щелкните по кнопке **Go To In** (Перейти к точке входа), а затем по кнопке **Go To Out** (Перейти к точке выхода), чтобы переместиться к точке входа и обратно к точке выхода.

8. Воспроизведите обрезанный фрагмент клипа, расположив указатель текущей позиции воспроизведения в точке входа и щелкнув по кнопке **Play/Stop** (Воспроизвести/Остановить) (рис. 2.40)

Добавление клипов в видеопоследовательность из окна панели **Source Monitor**

При добавлении клипа в видеопоследовательность из окна панели **Source Monitor** (Монитор источника) вы можете воспользоваться режимами монтажа со вставкой или монтажа с наложением. Вы можете выбрать, что добавлять в видеопоследовательность: видео и аудио, только аудио или только видео.

Добавление клипов

1. Продолжите работу с момента, на котором вы остановились в предыдущем задании.

2. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите указатель текущей позиции воспроизведения в начало видеопоследовательности.

Примечание. Возможно, вам понадобится создать новую видеопоследовательность.

3. Убедитесь, что дорожки **Video 1** и **Audio 1** *целевые* (заголовки этих дорожек подсвечены) (рис. 2.42).

Чтобы сделать видео- или аудиодорожку целевой, щелкните по ее заголовку.

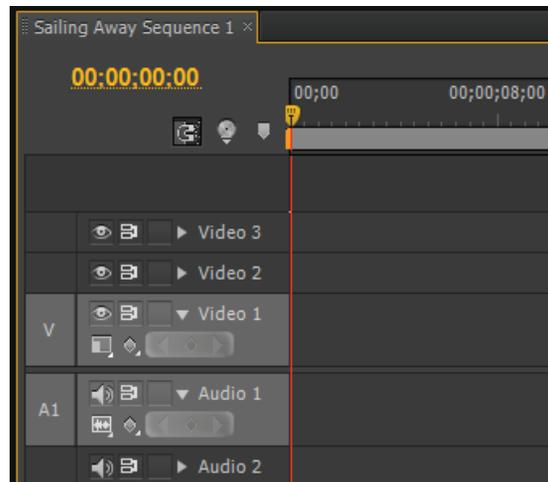


Рис. 2.42. Панель **Timeline** с выбранными целевыми дорожками

4. На панели **Source Monitor** (Монитор источника) щелкните по кнопке **Insert** (Вставить) (рис. 2.43), чтобы поместить данный клип в местоположение указателя текущей позиции воспроизведения в видеопоследовательности.
5. На панели **Project** (Проект) дважды щелкните по второму видеоклипу, чтобы открыть его на панели **Source Monitor** (Монитор источника).
6. Щелкните по значку треугольника, расположенному справа от названия клипа на вкладке **Source** (Источник) в верхней части панели **Source Monitor** (Монитор источника) (рис. 2.44).



Рис. 2.43. Инструменты редактирования на панели **Source Monitor** (Монитор источника)

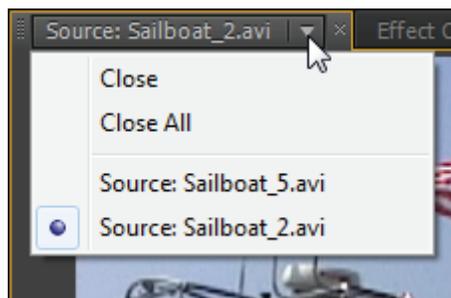


Рис. 2.44. Меню вкладки **Source**

На экране появится меню вкладки **Source** (Источник).

В этом меню указаны все клипы, добавленные на панель **Source Monitor** (Монитор источника). Чтобы сменить клип, отображаемый в окне панели **Source Monitor** (Монитор источника), выберите его название в этом меню. Чтобы удалить все клипы из меню панели **Source Monitor** (Монитор источника), выберите команду **Close All** (Закрыть все), или же удаляйте клипы поочередно, выбирая команду **Close** (Закрыть).

7. На панели **Source Monitor** (Монитор источника) установите точки входа и выхода для нового выбранного клипа.
8. Убедитесь, что указатель текущей позиции воспроизведения на панели **Timeline** (Монтажный стол) установлен в конец первого клипа (это происходит автоматически при использовании режима монтажа со вставкой или монтажа с наложением).
9. На панели **Source Monitor** (Монитор источника) щелкните по кнопке **Insert** (Вставить).

Новый добавленный клип (второй клип) появится в видеопоследовательности справа от первого клипа (рис. 2.45).

10. Добавьте третий видеоклип на панель **Source Monitor** (Монитор источника) и установите точки входа и выхода для этого видеоклипа.

11. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите указатель текущей позиции воспроизведения в позиции между первым и вторым клипами.

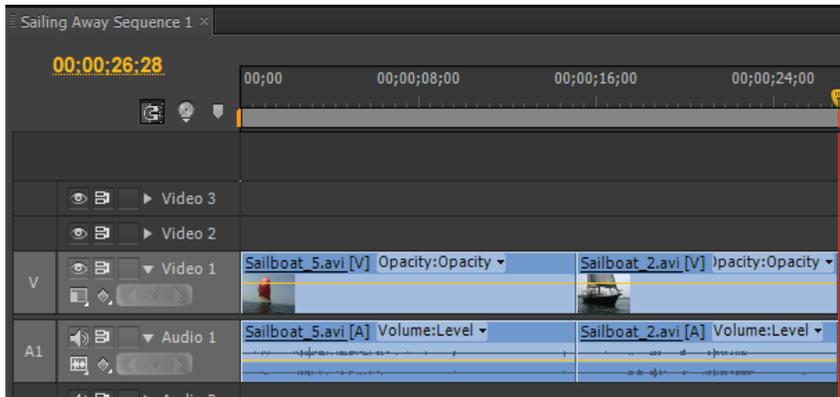


Рис. 2.45. Монтаж со вставкой

12. На панели **Source Monitor** (Монитор источника) щелкните по кнопке **Insert** (Вставить), чтобы выполнить обычную операцию монтажа со вставкой.

Новый клип будет добавлен в местоположение указателя текущей позиции воспроизведения, а клип в видеопоследовательности, который находился правее склейки, сместится вправо, освободив пространство для вставки нового клипа (рис. 2.46).

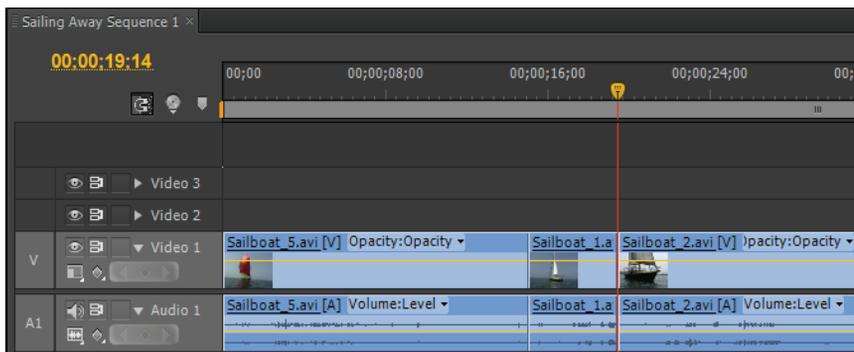


Рис. 2.46. Монтаж со вставкой

13. Добавьте четвертый клип на панель **Source Monitor** (Монитор источника) и установите точки входа и выхода для этого видеоклипа.

Теперь мы выполним наложение только видео (без звука) на панели **Timeline** (Монтажный стол). Для этого мы перетащим видео из окна панели **Source Monitor** (Монитор источника).

14. Перетащите значок **Drag Video Only** (Перетащить только видео) из окна панели **Source Monitor** (Монитор источника) (рис. 2.47) на склейку между вторым и третьим клипами. (Возможно, вам потребуется расширить панель **Source Monitor** (Монитор источника), чтобы увидеть значок **Drag Video Only** (Перетащить только видео).)

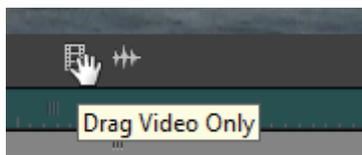


Рис. 2.47. Значок **Drag Video Only**



Рис. 2.48. Монтаж с наложением только видео

Новый клип будет наложен поверх добавленного ранее третьего клипа, но, поскольку вы выбрали только видео, звуковое сопровождение третьего клипа не изменится (рис. 2.48).

15. Воспроизведите видеопоследовательность, чтобы увидеть результат монтажа с наложением.

Примечание. Чтобы наложить только аудио, используйте значок **Drag Audio Only** (Перетащить только аудио) на панели **Source Monitor** (Монитор источника). Этот значок выглядит как звуковая волна и расположен правее значка **Drag Video Only** (Перетащить только видео).

ЭКСПОРТ ГРАФИЧЕСКИХ, ВИДЕО И АУДИОФАЙЛОВ

В этом разделе вы научитесь экспортировать видеопоследовательности, клипы, видеокадры в файлы нескольких стандартных форматов. Позднее вы создадите файлы, предназначенные для записи на DVD-диски, размещения во Всемирной паутине, передачи на планшеты, смартфоны и другие портативные устройства.

Вы можете экспортировать отдельный видеокادر как изображение, выбрав один из нескольких форматов файлов. Или вы можете экспортировать видеоклип или его фрагмент, всю видеопоследовательность или ее часть, как аудиофайл, видеофайл без звука или видеофайл со звуком.

Когда вы экспортируете клип или последовательность в аудио или видеофайл стандартного компьютерного формата, они, зачастую, просчитываются без компрессии, в полном разрешении. Позже, вы сможете вновь монтировать эти файлы, как и любые другие видеоклипы, без потери качества. Вы можете осуществить экспорт видеопоследовательности или клипа в файл без компрессии по одной из следующих причин:

- Чтобы объединить содержимое многорожечной видеопоследовательности в видео\аудиофайл, чтобы использовать в другом проекте.
- Чтобы преобразовать большой проект с множеством клипов в более управляемую форму.

Создание файлов изображений из отдельных кадров

Далее вы создадите графический файл с изображением из отдельного видеокадра.

Создание файлов изображений из отдельных кадров

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте существующий проект.

2. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите указатель текущей позиции воспроизведения на кадр, который следует экспортировать.
3. Выберите команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Мультимедиа) Появится диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 2.49).

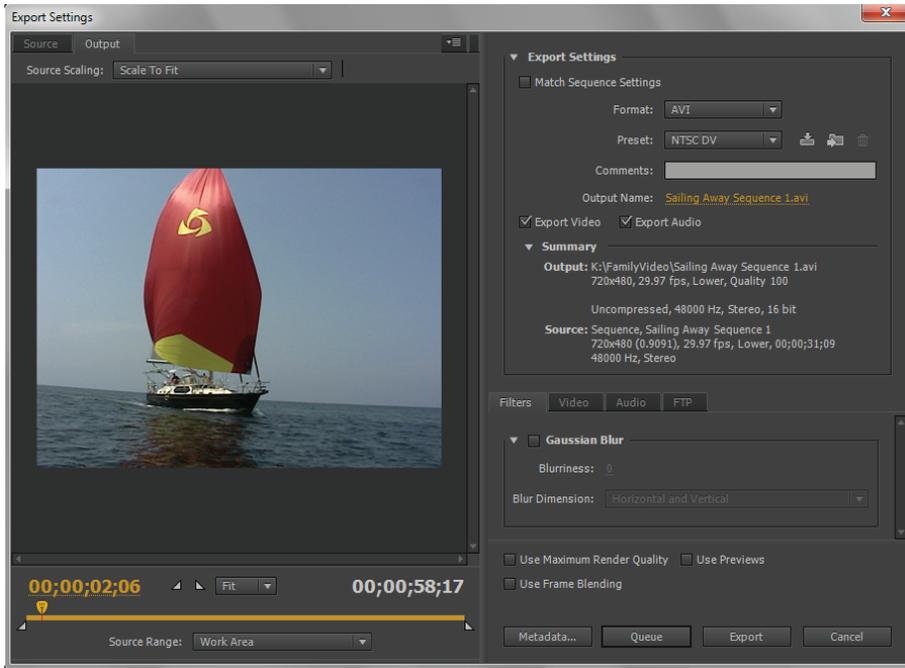


Рис. 2.49. Диалоговое окно **Export Settings**

4. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите тип файла (рис 2.50).

Примечание. Три типа файлов изображения — BMP (только для Windows), Targa, и TIFF — не используют компрессию. Они полностью сохраняют исходного качество изображения выбранного кадра. В файлах формата PNG, GIF и JPEG используется компрессия и качество изображения частично теряется.

5. В зависимости от того, какой формат вы выбрали, вы можете выбрать дополнительные параметры файла в раскрывающемся списке **Preset** (Предустановка).

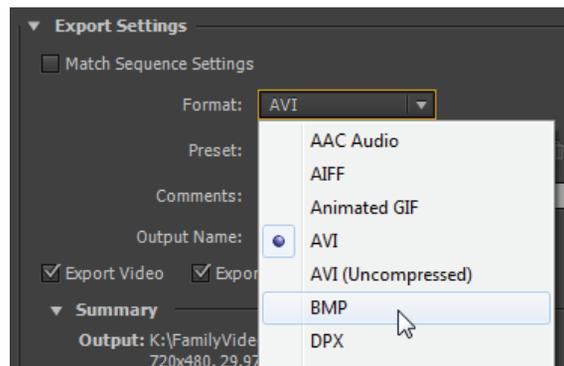


Рис. 2.50. Раскрывающийся список **Format**

6. Щелкните мышью по строке **Output Name** (Имя результирующего файла), чтобы открыть диалоговое окно **Save As** (Сохранить как).
7. Выберите папку и введите имя для файла в поле **File Name** (Имя файла) (Windows) или **Save As** (Сохранить как) (OS X). Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).
8. Щелкните по вкладке **Video** (Видео) в правой нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта), чтобы перейти к настройкам видео.

Примечание. Возможно, вам потребуется развернуть диалоговое окно или прокрутить его содержимое, чтобы увидеть все элементы управления настройками видео.

Вы можете изменить разрешение и соотношение сторон (рис. 2.51).

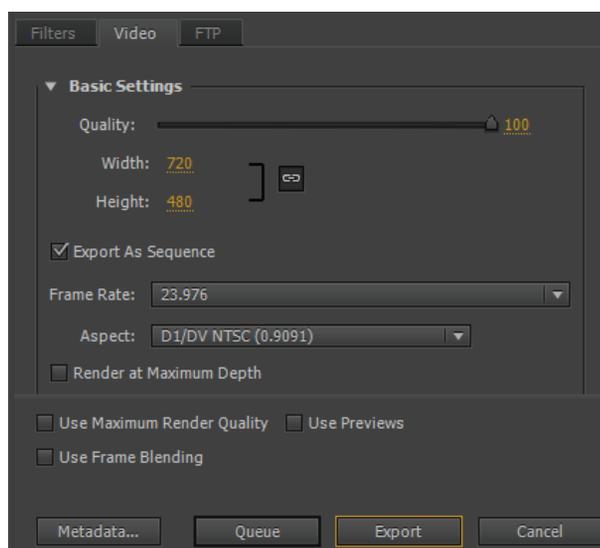


Рис. 2.51. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Video**

9. Убедитесь, что сброшен флажок **Export As Sequence** (Экспортировать как видеопоследовательность) и нажмите кнопку **Export** (Экспорт).

Файл будет экспортирован и размещен в папке, выбранной на шаге 7.

Экспорт клипа или группы кадров клипа

В дополнение к экспорту одиночного кадра, вы можете экспортировать короткий видеоклип или группу кадров.

Экспорт клипа или диапазон кадров клипа

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте существующий проект с клипом, который следует экспортировать.

2. Выполните одно из следующих действий:

- Выберите клип на панели **Project** (Проект).
- Выберите диапазон кадров в клипе, выполнив следующее:
 - На панели **Project** (Проект) дважды щелкните по клипу, чтобы открыть его на панели **Source Monitor** (Монитор источника).
 - Установите указатель текущей позиции воспроизведения на панели **Source Monitor** (Монитор источника) в позицию кадра, с которого должен начинаться экспортируемый клип, и нажмите кнопку **Mark In** (Установить точку входа) (рис. 2.52)
 - На временной шкале отобразилась левая скобка со светло-голубой тенью, следующей вправо.
 - Установите указатель текущей позиции воспроизведения на панели **Source Monitor** (Монитор источника) в позицию кадра, которым должен заканчиваться экспортируемый клип, и нажмите кнопку **Mark Out** (Установить точку выхода).
 - Появится правая скобка, ограничивающая светло-голубую тень.



Рис. 2.52. Кнопки **Mark In** и **Mark Out** на панели **Source Monitor**

3. Выберите команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Мультимедиа).

Появится диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта). По умолчанию, выбран формат файла, использовавшийся последним.

4. В раскрывающемся списке **Source Range** (Диапазон экспорта) выберите вариант **Clip In/Out** (Точки входа\выхода клипа) (рис. 2.53).**5.** В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите формат файла (рис. 2.54). Рассмотрим некоторые доступные форматы при экспорте клипа или диапазона кадров в видео-файл:

- *FLV|F4V*: Формат видеороликов платформы Adobe Flash, предназначенный для размещения аудио и видеоматериалов во Всемирной паутине. Видео в формате Adobe Flash воспроизводится на любом компьютере, на котором установлен браузер с поддержкой Flash (посредством соответствующих дополнений или плагинов).
- *H.264*: Стандарт, основанный на спецификации MPEG-4, видеофайлов, предназначенных для размещения во Всемирной паутине, а также передачи на различные устройства,

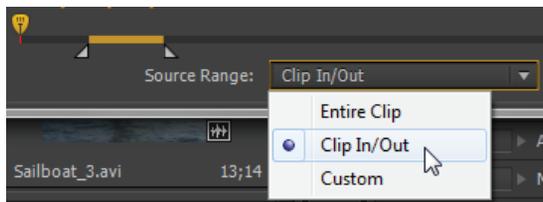


Рис. 2.53. Раскрывающийся список **Source Range**

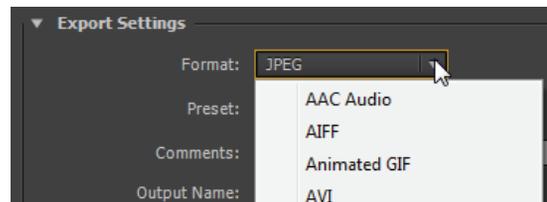


Рис. 2.54. Раскрывающийся список **Format**

такие как смартфоны, планшеты и PlayStation Portable. Поддерживается видео в высоком разрешении.

- *QuickTime*: Формат видеофайлов, как без компрессии, так и с компрессией. (Требуется установка программы QuickTime).
 - *Microsoft AVI (только для Windows)*: Формат видеофайлов, как без компрессии, так и с компрессией.
 - *Microsoft DV AVI (только для Windows)*: Формат видеофайлов без компрессии.
6. В зависимости от выбранного формата, вы можете указать дополнительные параметры в раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки).
 7. Щелкните мышью по строке **Output Name** (Имя результирующего файла), чтобы открыть диалоговое окно **Save As** (Сохранить как).
 8. Выберите папку и введите имя для файла в поле **File Name** (Имя файла) (Windows) или **Save As** (Сохранить как) (OS X). Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).
 9. Убедитесь, что флажки **Export Video** (Экспорт видео) и **Export Audio** (Экспорт аудио) установлены (рис. 2.55).
 10. Щелкните по вкладке **Video** (Видео) в правой нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта), чтобы перейти к настройкам видео (рис. 2.56).

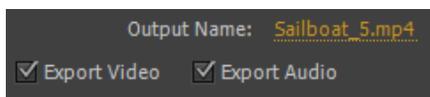


Рис. 2.55. Флажки **Export Video** и **Export Audio** установлены

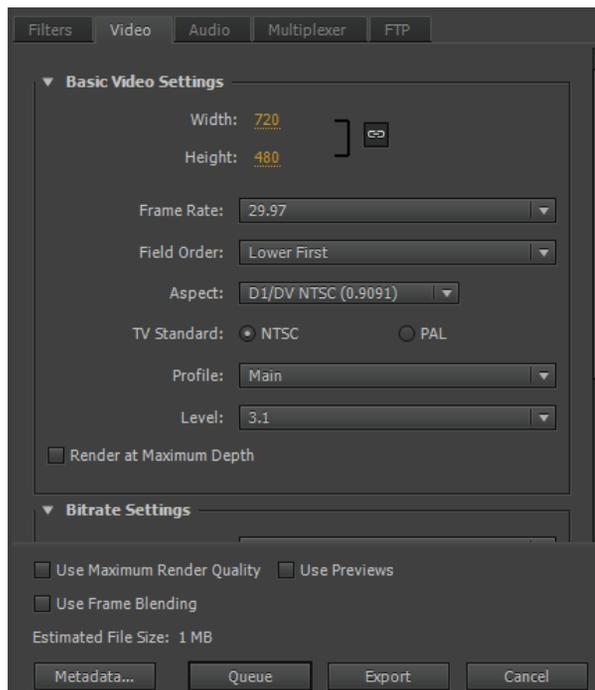


Рис. 2.56. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Video**

Примечание. Каждый формат видеофайла обладает собственными параметрами. Возможно, вам потребуется развернуть диалоговое окно или прокрутить его содержимое, чтобы увидеть все элементы управления настройками видео.

11. Щелкните по вкладке **Audio** (Аудио) в правой нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта), чтобы перейти к настройкам звука (рис. 2.57)

В зависимости от того, какой формат файла вы выбрали, доступны разные элементы управления. Для подробной информации, см. справочные материалы программы Adobe Premiere Pro.

12. Нажмите кнопку **Export** (Экспорт), чтобы экспортировать клип или диапазон кадров.

Файл будет экспортирован и размещен в папке, выбранной на шаге 8.

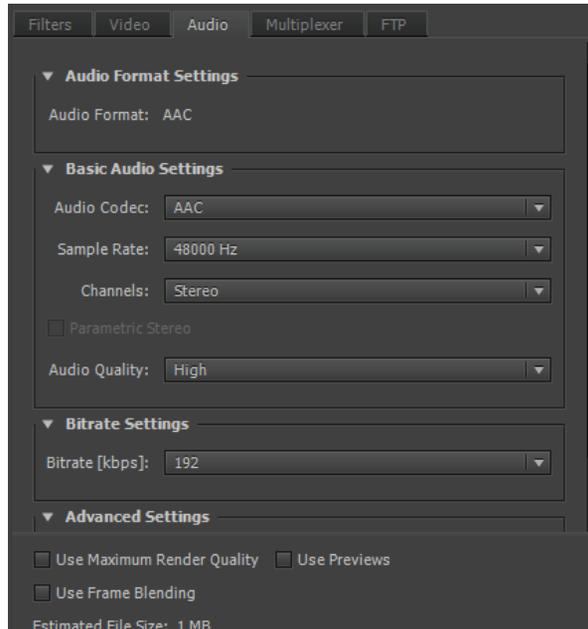


Рис. 2.57. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Audio**

Экспорт видеопоследовательности или ее фрагмента

Вы можете экспортировать видеопоследовательность, которую монтировали на панели **Timeline** (Монтажный стол), целиком или диапазон кадров из нее.

Экспорт видеопоследовательности

- 1.** Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте проект с видеопоследовательностью, которую необходимо экспортировать.
- 2.** Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол) или ее миниатюру в окне панели **Project** (Проект).
 - Выберите диапазон кадров в видеопоследовательности, которые следует экспортировать, для чего выполните следующее:
 - Выберите видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол).
 - Определите область экспорта, перетаскивая точки входа и выхода фрагмента, который следует экспортировать (рис. 2.58)
- 3.** Выберите команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Мультимедиа).

Ползунки точек входа и выхода области экспорта

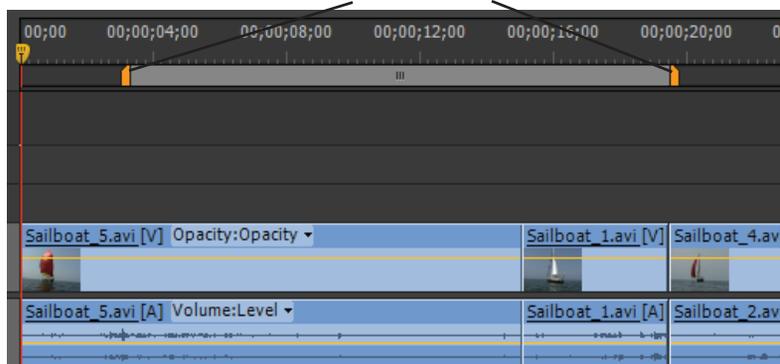


Рис. 2.58. Определение области экспорта на панели **Timeline**

Появится диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 2.59)

4. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите формат файла (рис. 2.60). Рассмотрим некоторые доступные форматы при экспорте клипа или диапазона кадров в видео-файл:

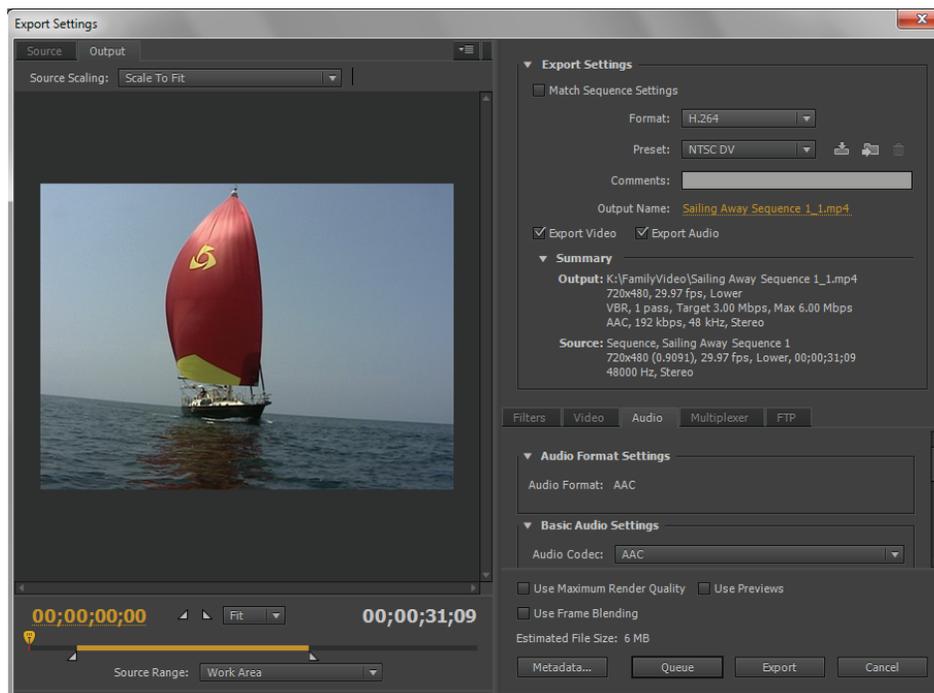


Рис. 2.59. Диалоговое окно **Export Settings**

- *FLV|F4V*: Формат видеороликов платформы Adobe Flash, предназначенный для размещения аудио и видеоматериалов во Всемирной паутине. Видео в формате Adobe Flash воспроизводится на любом компьютере, на котором установлен браузер с поддержкой Flash (посредством соответствующих дополнений или плагинов).
- *H.264*: Стандарт, основанный на спецификации MPEG-4, видеофайлов, предназначенных для размещения во Всемирной паутине, а также передачи на различные устройства, такие как смартфоны, планшеты и PlayStation Portable. Поддерживается видео в высоком разрешении.
- *QuickTime*: Формат видеофайлов, как без компрессии, так и с компрессией. (Требуется установка программы QuickTime).
- *Microsoft AVI (только для Windows)*: Формат видеофайлов, как без компрессии, так и с компрессией.
- *Microsoft DV AVI (только для Windows)*: Формат видеофайлов без компрессии.



Рис. 2.60. Раскрывающийся список **Format**

5. В зависимости от выбранного формата, вы можете указать дополнительные параметры в раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки).

6. Щелкните мышью по строке **Output Name** (Имя результирующего файла), чтобы открыть диалоговое окно **Save As** (Сохранить как).

7. Выберите папку и введите имя для файла в поле **File Name** (Имя файла) (Windows) или **Save As** (Сохранить как) (OS X). Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

8. Убедитесь, что флажки **Export Video** (Экспорт видео) и **Export Audio** (Экспорт аудио) установлены (рис. 2.61).



Рис. 2.61. Флажки **Export Video** и **Export Audio** установлены

9. Щелкните по вкладке **Video** (Видео) в правой нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта), чтобы перейти к настройкам видео (рис. 2.62).

Примечание. Каждый формат видеофайла обладает собственными параметрами. Возможно, вам потребуется развернуть диалоговое окно или прокрутить его содержимое, чтобы увидеть все элементы управления настройками видео.

10. Щелкните по вкладке **Audio** (Аудио) в правой нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта), чтобы перейти к настройкам звука (рис. 2.63)

В зависимости от того, какой формат файла вы выбрали, доступны разные элементы управления. Для подробной информации, см. справочные материалы программы Adobe Premiere Pro.

11. Нажмите кнопку **Export** (Экспорт), чтобы экспортировать видеопоследовательность или фрагмент видеопоследовательности.

Файл будет экспортирован и размещен в папке, выбранной на шаге 7.

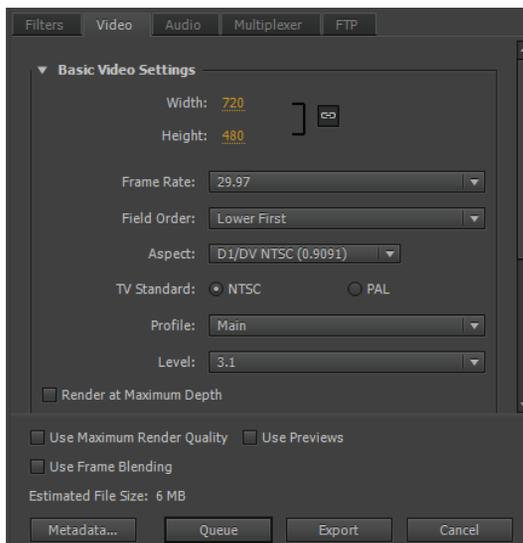


Рис. 2.62. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Video**

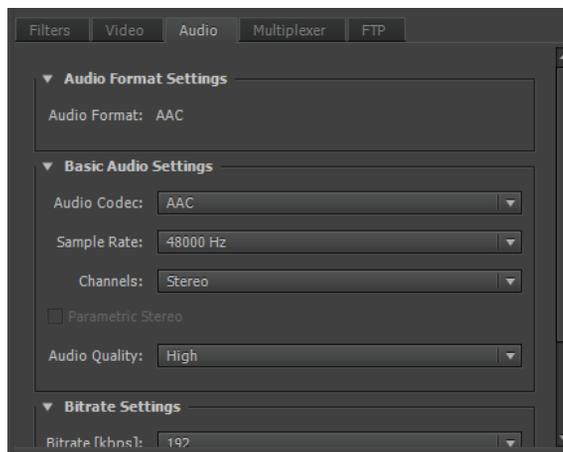


Рис. 2.63. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Audio**

Экспорт звуковой дорожки

Данный вариант экспорта востребован, если вам требуется экспортировать и повторно использовать звуковую составляющую монтируемого фильма.

Экспорт звуковой дорожки

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте проект с видеопоследовательностью или клипом, который необходимо экспортировать в качестве аудиофайла.
2. Выберите видеопоследовательность или клип.
3. Выберите команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Мультимедиа). Появится диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 2.64)
4. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите формат аудиофайла (рис. 2.65)
5. В зависимости от выбранного формата, вы можете указать дополнительные параметры в раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки).
6. Щелкните мышью по строке **Output Name** (Имя результирующего файла), чтобы открыть диалоговое окно **Save As** (Сохранить как).
7. Выберите папку и введите имя для файла в поле **File Name** (Имя файла) (Windows) или **Save As** (Сохранить как) (OS X). Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

Вкладка **Audio** (Аудио) (в нижней части диалогового окна) открыта автоматически (рис. 2.66). Элементы управления на ней различны в зависимости от того, какой формат вы



Рис. 2.64. Диалоговое окно **Export Settings**

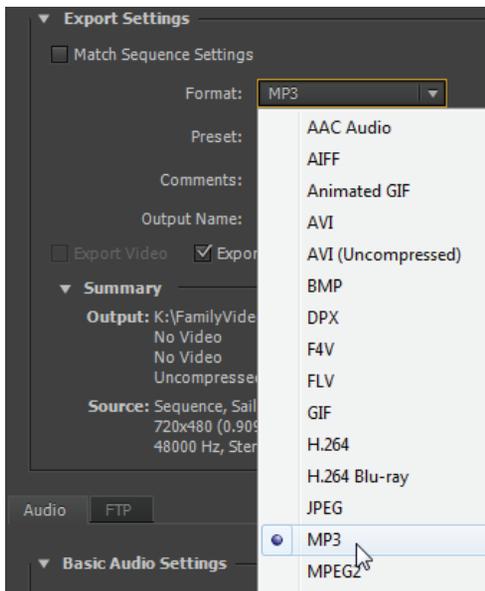


Рис. 2.65. Раскрывающийся список **Format**

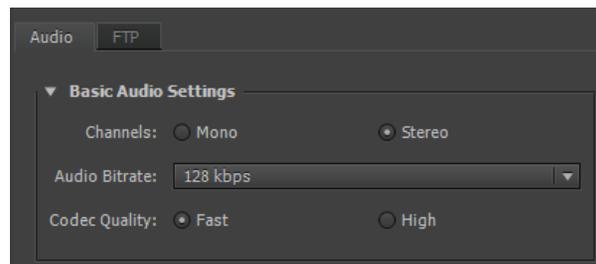


Рис. 2.66. Диалоговое окно **Export Settings**, вкладка **Audio**

выбрали. Например, вы можете выбрать аудиокодек, частоту и тип дискретизации, количество каналов (моно или стерео) и битрейт. Для подробной информации, см. справочные материалы программы Adobe Premiere Pro.

8. Нажмите кнопку **Export** (Экспорт), чтобы экспортировать звуковую дорожку выбранной видеопоследовательности или клипа.

Аудиофайл будет экспортирован и размещен в папке, выбранной на шаге 7.

РЕЦЕНЗИЯ

Имя учащегося: _____ Дата: _____

Проект: _____

Краткие сведения

Рецензирование — это важная часть процесса проектирования. Помимо того, что вы оцениваете проект самостоятельно или вместе с вашим клиентом и вносите соответствующие изменения, рецензирование может также принести пользу вашему проекту. Рецензирование применяется во многих профессиональных средах, и этим навыком должны обладать все учащиеся.

В процессе рецензирования отмечайте как положительные, так и отрицательные моменты. Критические замечания должны быть представлены в виде предложений, а не в виде приказаний. Не расстраивайтесь и не думайте, что вы плохо справились с работой, основываясь лишь на одной рецензии. Все рецензии уникальны, и то, что может не одобрить один человек, для другого человека может показаться образцовым.

Процесс представления работы на рецензию

- Представляя работу на рецензию, расскажите про цели, целевую аудиторию и задачи вашего видеофильма, а также опишите любые проблемы, требующие решения.
- Когда кто-либо другой представляет свою работу на рецензию вам, в первую очередь вы должны обратить внимание на цели, целевую аудиторию и задачи этой работы.
- Если цели, целевая аудитория и задачи работы понятны, задайте вопросы автору, дайте свои комментарии и внесите предложения.
- В заключение попросите автора подытожить предложения и предложить план корректирующих мероприятий.

Рекомендации по комментированию и внесению предложений

- Перед тем, как давать комментарии, просмотрите весь видеоматериал и убедитесь, что намерения автора вам понятны.

- Отметьте сильные и слабые стороны видео (выбор планов съемки, сценарий, переходы, эффекты и так далее).
- Внесите предложения, но не отдавайте приказы. Например, не говорите «вы должны сделать это...». Лучше использовать местоимения первого лица: «Я вижу, что...» или «Мне непонятно, почему...».
- Уважайте и будьте внимательны к чувствам других. Не говорите и не пишите то, что вы не хотели бы услышать в ответ. Для проявления жестокости нет причин.
- Ваши комментарии должны быть понятными и четкими, чтобы ваш коллега точно знал, что вы имеете в виду. Приводите конкретные примеры и ссылайтесь на приемы видеосъемки, методики монтажа, написания сценариев и т.д., чтобы аргументировать вашу точку зрения. (Общие комментарии, как, например, «Это непонятно» или «Это слишком размыто», не несут никакой практической пользы. Лучше использовать такие комментарии: «Мне непонятен смысл этого клипа, поскольку в данном случае он выглядит неуместным».)
- Если вы оформляете комментарии в письменном виде, прочтите их перед тем, как отправить вашему коллеге. Ваши комментарии должны иметь смысл и должны быть написаны понятным языком.

ПРОЕКТ 3. ИНФОРМАЦИОННОЕ СООБЩЕНИЕ

Время выполнения: от 7 до 11 часов

Обзор проекта

В процессе создания простого информационного сообщения, учащиеся познакомятся с приемами монтажа, характерными для этого жанра видеосъемки, а также с принципами профессиональной этики журналиста. Работая в команде, учащиеся выберут объект съемки, возьмут интервью и подготовят информационное сообщение. Учащиеся приобретут навыки добавления видеофрагментов в информационные сообщения, например, саунд-байты из интервью, стендапы с корреспондентом, B-материалы, естественный звук, титры и текст корреспондента.

Результат проекта: Информационное сообщение

Примечание. Некоторые разделы данного проекта приведены в соответствии с программой экзамена «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6» Adobe Certified Associate. После этапов проекта и технического руководства приведены цели данного экзамена.

Цели проекта

По завершению данного проекта учащиеся разовьют следующие навыки:

Навыки управления проектом

- Планирование и управление многоэтапными проектами;
- Определение целевой аудитории, задач и целей;
- Исследование и выбор темы информационного сообщения;
- Подготовка режиссерского сценария;
- Подготовка сценария;
- Выбор и использование подходящих приложений.

Навыки проектирования

- Создание оригинальной работы;
- Определение основных принципов и приемов видеосъемки;
- Изучение приемов видеосъемки:
 - Съемка последовательности кадров;

- Использование точек входа и выхода;
- Освещение для интервью;
- Подготовка к интервью;
- Съемка Б-материала.
- Подкрепление повествования с помощью титров.

Исследовательские навыки и навыки общения

- Оценка и анализ информационных сообщений;
- Подготовка вопросов для интервью;
- Планирование стратегий для сбора информации;
- Понимание и применение принципов профессиональной этики журналиста;
- Проведение интервью;
- Использование закадровых комментариев.

Технические навыки

Общие

- Приемы съемки интервью и информационных сообщений;
- Знакомство с различными типами микрофонов и выбор подходящего микрофона для съемки;
- Эффективное использование дикторского текста.

Программа Adobe Premiere Pro

- Использование панелей **Program Monitor** (Монитор программы) и **Trim** (Тримминг);
- Использование J- и L-склеек;
- Добавление различных типов аудио;
- Использование окна **Mixer** (Микшер) для записи закадрового голоса;
- Использование инструмента **Titleer** для создания титров;
- Экспорт видео в форматы, предназначенные для Всемирной паутины.

Программное обеспечение и материалы для выполнения проекта

- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Premiere Pro CS6;
- Раздел «Советы по видеосъемке»;
- Раздел «Выбор и подключение микрофонов»;
- Раздел «Советы по созданию сюжета»;
- Раздел «Видеопроизводство — «от сценария до экрана»»;
- Раздел «Советы по написанию текста»;
- Бланк «Режиссерский сценарий»;
- Бланк «Проектное предложение учащихся»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Запись дикторского текста с помощью панели Audio Mixer»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Настройка уровня громкости звука и применение переходов затухания»;

- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Приемы использования J- и L-склеек»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Использование окна Trim Monitor»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Монтаж на панели Program Monitor»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Знакомство с инструментом Titler»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Создание текста и объектов с помощью инструмента Titler»;
- Раздел «Рецензия»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Работа в программе Adobe Media Encoder»;

Дополнительные ресурсы

- Технические данные и контент
- Ключевые понятия
- Стандарты для учащихся ISTE NETS*S
- Программа Adobe Certified Associate, экзамен «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6»

Этапы проекта

Планирование информационного сообщения

(Рекомендуемое время: 50–100 минут)

- 1.** Познакомьте учащихся с целями проекта:
 - Планирование, съемка и создание информационных сообщений;
 - Освоение профессиональных приемов монтажа;
 - Проведение и съемка интервью;
 - Съемка и монтаж B-материала;
 - Запись и добавление дикторского текста.
- 2.** Продемонстрируйте учащимся видеозаписи информационных сообщений и проанализируйте, какое влияние на сообщения и целевую аудиторию оказывают следующие моменты:
 - Выбор планов съемки;
 - Переходы;
 - Типы сообщений;
 - Дикторский текст;
 - Освещение.

Примечание. Вы можете подобрать видеозаписи информационных сообщений заранее.

- 3.** При просмотре видеозаписей информационных сообщений, обсудите с учащимися принципы профессиональной этики журналиста и следующие концепции:
 - *Достоверность:* Журналисты должны быть честными при сборе, представлении и интерпретировании информации;
 - *Ответственность:* Журналисты несут ответственность перед своей целевой аудиторией и коллегами;

- *Справедливость*: Журналисты должны представлять новости беспристрастно и объективно, четко отражая различные точки зрения на происходящее;
- *Вред и безопасность*: Журналисты должны относиться к информаторам, к людям, участвующим в интервью, и к своим коллегам с уважением. Они должны оценивать любой потенциальный риск для них самих, информаторов, людей, участвующих в интервью, или своих коллег при подготовке информационных сообщений.

Примечание. Дополнительную информацию о принципах профессиональной этики журналиста можно получить на веб-сайтах, представленных в разделе «Дополнительные ресурсы».

4. Разбейте учащихся на небольшие группы и ознакомьте их с основными критериями финальных видеороликов. Например:

- Видеоролик должен состоять из 10–20 кадров;
- Видеоролик должен содержать видеопоследовательность, состоящую, как минимум, из пяти кадров;
- Учащиеся должны подготовить режиссерский сценарий;
- Учащиеся должны подготовить сценарий короткого стендапа корреспондента;
- Учащиеся должны подготовить проектное предложение;
- Длительность видео должна составлять 1–2 минуты;
- Видео должно включать Б-материал (Б-материал обычно не содержит дикторский текст и зачастую используется в качестве перехода в основном материале для улучшения повествования);
- Видеоролик должен содержать титры;
- Учащиеся должны использовать приемы монтажа в новостном стиле;
- При использовании цитат должно быть соблюдено авторское право, а собранная информация должна быть правомерно использована;
- В видеоматериале должны быть соблюдены принципы профессиональной этики журналиста.

5. Перечислите советы по видеосъемке, представленные в Проекте 2. Обсудите следующие концепции и советы, чтобы помочь учащимся спланировать процесс производства их информационных сообщений:

- Не нарушайте правило 180°;
- Наклоняйтесь вперед и назад;
- Используйте, по крайней мере, два источника освещения для проведения интервью;
- Используйте штатив для съемки интервью;
- Снимайте перебивки для интервью;
- Снимайте дополнительный материал для интервью;
- Сохраняйте полную версию интервью;
- Снимайте Б-материал;
- Настраивайте освещение;
- Захватывайте звук;
- Пишите текст с использованием действительного залога.

Раздел «Советы по видеосъемке»

Раздел «Выбор и подключение микрофонов»

Раздел «Советы по созданию сюжета»

Примечание. Программы пакета Adobe Creative Suite 6 Production Premium содержат новые инструменты для более эффективной организации процесса видеопроизводства — создания видео «от сценария до экрана». Учитывая аппаратные возможности используемого оборудования, задумайтесь, можно ли интегрировать программу Adobe Prelude в рабочий процесс, чтобы расписывать отснятый материал, добавлять метаданные и подготавливать черновой монтаж для ускорения этапов создания видеопроекта, постпродакшн и публикации видео.

Раздел «Видеопроизводство — «от сценария до экрана»

Подготовка к созданию информационного сообщения

(Рекомендуемое время: 200–250 минут)

6. Попросите каждую группу выбрать сюжет информационного сообщения (например, результаты введения внутренних правил школы, победа спортивной команды, знакомство с преподавателем или учащимся или популярное школьное движение) и спланировать следующие моменты:

- Список людей, у которых они будут брать интервью;
- Режиссерский сценарий;
- Проектное предложение;
- Б-материал;
- набросок сценария стендапа для корреспондента (когда корреспондент стоит перед камерой, держа в руке микрофон, и говорит (также стендап называют репортерской стойкой)).

Примечание. Если учащимся сложно найти подходящего человека для интервью, предложите им взять интервью у преподавателей или других учащихся, чтобы они высказали свое мнение по поводу темы информационного сообщения.

Раздел «Советы по написанию текста».

7. Попросите каждую группу заполнить проектное предложение и режиссерский сценарий, после чего соберите заполненные бланки для проверки и утверждения.

Бланк «Режиссерский сценарий»

Бланк «Проектное предложение учащихся»

8. Предоставьте группам время на изучение темы информационного сообщения и получение необходимых разрешений на съемку на территории школы, съемку несовершеннолетних и так далее.

9. Предоставьте учащимся время на проработку контента их информационных сообщений. Попросите их оценить достоверность, актуальность и степень объективности информа-

ции, особенно, если они нашли сведения во Всемирной паутине. Можно уделить внимание следующим моментам:

- Степень объективности информации:
 - Можете ли вы ответить, с какой целью создавался данный сайт? Связана ли с этим сайтом какая-либо организация и, если да, что это за организация?
 - Можно ли четко определить, где на этом сайте представлены факты, а где — чье-либо мнение?
 - Легко ли определить основную цель в представленной информации? Или существует некая скрытая цель?
- Актуальность информации:
 - Когда информация была впервые размещена на странице?
 - Когда она в последний раз обновлялась?
 - Существуют ли другие свидетельства того, что эта информация все еще актуальна? Каково качество ссылок, связанных с этой информацией?
- Источник информации:
 - Кто отвечает за этот сайт?
 - Какую квалификацию или опыт имеет автор, который написал данную статью на этом сайте?
 - Существует ли способ проверить легитимность автора, например, адрес электронной почты, номер телефона или почтовый адрес?
 - Кто спонсирует данный сайт? Оценивал ли кто-нибудь этот сайт, и получал ли он награды?
 - Используется ли на этом сайте информация из других источников?
 - В каком домене зарегистрирован этот сайт? Что может сказать этот домен о данном сайте?
- Подтверждение информации:
 - Какие другие сайты содержат информацию по этой теме?
 - На этих сайтах представлена та же информация?
 - Являются ли другие источники достоверными?

10. Предоставьте группам время, чтобы составить и записать вопросы, которые будут использованы в сценарии стендапа корреспондента, а также сделать набросок сценария. Попросите учащихся еще раз просмотреть и отредактировать вопросы и сценарии, и представить их вам на утверждение.

11. Обсудите подготовительные мероприятия, предшествующие съемке, например, выбор типов и точек размещения камеры (или камер), освещения и микрофонов.

12. Когда учащиеся получают утвержденные сценарии, попросите каждую группу подготовить окончательный вариант сценария стендапа корреспондента и объясните, что они могут менять сценарий с учетом изменяющихся условий.

Примечание. Попросите учащихся попрактиковаться в проведении интервью друг с другом, чтобы при съемке они чувствовали себя непринужденно перед видеокамерой.

13. Чтобы помочь учащимся подготовиться к работе с естественным звуком, записи речи корреспондента и объединении этих двух типов звука, используйте методику «Я делаю, мы делаем, вы делаете» для демонстрации использования функции записи звука в программе Adobe Premiere Pro.

Примечание. Предложите учащимся опробовать функцию записи звука в процессе тренировки по проведению интервью, чтобы они могли решить любые проблемы перед проведением настоящего интервью.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Запись дикторского текста с помощью панели Audio Mixer»

14. Поручите каждой группе снять информационное сообщение, Б-материал и стендап корреспондента в соответствии с утвержденным режиссерским сценарием.

Создание информационного сообщения

(Рекомендуемое время: 150–200 минут)

15. Объясните учащимся, что J- и L-склейки — это эффективные методики монтажа, часто используемые в телевизионных выпусках новостей и художественных фильмах для сглаживания перехода от одного клипа к другому. Перед использованием J- и L-склеек, учащиеся должны научиться работать с ключевыми кадрами и настраивать уровень громкости аудиоклипов. Используя методику «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте, как работать с ключевыми кадрами, настраивать уровень громкости звука и создавать переходы в новостном стиле в программе Adobe Premiere Pro.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Настройка уровня громкости звука и применение переходов затухания»

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Приемы использования J- и L-склеек»

16. Объясните учащимся, что на панелях **Trim Monitor** (Монитор обрезки) и **Program Monitor** (Монитор программы) программы Adobe Premiere Pro можно выполнять точные и эффективные операции монтажа. Используя методику «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте, как использовать панель **Trim Monitor** (Монитор обрезки) для выполнения монтажа со сдвигом и без сдвига клипов, и как использовать панель **Program Monitor** (Монитор программы) для выполнения монтажа диапазона видеоклипов.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Использование панели Trim Monitor»

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Монтаж на панели Program Monitor»

17. Предоставьте каждой группе время на монтаж их информационных сообщений. Объясните, что они должны использовать навыки, полученные в этом и предыдущем проектах (например, вставка оригинальных саунд-байтов, использование переходов или использование Б-материала из Проекта 2).

Примечание. Напомните учащимся о принципах профессиональной этики видеомонтажера, о которой шла речь в Проекте 2.

18. Обсудите, как титры могут подчеркнуть основную мысль проекта и выступить в роли альтернативы голосу за кадром. Вот несколько примеров:

- Вместо того чтобы донести информацию «Сью Смит, вице-президент по производству компании Acme Industries» с помощью дикторского текста, представьте эту информацию в виде титра в нижней части экрана.
- Вместо того чтобы дикторский текст озвучивал некоторую статистику, используйте маркированные надписи, которые появляются на экране с каждым новым элементом.

19. Используя методику «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте, как создавать титры на основе шаблона.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Знакомство с инструментом Title»

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Создание текста и объектов с помощью инструмента Title»

20. Разбейте группы учащихся, чтобы они просмотрели видео другой группы и высказались по поводу того, насколько хорошо соответствует результирующее информационное сообщение предложению по проекту.

Раздел «Рецензия»

21. Каждая группа должна реализовать предложения по улучшению их информационных сообщений.

22. Обсудите важность предоставления доступа к информационным сообщениям через Интернет (например, доступ для широкой аудитории, низкая стоимость и так далее). Обсудите, какую роль играет размер файла и пропускная способность при распространении видео через Всемирную паутину. Ниже приведены несколько тем для обсуждения:

- *Пропускная способность:* Какие ощущения будут возникать у пользователей с высокой и низкой скоростью подключения к Интернету при просмотре видео, и как создать приемлемые варианты для тех и других.
- *Оптимизация видео для Всемирной паутины:* Изменение разрешения изображения и скорости смены кадров, чтобы сделать видео доступным для множества конечных пользователей.
- *Кодек:* Компрессия и декомпрессия видео, распространяемого во Всемирной паутине.

23. Рассмотрите файловые форматы, используемые для распространения видео во Всемирной паутине и на мобильные устройства. Ниже приведены несколько возможных тем:

- Видео в формате Adobe Flash (.FLV/.F4V) может воспроизводиться на любом компьютере, на котором установлен браузер с поддержкой технологии Flash. Это наиболее гибкий и широко используемый формат видеофайлов.
- HTML5-элемент video (.MP4/.OGV/.WEBM) поддерживает различные форматы, позволяя просматривать видеофайл в браузере без установки дополнительных плагинов. Имейте в виду, что некоторые форматы видео файлов не поддерживаются всеми браузерами.

зерами, а также то, что стандартные форматы для HTML5-элемента video еще не определены.

- QuickTime — формат видео и аудиофайлов, разработанный компанией Apple и поддерживаемый приложением QuickTime player в операционных системах Windows и OS X.

24. Используя методику «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте учащимся, как сохранять информационные сообщения, экспортировать их для дальнейшего воспроизведения во Всемирной паутине, и как для этого использовать пакетную обработку.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Работа в программе Adobe Media Encoder»

Демонстрация информационного сообщения

(Рекомендуемое время: 50–100 минут)

25. Попросите каждую группу представить их информационные сообщения учащимся и пояснить, какие приемы видеосъемки они использовали, как применяли принципы профессиональной этики журналиста, что они узнали при выполнении этого проекта, и что бы они хотели сделать еще для развития полученных навыков.

Дополнительные задания

Проект можно дополнить следующими заданиями:

- *Выпуск новостей:* Попросите учащихся создать целый выпуск новостей с несколькими информационными сообщениями (спорт, политика, прогноз погоды) и ролями (ведущий выпуска новостей, корреспондент, ведущий прогноза погоды, и так далее). Если это возможно, передайте этот выпуск новостей по школьному телевидению;
- *Принципы профессиональной этики журналиста:* Попросите учащихся ознакомиться с принципами профессиональной этики журналиста и затем проанализировать выпуски новостей с различных телеканалов, чтобы оценить, насколько строго эти каналы придерживаются данных принципов.
- *Подкаст:* Возьмите звуковое сопровождение готового информационного сообщения и превратите его в подкаст, который можно прослушивать онлайн или загрузить с веб-сайта.

Оценка

- По нескольким критериям, представленным далее в разделе «Критерии оценки».

Дополнительные ресурсы

- Обзор пошаговых инструкций для учащихся, приведенных в этом проекте.
- Профессиональные ресурсы о производстве видео, в том числе образцы проектов с мультимедийными материалами и видеуроки см. на сайте www.adobe.com/go/hedvideoresources.
- Видеуроки, ориентированные на навыки, необходимые для выполнения этого проекта, можно найти на сайте Adobe TV по адресу tv.adobe.com/show/digital-video-cs6/.

- Дополнительные учебные ресурсы по созданию информационных сообщений, производству видео и другим темам этого проекта можно найти по адресу edexchange.adobe.com
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Premiere Pro можно найти в справочных материалах программы.
- Вы можете дополнить этот проект следующими книгами по видеопроизводству:
 - Aronson, I. «DV Filmmaking from Start to Finish». O'Reilly Media, 2006.
 - Millerson, G. «Video Production Handbook, Fourth Edition». Focal Press, 2008.
 - Bliss, E.; Hoyt, J. «Writing News for Broadcast, 3rd ed.». Columbia University Press, 1994
 - Block, Jr., M.; Durso, J. «Writing News for TV & Radio: The New Way to Learn Broadcast Newswriting». CQ Press, 2010.
 - Tuggle, C.A.; Carr, F.; Huffman, S. «Broadcast News Handbook: Writing, Reporting, Producing in a Converging Media World, 3rd ed.». McGraw-Hill, 2006.

Принципы профессиональной этики журналиста

- Вы можете получить дополнительную информацию о принципах профессиональной этики журналиста из следующих источников:
 - Союз журналистов России: www.ruj.ru/about/codex.htm.
 - Медиаспрут: www.mediasprut.ru/info/pravo/moral.shtml.
 - Общество Society of Professional Journalists: www.spj.org/ethicscode.asp.
 - Журнал Business Week: www.businessweek.com/ethics.htm.
 - Газета The New York Times: www.nytc.com/company-properties-times-coe.html.
 - Ассоциация Radio Television Digital News Association: www.rtdna.org/pages/media_items/code-of-ethics-and-professional-conduct48.php.

Написание сценариев

- Примеры сценариев для выпусков новостей, которые могут быть использованы учащимися: news.bbc.co.uk/2/hi/school_report/6180944.stm.
- Советы по написанию сценариев для телевидения: www.cybercollege.com/tpv006.htm.
- Советы по написанию сценариев, а также использованию стиля и грамматики: www.jprof.com/broadcasting/bcstyletips.html.
- **Аудиоклипы**
- На сайте **Soundzabound.com** представлены передовые, доступные для использования аудиоклипы, которые могут применяться в подкастах, видео и любых других мультимедийных формах. Дополнительную информацию по получению необходимой лицензии можно найти по адресу www.soundzabound.com/.

Ключевые понятия

- Б-материал
- Кодек
- Мультимедийный кодировщик (программа)

- Новостной стиль
- Принципы профессиональной этики журналиста
- Титры
- Формат Мpeg
- Flash-видео
- J- и L-склейки
- Quick Time

Стандарт ISTE NETS*S для учащихся

Этот проект соответствует технологическим стандартам ISTE NETS*S. В зависимости от тематики и содержания, которые выбирает учащийся, вы можете изучить стандарты, принятые в вашем государстве.

1. Творчество и инновации.

Учащиеся демонстрируют творческое мышление, исследовательские подходы и разрабатывают инновационные продукты и процессы с использованием технологии. Учащиеся:

- а. Применяют имеющиеся знания для получения новых идей, продуктов или процессов;
- б. Создают оригинальные произведения как средство выражения личности или группы.

2. Коммуникации и сотрудничество.

Учащиеся используют цифровые средства и среды для общения и коллективной работы, в том числе на расстоянии, поддержки индивидуального обучения и возможности обучения других. Учащиеся:

- б. Эффективно распространяют информацию и идеи для разных аудиторий с использованием различных средств и форматов.
- г. Участвуют в проектных группах для создания оригинальных произведений или решения проблем

3. Исследования и информационная компетентность.

Учащиеся умеют применять цифровые инструменты для сбора, оценки и использования информации. Учащиеся:

- б. Находят, организывают, анализируют, оценивают, обобщают и используют информацию из различных источников и сред
- в. Оценивают и отбирают источники информации и цифровые средства на основе целесообразности для конкретных задач.

4. Критическое мышление, решение проблем и принятие решений.

Учащиеся используют умение критически мыслить для планирования и проведения научных исследований, управления проектами, решения проблем и принятия обоснованных решений, используя соответствующие цифровые инструменты и ресурсы. Учащиеся:

- а. Выявляют и определяют подлинные проблемы и важные вопросы для проведения исследования.
- б. Планируют и управляют деятельностью по разработке решения или выполнения проекта.

5. Цифровое гражданство.

Учащиеся понимают гуманитарные, культурные и социальные вопросы, связанные с информационными технологиями и практикой легального и этичного поведения. Учащиеся:

- а. Заявляют и практикуют безопасное, правовое и ответственное использование информации и технологий.
- б. Демонстрируют позитивное отношение к использованию технологий, которые поддерживают сотрудничество, обучение и производительность.

6. Применение технологии и технологические концепции.

Учащиеся демонстрируют четкое понимание технологических концепций и систем, и их применения. Учащиеся:

- а. Понимают и используют технологические системы;
- б. Эффективно и продуктивно выбирают и используют приложения.

Программа сертификации Adobe Certified Associate

1.1. Формулирование основных задач при подготовке видеопроектов, определение целевой аудитории и ее потребностей.

1.2. Выбор видеоконтента, соответствующего назначению проекта и требованиям целевой аудитории.

1.3. Демонстрация знания стандартных требований к защите авторских прав (связанные термины, получение разрешения и цитирование материала, охраняемого авторским правом).

1.4. Демонстрация навыков планирования и управления проектами.

2.1. Демонстрация навыков планирования и организации видеопроекта.

2.2. Знакомство с общими принципами съемки видео.

2.3. Демонстрация знания визуальных методов работы с видеоконтентом.

2.4. Демонстрация навыков работы со звуком при редактировании видеоконтента.

2.6. Обмен информацией с другими специалистами (например, коллегами и клиентами) о планах по проектированию и наполнению контента.

3.2. Знание функций интерфейса Adobe Premiere Pro.

4.2. Упорядочение и работа с видеоклипами в последовательности.

4.3. Обрезка клипов.

4.4. Работа со звуком в видеопоследовательности.

4.5. Работа с наложениями текста и фигур в видеопоследовательности.

5.1. Демонстрация навыков работы с функциями экспорта видеопроектов.

5.2. Демонстрация навыков работы с функцией экспорта видеопроектов из программы Adobe Premiere Pro.

Критерии оценки

	0 — Не соответствует ожиданиям	3 — Соответствует ожиданиям	5 — Превосходит ожидания
Режиссерский сценарий	Отсутствует или не завершен.	Представленный режиссерский сценарий содержит некоторые новые снятые кадры.	Представленный режиссерский сценарий полный и содержит новые снятые кадры, с пояснениями.
Набросок сценария	Отсутствует или не завершен.	Набросок сценария непосредственно относится к теме и снимаемому материалу. Сценарий содержит пояснения и вопросы для стендапа корреспондента. Учащиеся детально проработали сценарии перед тем, как передать их на утверждение.	Набросок сценария написан хорошо, понятно и четко, и непосредственно относится к теме и снимаемому материалу. Тема была изучена, а для стендапа корреспондента подобраны содержательные комментарии и вопросы. Учащиеся детально проработали сценарии перед тем, как передать их на утверждение.
Проектное предложение учащихся	Отсутствует или не завершено.	Проектное предложение содержит информацию о назначении, целевой аудитории, жанре, необходимом оборудовании, местах съемки, формате распространения, съемочной группе и плане проекта.	В проектном предложении представлена подробная информация о назначении, целевой аудитории, жанре, необходимом оборудовании, местах съемки, формате распространения, съемочной группе и плане проекта.
Информационное сообщение — содержимое	Отсутствует, не завершено или нет конкретики.	Длительность информационного сообщения составляет 1–2 минуты, покрывая соответствующий сюжет. Информационное сообщение включает интервью, стендап корреспондента и титры. Информационное сообщение соответствует принципам профессиональной этики журналиста.	Длительность информационного сообщения составляет 1-2 минуты, полностью покрывая соответствующий сюжет. Информационное сообщение включает интервью, снятое с различных углов. Стендап корреспондента безупречно подготовлен, ясный и лаконичный. Титры эффективно и лаконично передают информацию. Информационное сообщение соответствует принципам профессиональной этики журналиста.

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Информационное сообщение — исполнение	Отсутствует, не завершено или нет конкретики.	Информационное сообщение включает Б-материал и монтаж в новостном стиле. Звуковое сопровождение включает несколько сведенных аудиодорожек.	Информационное сообщение хорошо смонтировано, включая Б-материал и монтаж в новостном стиле. Звуковое сопровождение включает несколько аудиодорожек, которые эффективно и незаметно сведены, благодаря чему у целевой аудитории создается ощущение присутствия на месте событий.
Работа в команде	Отсутствует или недостаточна.	Команды сотрудничают и взаимодействуют с коллегами, экспертами или другими людьми для создания информационного сообщения. Команды создают, планируют и работают над проектным предложением, которое используется в процессе видеопроизводства. Учащиеся наводят справки и получают все необходимые разрешения на видеосъемку на территории учебного заведения и на видеосъемку и проведение интервью с другими учащимися.	Команды последовательно и эффективно сотрудничают и взаимодействуют с коллегами, экспертами или другими людьми для создания информационного сообщения. Команды создают, планируют и работают над проектным предложением, которое используется в процессе видеопроизводства. Учащиеся наводят справки и получают все необходимые разрешения на видеосъемку на территории учебного заведения и на видеосъемку и проведение интервью с другими учащимися.
Рецензия	Отсутствует или не завершена.	Учащиеся активно участвуют в обсуждении работ других команд и вносят предложения по улучшению информационных сообщений.	Учащиеся активно участвуют в обсуждении работ других команд и четко определяют несоответствия между целями проекта и результирующим информационным сообщением. Учащиеся ясно формулируют возможные решения, чтобы информационное сообщение лучше соответствовало выбранным целям.
Демонстрация	Отсутствует, не завершена или нет конкретики.	В демонстрации описываются используемые приемы видеосъемки, как учитывались принципы профессиональной этики журналиста при создании информационного сообщения, что учащиеся узнали при выполнении этого проекта, и что бы они хотели сделать еще для развития полученных навыков.	В демонстрации четко описываются используемые приемы видеосъемки, а также причины, по которым учащиеся применили именно эти приемы. Учащиеся также четко и доступно объясняют, как они придерживались принципов профессиональной этики журналиста, приводя конкретные примеры. Демонстрация отражает то, что учащиеся узнали при выполнении этого проекта, и объясняет, что бы они хотели сделать еще для развития полученных навыков.

СОВЕТЫ ПО ВИДЕОСЪЕМКЕ

Взяв в руки любимую видеокамеру, настало время отважиться и заняться видеосъемкой. В этом разделе представлен ряд советов и несколько специфических рекомендаций от ведущего оператора телевизионных новостей.

Съемка крупным планом

Кадры, снятые *крупным планом*, пробираются в сознание людей. Будьте постоянно готовы снять кадр или последовательность кадров крупным планом, что эффективно раскроет повествование. Это может быть человек, закрывающий дверь, одевающий колпачок на ручку, кормящий собаку, выключающий свет или выпускающий из рук бабочку.

Съемка установочным планом

Установочный план демонстрирует сразу всю сцену, подготавливая зрителя (рис. 3.1). И хотя сверхобщие планы справляются с этой ролью просто замечательно (в частности, при съемке с воздуха), подумайте о других точках съемки: гонка, как ее видит пилот из своей кабины, крупный план хирургического скальпеля с отражающимся от его поверхности светом, байдарки, неистово погружающиеся в бурлящую вспененную воду. Изображение должно привлекать внимание зрителя и подготавливать его к повествованию.



Рис. 3.1. Установочный кадр (слева) подготавливает зрителя к следующей сцене, а второй кадр начинает повествование

Снимайте достаточное количество видеоматериала

Видеопленка — это дешевый расходный материал. Снимайте намного больше видеоматериала, чем будет использовано в готовом фильме. Неудивительно, если вы снимите в пять раз

больше. Давая себе такую свободу, вы сможете снять кадры, которые бы в противном случае попросту потерялись.

Придерживайтесь «правила третей»

Это правило называется «*правилом третей*», но правильней было бы назвать его правилом четырех пересекающихся линий (рис. 3.2). Снимая кадр, представьте, что ваш видеоискатель разделен двумя горизонтальными и двумя вертикальными линиями. Снимаемый объект должен располагаться вдоль этих линий или около одного из четырех пересечений, но не в центре изображения.

Еще один способ следовать «правилу третей» — смотреть не только в видеоискатель, но и вокруг. Убедитесь, что кадр заполнен интересными изображениями, проанализировав то, что находится рядом со снимаемой областью. Следует избегать широких и пустых пространств.

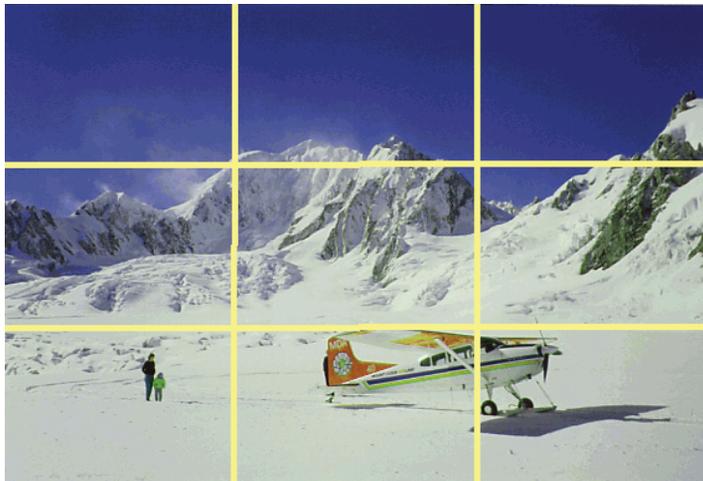


Рис. 3.2. «Правило третей»

Обеспечивайте устойчивость камеры

Вы хотите, чтобы зрители ощутили, будто они смотрят в окно или, еще лучше, находятся в месте съемки? Дрожащая видеокамера разрушит эту иллюзию.

По возможности используйте штатив. Лучшие модели имеют подвижную головку, позволяющую выполнять плавное панорамирование или наклоны.

Если применение штатива невозможно, постарайтесь найти способ стабилизировать положение камеры: прислонитесь к стене, поставьте локти на стол или поместите видеокамеру на крупный устойчивый объект.

Следуйте за действием

Это может показаться очевидным, однако вы должны постоянно держать объект (мяч, спринтера, несущийся милицейский автомобиль, серфингиста, ленту конвейера) в поле видеискателя. Как правило, ваши зрители хотят следить за разворачивающимся действием, поэтому снимите *следящий план*.

Один из трюков заключается в использовании направленного движения в качестве мотивации панорамы. Например, вы следите за тем, как плывет по ручью лист, а затем продолжаете движение вашей видеокамеры, опережая лист — выполняя панорамирование, — и делаете общий план, чтобы показать нечто неожиданное: водопад, огромный промышленный комплекс, рыбаков.

Снимайте проездом

Для получения *кадров в движении* или *проездов*, видеокамера должна перемещаться вместе с объектом съемки. Например, держите видеокамеру на вытянутой руке прямо за ребенком, едущим на детском автомобиле вокруг дома, установите видеокамеру в тележку для покупок, двигаясь между стеллажами магазина, или снимайте через окно мчащегося поезда.

Находите необычные ракурсы

Для получения более интересных и увлекательных кадров снимите видеокамеру с плеча, чтобы вы могли проводить съемку не только с уровня глаз. Уровень пола отлично подходит для съемки детей и домашних животных. Снимайте вверх с нижнего ракурса и вниз с верхнего ракурса. Снимайте «сквозь» другие объекты или людей, продолжая фокусироваться на объекте съемки.

Наклоняйтесь вперед и назад

Не используйте трансфокатор (зум) для создания эффекта маятника. Лучший способ приблизиться или удалиться от объекта — это буквально наклониться вперед или назад. Например, наклонитесь вперед, сняв крупный план рук резчика по дереву. Затем, продолжая снимать, наклонитесь назад (возможно, сделав общий план с помощью трансфокатора), чтобы показать, что резчик работает на предприятии с крайне тяжелыми условиями труда, полном таких же ремесленников, склонившихся над своей работой.

Снимайте дальние и крупные планы

Наши глаза работают, как линзы со средним углом, и поэтому мы обычно снимаем видео именно таким образом. Но вместо этого попробуйте снимать дальние и крупные планы объектов (рис. 3.3). Если это возможно, приблизьтесь к объекту съемки, чтобы получить круп-



Рис. 3.3. Общий план и крупный планы

ный план без использования трансфокатора. Кадр будет выглядеть гораздо лучше, а близость к объекту позволит получить более чистый звук.

Снимайте согласующиеся планы одного действия

Представьте, что вам нужно снять питчера, бросающего быстрый мяч, и при этом камера должна находиться за его спиной. Питчер отпускает мяч и тот попадает в ловушку кетчера. Вместо того чтобы снять все это одним планом, можно сделать три плана: средний план из-за спины питчера, делающего бросок, план с летящим мячом из-за спины питчера и крупный план ловушки кетчера. Используйте ту же концепцию для ткачихи: сделайте дальний план, как ткачиха продевает нить сквозь основу ковра, а затем сделайте крупный план того же действия. В процессе монтажа вы объедините их так, чтобы они согласовывались с действием (рис. 3.4).



Рис. 3.4. Согласующиеся планы одного действия

Съемка последовательностей

Съемка скучного действия в виде последовательности кадров — еще один способ рассказать историю, вызвать интерес или взволнованность у зрителя. Игрок в боулинг берет мешочек с канифолью и протирает свои руки, держит их над сушкой, протирает шар полотенцем, подни-

мает шар вверх, пристально смотрит на кегли, разбегается, заносит шар назад, отпускает его, скользит к линии фولا, наблюдает за траекторией шара и затем реагирует на результат броска. Вместо того чтобы снимать все это действие в виде одного длинного кадра, эти шаги можно разбить на видеопоследовательность привлекающих внимание фрагментов. Вы можете легко объединить дальние и крупные планы, проезды, а также планы, согласующиеся с действием, чтобы превратить скучный видеоматериал в привлекающие внимание видеоролик.

Избегайте использования быстрых панорам и резкой трансфокации

Подобные приемы характерны для любительского видео. Такая, вызывающая приступы тошноты, работа видеокамеры может применяться лишь в исключительных ситуациях. Минимизируйте приемы панорамирования и трансфокации, напоминающих зрителям о том, что они смотрят телевидение.

Если вы используете трансфокацию или панорамирование, делайте это с конкретной целью: показать какой-то объект, перейти к объекту, на который пристально смотрит человек, или продолжить съемку развития события (как, например, в случае с плывущим листом). Медленный наезд, допускающий лишь незначительное изменение фокусного расстояния, может добавить драматизма в видеоряд. Повторим, что делать это нужно с толком.

Примечание. Не следуйте этому предостережению против использования быстрых перемещений буквально, останавливая процесс съемки для выполнения панорамирования или трансфокации. Если вы видите, что некий объект должен быть снят крупным планом или необходимо быстро снять другой, возможно, мимолетный материал, продолжайте съемку. Вы сможете избавиться от этого быстрого перемещения при монтаже. Если прекратить съемку, чтобы выполнить панорамирование или трансфокацию, или скорректировать фокус, вы можете упустить то, что так отчаянно хотели снять. Кроме того, вы не успеете записать сопутствующий естественный звук.

Съемка перебивок

Избегайте склеек-скачков, снимая перебивки. *Склейка-скачок* — это переход, который разрывает нить повествования в сознании зрителя. *Перебивка* — это кадр, который снимается отдельно от текущего кадра и исправляет резкие переходы.

Перебивки широко используются в интервью, когда, например, необходимо смонтировать вместе два 10-секундных саунд-байта, в результате чего происходит внезапное перемещение интервьюируемого. Чтобы избежать подобного скачка — внезапного дезориентирующего смещения, снимите перебивку. Это может быть дальний план, крупный план руки или кадр репортера, снятый из-за плеча интервьюируемого. Затем эту перебивку можно использовать в месте склейки двух саунд-байтов, чтобы скрыть скачок.

Подобный прием можно также использовать при съемке спортивных мероприятий (рис. 3.5). Переход от одного общего плана игроков на поле к другому общему плану может оказаться дезориентирующим. Если снять табло или реакцию зрителей на трибуне, с помощью этих перебивок можно избежать склеек-скачков.



Рис. 3.5. Перебивка, демонстрирующая реакцию толпы, позволяет избежать склеек-скачков в репортаже с боя быков на острове Суматра

Правило 180°

Нарушение правила 180° — это еще одна причина разрыва нити повествования в сознании зрителя. Если вы снимаете в одном направлении, вы не хотите, чтобы в следующем кадре было снята предыдущая точка, в которой находилась ваша видеокамера (рис. 3.6). Например, если вы берете интервью, и ваша видеокамера находится со стороны правого плеча интервьюируемого, обратные перебивки должны также сниматься со стороны правого плеча интервьюируемого. Благодаря этому ваша видеокамера будет находиться по одну сторону плоскости — воображаемой вертикальной стены, проходящей между интервьюируемым и репортером.

Если вы снимете репортера со стороны левого плеча интервьюируемого, плоскость будет разрушена, а это значит, что зритель подсознательно будет искать видеокамеру, которая сняла предыдущий кадр.

Вообще говоря, все ваши видеокамеры должны размещаться по одну сторону плоскости, даже в тех случаях, когда происходит съемка крупных мероприятий, например футбольных матчей. И хотя зрители вряд ли будут искать другую камеру (сознательно или бессознательно), они могут запутаться в направлении игры.

Тем не менее, существуют исключения из этого правила. Представьте, например, видеосъемку выступления рок группы — кинооператоры обычно двигаются по всей сцене, снимая кадры с различных ракурсов, и они даже могут быть засняты другими камерами.

Примечание. Если вы проводите формальное интервью с несколькими участниками, сидящими в одном ряду, снимайте каждого участника с различных сторон от репортера. Снимайте первого участника с помощью видеокамеры, расположенной слева от репортера. Для съемки следующего участника расположите видеокамеру по правую сторону от репортера. Это позволит избежать коварных склеек-скачков, которые образуются при монтаже фрагментов интервью двух человек, сидящих рядом.

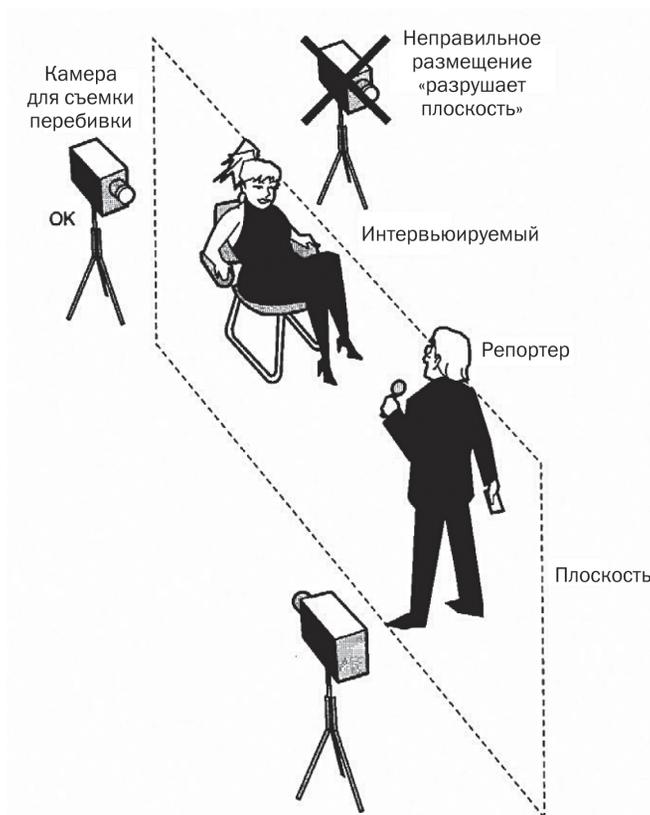


Рис. 3.6. Правильное и неправильное размещение видеокамер относительно плоскости

Используйте искусственное освещение

Искусственное освещение позволяет придать блеск, яркость и объем невыразительным и скучным сценам. Вы можете использовать встроенную подсветку видеокамеры и — если у вас есть время, деньги, терпение и помощники, — весь комплект осветительного оборудования с набором светофильтров. В крайнем случае, проявите изобретательность, чтобы улучшить освещение. Откройте шторы, включите освещение, принесите настольные лампы из других комнат. Одно предостережение: недостаточное освещение придает драматизм ситуации, и если вы включите несколько настольных ламп, эта атмосфера вмиг исчезнет.

Записывайте хорошие саунд-байты

Дикторский текст представляет факты. Люди, участвующие в вашем повествовании, представляют эмоции, чувства и мнения. Саунд-байты из интервью не должны отвечать на во-

просы «кто?», «что?», «когда?», «где?» и «как?». Эти саунд-байты должны отвечать на вопрос «почему?».

Например, голос за кадром должен сказать: «Это была премьера, и она впервые исполняла сольную партию». Позвольте исполнителю, вспомнившему этот драматический момент, сказать: «Мое горло сжалось, и вся решительность куда-то испарилась».

И хотя человек, у которого вы берете интервью, может говорить долго, в конечном варианте фильма используйте лишь небольшие отрывки из его выступления. Саунд-байты должны выступать в роли знаков препинания, а не абзацев.

Примечание. Делайте исключения для исключительных персонажей. Некоторые из снимаемых вами персонажей могут быть настолько неотразимыми, эксцентричными или смешными, что лучше всего позволить им вести основное повествование. Затем найдите сцены, которые могли бы проиллюстрировать их комментарии, чтобы в вашем видеофильме участвовала не только «говорящая голова».

Записывайте естественный звук

Передавайте информацию не только изображением. Звук имеет исключительное значение. Прослушайте звуки, которые можно использовать в вашем проекте. Даже если качество изображения оставляет желать лучшего, воспользуйтесь звуковым сопровождением. Микрофон, встроенный в видеокамеру, — это крайний, запасной вариант. Лучше всего использовать дополнительные микрофоны: микрофоны-пушки, позволяющие захватывать звук в строго ограниченной зоне и подавлять внешние шумы, петличные микрофоны, которые незаметны для зрителя, и беспроводные микрофоны, которые применяются в тех случаях, когда невозможно приблизить видеокамеру к источнику звука на приемлемое расстояние.

Размечайте ваши кассеты

Программа Adobe Premiere Pro позволяет автоматизировать большую часть процесса захвата видео. Но если на вашей цифровой видеокассете присутствует промежуток во временном коде, процедура автоматического захвата может не сработать.

Промежутки обычно возникают в том случае, когда вы извлекаете частично записанную кассету из видеокамеры и затем вставляете ее снова, обнулив временной код и оставив незаписанное пространство на кассете. При наличии промежутков, программа Premiere Pro не сможет автоматически захватить записанные видеоклипы.

Чтобы решить эту проблему, необходимо разметить кассету перед видеосъемкой. Вставьте чистую кассету в вашу видеокамеру, закройте объектив крышкой, нажмите кнопку «Запись» и дождитесь, пока видеокамера запишет всю кассету. В результате вы получите непрерывный временной код от начала и до конца кассеты и избежите появления дублирующихся временных кодов или разрывов во временном коде на кассете.

Перемотайте кассету в начало, и теперь все готово к работе. С этого момента видеокамера будет записывать новый видеоматериал поверх записанной «черной» картинкой, однако временной код при этом изменяться не будет.

Планируйте съемку

Работая над видеопроектом, заранее планируйте то, что вам потребуется снять, чтобы рассказать вашу историю. Сколько будет длиться съемка, сколько кадров нужно снять, у кого вы будете брать интервью, какие типы микрофонов и освещения будут использованы, и как вы будете управлять окружающей обстановкой. Или вам придется реагировать на изменяющиеся условия? Спортивные мероприятия и концерты имеют строго определенный ритм и течение, позволяя осуществлять детальное планирование. Студенческий антивоенный митинг может оказаться непредсказуемым, требуя от вас быстрого изменения применяемой тактики.

При съемке любого события, независимо от вашего представления о готовом проекте, будьте готовы к внесению изменений в ваш план, если того потребует возникшая ситуация.

ВЫБОР И ПОДКЛЮЧЕНИЕ МИКРОФОНОВ

Большинство видеокамер имеют встроенные микрофоны. Встроенный микрофон записывает звук со всех источников, включая ветер, звук моторчика трансфокатора, гул люминесцентных ламп на потолке и любые другие звуки, включая издаваемые при управлении видеокамерой. Чтобы записать более чистый звук, можно воспользоваться внешним микрофоном. Ниже приведен список доступных вариантов.

Стандартные микрофоны

Чтобы записать чистый звук, необходимо использовать внешний микрофон — специальный микрофон, который выполняет специфические, но крайне полезные функции. Следующие четыре основных типа микрофонов подходят для большинства ситуаций:

- ручные микрофоны;
- микрофоны-пушки;
- петличные микрофоны (петлички);
- микрофоны поверхностного монтажа.

Ручные микрофоны

Ручные микрофоны — это рабочие лошадки в индустрии звукозаписи. Поскольку микрофоны этого типа обладают встроенным амортизационным креплением для снижения шума, возникающего при держании микрофона в руке, они лучше всего подходят для проведения интервью, записи речи (особенно на трибуне) и озвучивания фильмов.

Многие ручные микрофоны *всенаправленные* — это значит, что они записывают звук со всех направлений. Они улавливают как окружающие звуки в комнате, так и близкий звук. Чтобы минимизировать появление нежелательного шума, держите микрофон как можно ближе к объекту съемки — на расстоянии примерно 30 см от рта говорящего. Ручной микрофон

должен располагаться под углом около 45 градусов, чтобы снизить нежелательный эффект, возникающий при произнесении говорящим «взрывных» звуков, например [п] и [т].

Микрофоны-пушки

Микрофон-пушка по форме напоминает ствол ружья. Микрофоны-пушки позволяют минимизировать влияние окружающего шума и отлично подходят для проведения неформальных, импровизированных интервью. Вместо того чтобы подсовывать ручной микрофон к лицу раздраженного человека, дающего интервью, вы можете держать микрофон-пушку на достаточном удалении. Однонаправленный «ствол» (называемый интерференционной трубой) микрофона-пушки сужает захватываемый угол звукового поля приблизительно до 30 градусов.

Микрофоны-пушки не позволяют увеличивать захватываемый угол звукового поля. В этом смысле они ассоциируются с длинной трубой, через которую вы смотрите вдаль. Микрофоны-пушки сужают «видимую» область звука.

Эквивалент трансфокатора видеокамеры в мире микрофонов – параболический отражатель. Вы наверняка видели подобные микрофоны в трансляциях с чемпионатов мира по хоккею — они расположены вдоль бортов хоккейной площадки и позволяют улавливать великолепные звуки хрустящего льда.

Петличные микрофоны

При создании видеопродукции вы обычно не хотите лишний раз напоминать зрителям, что они смотрят телевизор. В этом вам могут помочь петличные микрофоны. Благодаря миниатюрному размеру, эти микрофоны можно спрятать так, чтобы зрителям казалось, что говорящий обращается непосредственно к ним. В частности, петличные микрофоны должны применяться для проведения официальных интервью, когда собеседник находится в сидячем положении. Недостаток петличных микрофонов – их зависимость от аккумуляторов, имеющих привычку разряжаться в самый неподходящий момент.

Микрофоны для поверхностного монтажа

Микрофоны для поверхностного монтажа (также называемые граничными микрофонами) широко используются для записи голосов нескольких говорящих, находящихся за столом переговоров или на театральной сцене. Конструкция этих микрофонов позволяет размещать их на плоской поверхности и улавливать звуковые волны, передаваемые как по воздуху, так и через твердую поверхность.

Беспроводные системы и микрофоны

Беспроводные микрофоны открывают целый мир новых возможностей, позволяя записывать звук на расстоянии. Однажды опробовав беспроводной микрофон в действии, вы спросите себя, как же вы обходились без него до этого. В зависимости от используемой беспроводной системы, вы можете подключить стандартный микрофон — ручной, микрофон-пушку или петличный микрофон — к беспроводному передатчику или использовать микрофон со встроенным передатчиком.

Рекомендуемое универсальное решение

Может оказаться так, что у вас не будет достаточно средств, чтобы приобрести сразу несколько типов микрофонов для съемки. Съемочные группы телевизионных новостей зачастую вынуждены быстро перемещаться из одной точки в другую и брать интервью у различных людей. В таких ситуациях лучше всего подходит беспроводной микрофон-пушка. Микрофон-пушка – многофункциональное решение, предоставляющее исключительную мобильность при подключении к беспроводному передатчику. Вы можете получить кристально чистый звук, даже если микрофон находится далеко от видеокамеры, которая установлена на подиуме, или которую держит в руках репортер в центре толпы. Съемка информационных сообщений станет более естественной – этот микрофон выглядит не так навязчиво, как ручной микрофон, поскольку его можно держать далеко от лица говорящего и репортеру не нужно тратить ценное время, чтобы подключить микрофон к видеокамере.

ВИДЕОПРОИЗВОДСТВО— «ОТ СЦЕНАРИЯ ДО ЭКРАНА»

Видеопроизводство – это многоэтапный процесс, в котором может быть задействовано множество людей. Пользователи пакета программ Adobe Creative Suite Production Premium могут воспользоваться всеми преимуществами интеграции рабочего процесса видеопроизводства в приложения этого пакета, чтобы быстро и эффективно превращать планы проектов в конкретный результат – от сценария до экрана.

Совместная работа в рамках процесса «от сценария до экрана»

- Совместную работу с другими режиссерами и сценаристами в процессе написания сценария можно организовать через Интернет с помощью веб-приложения Adobe Story.
- Созданный сценарий можно использовать для захвата видео и его непосредственной записи на диск. Вы можете управлять процессом видеосъемки и подробно расписывать и добавлять заметки по монтажу во время записи.
- Организуйте и рационализируйте процесс создания видеопрокта, используя программу Adobe Prelude CS6. Программа Adobe Prelude CS6 объединяет отснятый материал, метаданные и комментарии в одном интерфейсе. Принимает любые файлы материалов и позволяет расписывать их немедленно. Добавляйте метки, подклипы и комментарии, которые упростят путь от препродакши до монтажа.
- Записанный видеоматериал можно перенести в программу Adobe Premiere Pro CS6 (или программу Adobe After Effects CS6). При импортировании проекта в программу Premiere Pro (или в программу After Effects), метаданные, созданные с помощью веб-приложения Adobe Story или программы Adobe Prelude, упростят процесс поиска лучших видеоклипов и первоначального чернового монтажа.
- В программе Adobe Premiere Pro используйте функцию **Speech Search** (Поиск речи), чтобы выполнить монтаж фильма на основе записей диалогов.

- При экспорте готового фильма из программы Premiere Pro, метаданные будут внедрены в публикуемый видеофайл. Если разместить видеофайл на веб-сервере, станут доступны возможности поиска по содержимому этого файла. Посетители вашего сайта смогут найти видеофайл, используя разнообразные ключевые слова: имена персонажей и актеров, названия сцен, метки продакт-плейсмент и любые другие теги, которые были добавлены в ходе выполнения рабочего процесса «от сценария до экрана».

Добавление информации к контенту с помощью XMP

Любой видеорежиссер знает, что эффективное управление файлами — это важная и неотъемлемая часть творческого процесса.

Extensible Metadata Platform (XMP, расширяемая платформа метаданных) корпорации Adobe — это технология, позволяющая добавлять дополнительную информацию к содержимому в процессе его создания и встраивать эту информацию непосредственно в результирующий файл. Эти метаданные применяются для идентификации контента согласно сценариям, информации о монтаже, несмонтированных видеоклипов и готовых опубликованных видеофайлов. Вы можете сохранить существенные описания и титры, ключевые слова для поиска, а также самую последнюю информацию о создателе и авторских правах.

В рабочем процессе видеопроизводства «от сценария до экрана» (рис. 3.7) метаданные «путешествуют» вместе с вашими файлами, когда вы переходите от использования одного инструмента к другому. В то время как другие члены вашей команды изменяют файлы и элементы, вы можете редактировать и обновлять метаданные в XMP-формате в обычном режиме.

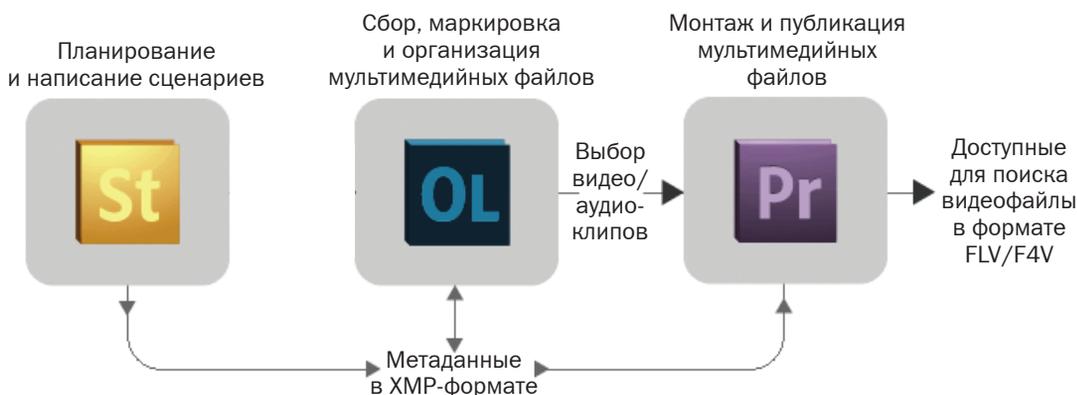


Рис. 3.7. Процесс видеопроизводства — «от сценария до экрана» с использованием пакета приложений Adobe Production Premium CS6

Веб-приложение Adobe Story

Веб-приложение Adobe Story — это инструмент для совместной работы над сценариями, предназначенный для сценаристов и режиссеров, работающих над видео- и киносценариями.

Благодаря тесной интеграции с пакетом приложений Adobe Creative Suite Production Premium, в рабочем процессе видеопроизводства «от сценария до экрана» инструмент Story играет первоочередную роль на этапе препродакшн.

Планирование и написание сценариев	Основные особенности и лучшие практики
<p>1. Создайте новый проект в веб-приложении Adobe Story.</p> <p>2. Создайте новый или импортируйте существующий сценарий.</p> <p>Примечание. Вы можете импортировать сценарии из других приложений, например, Word или Final Draft.</p> <p>3. Создайте подробные биографии персонажей.</p> <p>4. Создайте веб-ссылки на полезный контент или информацию, которая оказывает помощь в процессе написания сценария и производства.</p> <p>5. Добавьте или измените сцены.</p> <p>6. Предоставьте доступ к сценарию другим сценаристам или рецензентам, используя онлайн-службу веб-приложения Adobe Story.</p> <p>7. Добавьте метаданные в сценарий или измените метаданные, которые были автоматически созданы веб-приложением Adobe Story.</p> <p>8. Экспортируйте готовый сценарий, содержащий метаданные, для дальнейшего использования в других приложениях пакета Adobe Production Premium.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Веб-приложение Adobe Story содержит набор шаблонов для написания сценариев фильма, романа, анимации, рекламы и прочие. • Каждый шаблон имеет дополнительные настройки для написания сценариев в жанре драмы, комедии, триллера или романтики. • Когда вы импортируете документ сценария, веб-приложение Adobe Story анализирует заголовки, имена персонажей, события и так далее, преобразуя эту ключевую информацию в расширенные метаданные с целью улучшения доступности и возможности поиска видеоконтента. • После импорта или создания сценария, сервис Story сохраняет информацию о том, какие персонажи участвуют в каждой сцене. На сервисе Story для обозначения персонажей используются разноцветные точки. • Биографии персонажей представляются в виде отдельных документов, которые связываются со сценарием. • Вы можете предоставить онлайн-доступ к вашему сценарию, разрабатываемому с помощью сервиса Story. Для каждого участника можно установить специальные разрешения. Соавторы имеют полные права на редактирование. Рецензенты могут оставлять комментарии к сценарию. Зрители могут только просматривать сценарий. Авторы, соавторы и люди, отвечающие за поддержку метаданных, могут добавлять метаданные в сценарий. • Помечайте экраны, которые требуют особого внимания в процессе видеопроизводства, например, размещение объекта на сцене или уникальная точка расположения видеокамеры. • Помечайте сцены, которые требуют особой обработки или применения эффектов на этапе проведения послесъемочных мероприятий, например, добавление визуального эффекта к ретроспективной сцене или к сцене сна. • Добавляйте теги для создания контента с возможностью поиска.

Программа Adobe Prelude CS6

Используйте программу Adobe Prelude CS6 для организации и архивации отснятого материала, или создания чернового монтажа, который в конечном итоге будет передан в программу Adobe Premiere Pro CS6 для окончательного монтажа. Программа Adobe Prelude поддерживает файлы множества форматов. При добавлении отснятого материала в программу Adobe Prelude, вы можете автоматически преобразовывать его с помощью инструмента Adobe Media Encoder CS6. Создавайте клипы и подклипы из исходного видеоматериала. Расписывайте клипы и добавляйте заметки и метки, упрощающие поиск сцен при монтаже (или при поиске во Всемирной паутине опубликованных видеороликов). Все эти сопровождаются клипы на протяжении процессов монтажа и публикации.

Импорт мультимедийных файлов	Основные особенности и рекомендуемые приемы
<p>1. Создайте новый проект в программе Adobe Prelude.</p> <p>2. Добавьте мультимедийные файлы, включая видео и аудиоклипы и графические изображения.</p> <p>Примечание. После этого вы можете выполнить автоматическое кодирование добавленных файлов в любой формат, поддерживаемый приложением Adobe Media Encoder CS6. Вы можете импортировать целые клипы или их фрагменты клипов, установив точки входа и выхода.</p> <p>3. Организуйте добавленный материал в клипы и подклипы.</p> <p>4. Создайте план монтажа.</p> <p>5. Добавьте дополнительные метаданные к любому клипу или к определенной его части.</p> <p>6. Произведите черновой монтаж видеоролика на панели Timeline (Монтажный стол).</p> <p>7. Выберите лучшие кадры, добавьте заметки и выделите альтернативные клипы той же сцены.</p> <p>8. Экспортируйте результат чернового монтажа или клипы для дальнейшей обработки в программе Adobe Premiere Pro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Импортируйте весь отснятый материал или отдельные клипы. • При импортировании клипов добавляйте к ним метаданные. Добавленные в программе Adobe Prelude метаданные будут сопровождать проект и в приложении Adobe Premiere Pro. • Если к отснятому материалу применялась функция Speech Analysis (Анализ речи) программы Adobe Premiere Pro, то в приложении Adobe Prelude будут отображены заметки с транскрипцией. • Преобразуйте формат файла в процессе импорта для экономии времени при монтаже. Программа Adobe Prelude поддерживает те же форматы, что и Adobe Premiere Pro. Вы также можете конвертировать файл в несколько форматов для архивирования на различные устройства или просмотра на разных экранах. • Перед импортом просмотрите клип, перетащив указатель мыши по его миниатюре. Выберите только необходимый материал для импорта в программу Adobe Prelude. • Облегчите поиск нужного материала с помощью меток, которые можно использовать для добавления заметок и указаний. • Все метаданные, добавленные в программе Adobe Prelude, доступны для просмотра на панелях Monitor (Монитор) и Marker List (Список меток) программы Adobe Premiere Pro. • Ускорьте работу, управляя расписыванием клипов с клавиатуры. • Программа Adobe Prelude поддерживает метки в качестве XMP-файла и позволяет ассоциировать их с видео. Это означает, что вы можете создать мобильное приложение для расписывания материала (или ведения съемочного журнала) в процессе производства и связать эти метаданные с видеофайлом в программе Adobe Prelude. • Экспортируйте результат чернового монтажа со всеми метаданными непосредственно в программу Adobe Premiere Pro или экспортируйте файл без тегов в программу Final Cut Pro XML.

Программа Adobe Premiere Pro CS6

Программа Adobe Premiere Pro CS6 — это профессиональный инструмент для видеомонтажа. Вы можете захватывать видеоматериал с кассеты или импортировать аудио- и видео-файлы. Поскольку эта программа представляет собой часть процесса видеопроизводства «от сценария до экрана», вы можете импортировать видеоматериал и проекты чернового монтажа, которые были кодированы, расписаны и снабжены тегами в программе Adobe Prelude CS6. Добавленные в программе Adobe Prelude метаданные будут доступны в приложении Adobe Premiere Pro.

При экспорте готового видеофильма для распространения во Всемирной паутине, транскрипции и другие метаданные, добавленные в программах Adobe Prelude и Adobe Premiere Pro, внедряются в файл. Видеофильм, размещенный на веб-сайте, становится доступным для поиска по ключевым словам.

Монтаж и композитинг видео	Основные особенности и рекомендуемые приемы
<ol style="list-style-type: none"> 1. Создайте новый проект в программе Adobe Premiere Pro. 2. Импортируйте видеоматериал, созданный и оснащенный метаданными в программе Adobe Prelude. 3. Выполните монтаж видеоматериала. Используйте метаданные, добавленные в программе Adobe Prelude, для быстрого поиска нужных кадров и реализации замыслов монтажа. 4. Добавьте дополнительные метаданные к клипам и смонтированным видеопоследовательностям в программе Adobe Premiere Pro. 5. Экспортируйте и преобразуйте готовый видеопроjekt в файл, предназначенный для публикации во Всемирной паутине, записи на DVD-диск или распространения другим доступным способом. 	<ul style="list-style-type: none"> • С помощью механизма Adobe Speech-To-Text вы можете превратить озвучку в текстовые метаданные, которые точно соответствуют временному коду и доступны для поиска. • В процессе монтажа находите необходимые кадры с помощью функции Speech Search (Поиск речи). Переходите к определенной позиции кадра путем поиска ключевых слов из диалога, а затем используйте ключевые слова для быстрого поиска и отображения нужного фрагмента — или даже для монтажа видео на основе сценария. • Экспортируйте проекты программы Adobe Premiere Pro для дальнейшего монтажа или совместной работы в других приложениях нелинейного монтажа. <p>Примечание. Экспортируйте файлы в формате AAF (Advanced Authoring Format, Расширенный авторский формат) для дальнейшего монтажа или совместной работы в программе Avid Media Composer.</p> <p>Примечание. Для монтажа файла в программе Apple Final Cut Pro экспортируйте его в формате Final Cut Pro 7 XML.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Программа Adobe Premiere Pro тесно интегрирована с программой Adobe Audition, позволяющей редактировать звуковые файлы, создавать многодорожечные аудиофайлы и добавлять звуковые эффекты. <p>Примечание. Вы также можете экспортировать все активные аудио дорожки из программы Adobe Premiere Pro в формат OMF (Open Media Format, Открытый формат мультимедиа). Программы DigiDesign Pro Tools поддерживают файлы OMF при наличии лицензированной функции DigiTranslator, с помощью которой вы можете улучшать саундтреки программы Adobe Premiere Pro.</p>

Программа Adobe After Effects

Помимо возможности окончательного монтажа в программе Adobe Premiere Pro, вы можете импортировать мультимедийные файлы из программы Adobe Prelude непосредственно в программу Adobe After Effects CS6. Программа After Effects — это отраслевой стандарт в области создания анимационной графики и визуальных эффектов. Инструменты для двухмерного и трехмерного композитинга и огромная коллекция видеоэффектов позволяют создавать привлекательный анимированный текст, захватывающую анимационную графику и изощренные визуальные эффекты. В процессе работы над видеоматериалом в программе After Effects вы можете добавлять дополнительные метаданные. Выполняя задачи по монтажу и композитингу в программах Premiere Pro и After Effects, вы можете использовать преимущества интеграции и метаданные всех этих программ.

СОВЕТЫ ПО СОЗДАНИЮ СЮЖЕТА

Создание видео — комплексный процесс, который включает этапы планирования, съемки, интервьюирования, написания и монтажа. На каждом этапе этого процесса вы стремитесь улучшить свое информационное сообщение, чтобы оно лучше соответствовало целевой аудитории. Советы в этом разделе описывают способы планирования, съемки и запечатления моментов, чтобы сделать ваше видео более привлекательным. Этими принципами с нами любезно поделился корреспондент телеканала NBC Боб Дотсон.

Дотсон регулярно проводит семинары, посвященные тому, как создавать видеозарисовки (информационные сообщения). Ниже приведены его основные принципы:

- Зрители должны запомнить информационное сообщение.
- Когда вы берете интервью, старайтесь не задавать вопросы. Просто делитесь своими наблюдениями. Когда вы делитесь своими наблюдениями, люди расслабляются, раскрывая свою эмоциональную сторону и человеческие качества.
- Обязательно делайте финальный кадр. Многие авторы видеосюжетов ищут драматические начальные кадры или последовательности кадров (что само по себе не плохо), но ваши зрители, вероятнее всего, запомнят именно финальный кадр.

Инструкция для корреспондентов от Боба Дотсона

Дотсон подготовил свою инструкцию с прицелом на корреспондентов телевидения, но его советы могут с успехом быть использованы учащимися, профессионалами, корпорациями и просто любителями.

Советы по видеосъемке и монтажу

- Финал информационного сообщения должен быть эффектным — это то, к чему вы должны стремиться на протяжении всей съемки. В идеале этот финал должен быть еще и наглядным.

- В основе вашего информационного сообщения должны лежать последовательности: два или три плана человека, покупающего билеты на баскетбол, два или три плана пары, пьющей кофе за обеденным столом, и так далее. Последовательности нужны для согласованности.
- Используйте сильный естественный звук (интершум), чтобы усилить реализм, достоверность и правдоподобие, а также усилить ощущения зрителя, чтобы ему казалось, будто он сам присутствует на снимаемых событиях. Некоторые информационные сообщения просто позволяют зрителям наблюдать за происходящим. Лучшие же информационные сообщения делают возможным ощутить происходящее.
- Короткие саунд-байты улучшают ваше информационное сообщение. Не используйте саунд-байты для повествования. Представляйте только факты, а чувства пусть передают люди, у которых вы берете интервью.

Советы по написанию текста

- Всегда помните о том, что репортер (или диктор) не является частью информационного сообщения.
- Вы должны понимать, какая информация должна быть донесена до целевой аудитории через ваше сообщение. Сформулируйте эту цель самому себе — это поможет вам в создании информационного сообщения. Затем используйте изображения, чтобы зрительно представить эту цель. В информационных сообщениях представление информации в устной форме используется крайне редко.
- Сначала опишите свои изображения. Напишите вступление, которое кратко передаст сюжет вашего информационного сообщения.
- Сюжет информационного сообщения должен включать от трех до пяти ключевых моментов, причем, выделив эти моменты, вы должны представить их визуально.
- Пишите свободно. Избегайте многословности. Не упоминайте в сценарии то, что ваши зрители уже знают или о чем видеозапись расскажет более красноречиво.
- Оставляйте некоторые кадры без комментариев. Не нужно комментировать все в подряд, лучше оставить две, три или более секунд происходящего события без голоса за кадром. Для писателя нет ничего ужаснее, чем тишина. Для зрителей тишина иногда оказывается более красноречивой.
- Стройте свое информационное сообщение на неожиданных моментах, чтобы поддержать интерес зрителя. Неожиданные моменты помогают зрителям ощутить интерес к информационному сообщению; они привлекают безразличных зрителей к экрану. Неожиданными моментами могут быть изображения, дикие звуки, короткие саунд-байты или поэтический текст. В любом случае, неожиданные моменты добавляют определенную долю драматизма в ваши информационные сообщения.
- Вашу историю должны рассказывать люди. Люди делают ваше информационное сообщение популярным. Попробуйте найти сильные центральные персонажи — яркие или колоритные, — вовлеченные в происходящее событие.
- Затрагивайте более обширную проблему. Фраза «Жилой прицеп сгорел» не выдержит проверку вопросом «Ну и что?». Фраза «Жилой прицеп сгорел, потому что в его стенах находилась легковоспламеняющаяся изоляция» выдержит проверку вопросом «Ну и что?», потому что она описывает более обширную проблему.

- Наконец, ваше информационное сообщение должен быть запоминающимся. Могут ли ваши зрители прочувствовать историю и ее героев? Если могут, значит, информационное сообщение будет запоминаемым. Он будет вертеться в головах зрителей.

Боб Дотсон — корреспондент телекомпании NBC

Боб Дотсон — это один из лучших корреспондентов вещательного телевидения в США. Он получил более 100 наград за вклад в развитие тележурналистики, включая четыре престижные награды «Эмми». Американское Общество профессиональных журналистов (The Society of Professional Journalists) удостоило Дотсона награды Best Network Feature Reporting в 2004 году, а американская Ассоциация теле- и радиожурналистов (the Radio and Television News Directors Association) — награды Best Network News Writing.

СОВЕТЫ ПО НАПИСАНИЮ ТЕКСТА

Принципы написания текста для видео отличаются от копирайтинга для печати. Когда вы пишете текст информационного сообщения, вы пишете для ушей зрителей. Зрители не смогут вернуться назад и перечитать то, что они не поняли с первого раза. Чтобы они поняли ваше послание, используйте представленные ниже советы от консультанта по связям с общественностью Мэки Морриса и голливудских сценаристов Стивена Блэка и Генри Штерна.

Дюжина приемов хорошего копирайтера

Мэки Моррис часто проводит семинары для сотрудников агентств телевизионных новостей. На своих семинарах Моррис неустанно объясняет необходимость использования действительного залога при подаче информации зрителям. Его презентация также содержит другие полезные советы для написания текстов. Он называет эти принципы «Дюжиной приемов хорошего копирайтера»:

- Ваш текст должен основываться на фактах и быть точным. Использование самых лучших методик и форм подачи видеоматериала не значит абсолютно ничего, если текст написан неправильно.
- Используйте действительный залог. Это сделает ваш текст более сдержанным, более завершенным, более простым для усвоения и более интересным. Делайте все возможное, чтобы избежать использования страдательного залога.
- Используйте настоящее время. Благодаря этому ваш текст станет более «неожиданным», а неожиданность всегда вызывает интерес. Что касается информационных сообщений, избегайте слова «сегодня», поскольку оно вносит скуку. Если вы используете прошедшее время, обязательно указывайте время произошедшего события, чтобы избежать путаницы.
- Пишите просто. Зритель должен понять вашу историю. Используйте утвердительную форму глаголов, вместо отрицательной. Вместо предложения «Руководство университета отклонило предложение отменить входную плату» лучше использовать предложение «Руководство сохранило входную плату». Одна мысль должна быть сформулирована одним предложением. Избегайте повторов, в языке достаточно синонимов. Не пытайтесь использовать сложный, «интеллектуальный» язык. Избегайте технического жаргона.

- Ваш текст должен быть законченным и понятным. Стремясь к лаконичности и краткости, не упустите необходимого.
- Придерживайтесь правил, но при этом вырабатывайте свой собственный стиль. Попробуйте по-новому рассказать что-то давно известное. Используйте специальные подходы для написания текста, которые позволяют сделать текст более простым для прослушивания и более интересным, например, «правило трех» (это правило подразумевает группирование элементов по три: например, красный, белый и синий; левый, правый и по центру; над, под и через). Когда элементы разбиты на группы по три, речь звучит лучше. Еще полезнее сделать паузу перед тем, как проговорить третий элемент.
- Пишите так, чтобы быть услышанным. Поддерживайте ритм в тексте. Вся наша жизнь имеет ритм, и ритмичный текст воспринимается проще. Следовать этому принципу достаточно сложно. Для начала постарайтесь избегать длинных предложений и использовать фрагменты предложений для акцентирования внимания зрителей. Кроме того, избегайте омонимов, которые могут сбить с толку. Всегда проверяйте свой текст, читая его вслух.
- Избегайте прерываний в повествовании. Не заставляйте слушателя выстраивать сложные ментальные связи. Модификатор должен следовать сразу за модифицируемым объектом. Не разбивайте глагольные группы.
 - Неправильно: Примут со временем решение.
 - Правильно: Со временем примут решение.
 - Неправильно: Доктора говорили, что ему осталось всего шесть месяцев жить.
 - Правильно: Доктора говорили, что ему осталось жить всего шесть месяцев.
- Используйте запятые с умом. Поскольку вы хотите быть услышанным, избегайте ненужных пауз. Запятая подразумевает паузу при чтении, и подобное чтение «рывками» утомляет слушателя. Уменьшение числа запятых также сокращает число придаточных предложений, которые снижают впечатление от текста, особенно если они идут в начале повествования или предложения.
- Используйте числа с расчетом. Учащиеся с трудом запоминают числа. Если вам нужно использовать числа, попробуйте округлить их или сделать на них акцент с помощью экранных изображений (текст, который, например, описывает место съемки или человека, дающего интервью).
- Избегайте неоднозначных местоимений. Если вы используете местоимение, убедитесь, что оно согласуется со своим антецедентом и находится рядом с ним. Например, «Джон ударил жену по голове, и ее увезли больницу». Вместо «ее» нужно использовать «жену».
- Историю должна рассказывать «картинка». Если видео четко передает конкретное сообщение, текст может иметь общий характер, и, наоборот, для малоинформативного видео, текст должен быть максимально содержательным. Обычно в начале сюжета происходящее на экране описывается подробно, а затем текст постепенно становится более общим, представляя дополнительную информацию и побочные факты.

Использование действительного залога

Использование действительного залога существенно улучшает качество ваших работ.

Например, рассмотрим следующий пример страдательного залога:

Законопроект был одобрен Сенатом.

Лучше использовать вариант предложения с использованием действительного залога:

Сенат одобрил законопроект.

Если получателя действия поставить после глагола, страдательный залог превратится в действительный. Страдательный залог – правильная грамматическая конструкция, однако он ослабляет, усложняет и удлинняет текст. В обычной речи вы редко используете страдательный залог, поэтому вы должны редко прибегать к его использованию в своих видеопроизведениях. Вы хотите, чтобы люди прислушивались к вашим словам. Использование действительного залога делает текст более интересным и простым для понимания.

Использование проверенных приемов написания сценариев

Цель видеопроизводства – рассказывать истории. Сценарии помогают спланировать и рассказать согласованную историю. Следующие советы, представленные двумя голливудскими сценаристами Стивеном Блэком и Генри Штерном, помогут вам в создании сценариев:

- Персонажи – очень важный элемент историй. Лучший тип персонажа – тот, который способен удивить. Не считайте зрителей глупее себя. Вы должны придумать нечто непредсказуемое. Плохо, если будут только белые и черные шляпы, необходимы серые – люди, поведение которых невозможно предугадать. Именно они вызывают зрительский интерес.
- Сценарий должен иметь в своей основе определенную тему. Не начинайте с нуля. Определите, что вы хотите сказать, как вы хотите это сказать, и что хотите получить в итоге. Тема нашего последнего сценария такова: «Как смерть человека влияет на его трех близких друзей?».
- Создавайте персонажи. Когда у вас есть тема, вы можете приступить к созданию персонажей. Какова их линия поведения и как она будет изменяться в течение истории? Мы придумываем подробные биографии персонажей. Когда они пошли в школу? Кто их родители? Как прошло их детство? Мы не обязаны использовать все эти детали в сценарии, однако, если они продуманы заранее, нам проще придумать историю.
- Создавайте точки повествования. Создавайте от 30 до 40 точек повествования, к примеру, «парень ограбил банк, скрылся в доме в своей матери, влюбился в соседку», и так далее.
- Пишите расширенные комментарии. Эти комментарии рисуют мизансцену – тон и детали – и описывают обстоятельства и персонажей. Вместо простого словесного портрета, например, «Михаил, высокий атлетически сложенный парень», скорее всего, мы напишем следующее: «Когда Михаил ехал по Новому Арбату, он смотрел сквозь залитые водой стекла, и в очередной раз уловил взгляд Марка, бегущего под дождем». Комментарии упрощают написание сценария.
- Структурируйте историю. Очень важно научиться структурировать фрагменты, чтобы история имела смысл. Вы должны знать, куда пойдет ваша история и как выстроить небольшие элементы и элементы персонажей друг за другом, чтобы они появлялись в определенных точках. Отличный пример структурированной истории – фильм «Двое на дороге»¹ с Одри Хепберн и Альбертом Финни. Несмотря на то, что перед зрителем

¹ «Двое на дороге» (англ. Two for the road; США, 1967) – мелодрама режиссёра Стенли Донена с участием Одри Хепберн, Альберта Финни и молодой Жаклин Биссет. Композитор – Генри Манчини.

проходит множество отсылок в прошлое супружеской жизни, вы знаете, что от начала и до конца эта история повествует о браке, который находится на грани распада.

- Рассказывайте историю без использования диалогов, насколько это возможно. Делайте это кинематографически. Не отдавайте распоряжения оператору, например, сделать дальний план, крупный план или средний план. Это работа режиссера и своими распоряжениями вы попросту нарушите ход повествования. Но вы можете выбирать ракурсы камеры. Мы писали сценарий, в котором женщина должна была сообщить своему мужу о том, что их сын погиб в бою. Ее муж владел рестораном, специализирующимся на бифштексах, и в тот момент, когда пришла его жена, он был в холодильной камере. Мы направили камеру так, чтобы она снимала происходящее через окно, и, без какого-либо диалога, показали женщину, которая сообщает страшную новость своему мужу, и его последующую реакцию.
- Наблюдайте. Без этого вы не сможете написать хороший сценарий. Мы постоянно слышим разговоры других людей в ресторанах. Мы внимательно вслушиваемся в диалоги вокруг нас. Наши персонажи должны разговаривать на современном языке.
- Используйте диалоги. Диалог — это нечто большее, чем просто разговор двух людей, записанный на бумаге. Хороший диалог должен быть лаконичным, четким, интересным и насыщенным. Он на уровень выше обычного разговора.
- Порционно подавайте материал. Материал здесь — это объяснение, способ распространения информации, вещи, которые должны знать зрители, чтобы понять историю. Представим, что персонаж разводился три раза, имеет шестерых детей от шести разных женщин и владеет бакалейной лавкой. Но вы же не расскажете все это сразу. Вы будете сообщать об этом зрителям постепенно, раскрывая тайны персонажа через диалоги, поступки и поведение.
- Процесс написания сценария должен быть коллективным. Каждый может внести свою лепту. Сценарий будет корректироваться не один раз до того, как начнется сама съемка.

Мэки Моррис, консультант по связям с общественностью

Мэки Моррис — руководитель семинаров по журналистике и связям с общественностью, а также преподаватель, коуч и практикующий специалист. Раньше Моррис был деканом Факультета теленовостей в Школе журналистики Университета Миссури. Затем он работал вице-президентом и ведущим консультантом в компании Frank N. Magid Associates — крупной консалтинговой фирме, — где Моррис и разработал ряд обучающих семинаров для профессионалов в области теленовостей.

Стивен Блэк и Генри Штерн, сценаристы и продюсеры

Стивен Блэк и Генри Штерн писали сценарии для таких телевизионных сериалов, как «Династия» (*Dynasty*), «Фэлкон Крест» (*Falcon Crest*), «Путь фламинго» (*Flamingo Road*), «Мэтлок» (*Matlock*) и «Тихая пристань» (*Knot's Landing*). Их работа в роли ведущих сценаристов для сериала «Как вращается мир» (*As the World Turns*) и консультантов для сериала «Одна жизнь, чтобы жить» (*One Life To Live*) изменила положение вещей и пробудила интерес зрителей к этим обеим мыльным операм. Они приложили руку к нескольким телевизионным фильмам, включая единственный телевизионный фильм, в котором снялась Одри Хепберн, — «Любовь среди воров» (*Love Among Thieves*).

РЕЖИССЕРСКИЙ СЦЕНАРИЙ

Имя учащегося: _____

Проект: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ УЧАЩИХСЯ

Имя (имена): _____

Название проекта: _____

Назначение: _____

Целевая аудитория: _____

Длительность программы: _____

Жанр

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Образовательный | <input type="checkbox"/> Видео для детей | <input type="checkbox"/> Зарубежный фильм | <input type="checkbox"/> Реалити-шоу |
| <input type="checkbox"/> Документальный | <input type="checkbox"/> Реклама | <input type="checkbox"/> Драма | <input type="checkbox"/> Комедия |
| <input type="checkbox"/> Выпуск новостей | <input type="checkbox"/> Телевизионная игра | <input type="checkbox"/> Боевик | <input type="checkbox"/> Музыкальный клип |
| <input type="checkbox"/> Видеомонтаж | | | |

Составные части

- | | | | |
|---|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Интервью | <input type="checkbox"/> Голос за кадром | <input type="checkbox"/> Титры/субтитры | <input type="checkbox"/> Пиксиляция |
| <input type="checkbox"/> Игра актеров | <input type="checkbox"/> Музыка | <input type="checkbox"/> Графика | <input type="checkbox"/> Композиция |
| <input type="checkbox"/> Выступление на сцене | <input type="checkbox"/> Специальные эффекты | <input type="checkbox"/> Виртуальная реальность | <input type="checkbox"/> Импортируемое видео |
| <input type="checkbox"/> Композиция | | | |

Необходимое оборудование

- | | | | |
|--|---|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Цифровая видеокамера | <input type="checkbox"/> Ручной микрофон | <input type="checkbox"/> Компьютер для видеомонтажа | <input type="checkbox"/> Освещение |
| <input type="checkbox"/> Кассета(ы) для цифровой видеокамеры | <input type="checkbox"/> Телевизор/ видеомагнитофон | | |
| <input type="checkbox"/> Штатив | <input type="checkbox"/> Петличный микрофон | <input type="checkbox"/> Внешний диск | <input type="checkbox"/> Отражатель |
| <input type="checkbox"/> Маркер/Зеленый экран | <input type="checkbox"/> Микрофонная удочка | <input type="checkbox"/> Операторская тележка | |

Костюмы: _____

Декорации: _____

Предметы реквизита: _____

Места съемки _____

ЗАПИСЬ ДИКТОРСКОГО ТЕКСТА С ПОМОЩЬЮ ПАНЕЛИ AUDIO MIXER

Панель **Audio Mixer** (Аудиомикшер) программы Adobe Premiere Pro CS6 выполняет несколько функций:

- Запись дикторского текста;
- Сведение нескольких дорожек для создания приятного звучания;
- Применение аудиоэффектов ко всей дорожке;
- Применение аудиоэффектов, управление уровнем громкости и стереофоническое панорамирование одновременно для нескольких дорожек.

В этом разделе рассматривается только возможность записи дикторского текста с помощью панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер). В дальнейшем вы будете использовать эту панель для сведения звука на нескольких дорожках.

Запись дикторского текста

Панель **Audio Mixer** (Аудиомикшер) программы Adobe Premiere Pro выполняет функцию простейшей студии звукозаписи. Она позволяет записать все, что можно ввести в компьютер через звуковую плату. В этом упражнении вы воспользуетесь микрофоном, подключенным к звуковой карте, чтобы осуществить запись голоса.

Запись дикторского текста

1. Подключите микрофон к разьему «Mic» вашего компьютера или звуковой карты.
2. Запустите программу Adobe Premiere Pro и создайте новый проект или откройте проект с видеопоследовательностью, к которой необходимо добавить дикторский текст.
3. Выберите команду меню **Sequence** ⇒ **Add Tracks** (Видеопоследовательность ⇒ Добавить дорожки).

На экране появится диалоговое окно **Add Tracks** (Добавление дорожек) (рис. 3.8).

4. В раскрывающемся списке **Track Type** (Тип дорожки) группы элементов управления **Audio Tracks** (Аудиодорожки) выберите пункт **Mono** (Моно).

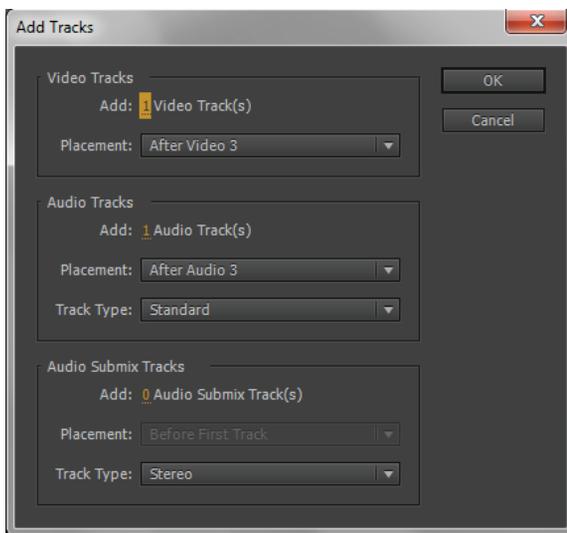


Рис. 3.9. Диалоговое окно Add Tracks

5. Укажите для параметра **Add: Video Track(s)** (Добавить: Видео дорожку(и)) группы элементов управления **Video Tracks** (Видеодорожки) значение **0** (по умолчанию, установлено значение 1) и щелкните по кнопке **ОК**.

Новая добавленная дорожка для дикторского текста станет четвертой аудиодорожкой.

Примечание. Если вы не изменили настройки для стандартной видеопоследовательности, последняя будет создана с тремя стереофоническими аудиодорожками и одной стереофонической мастер-дорожкой.

6. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите курсор текущей позиции воспроизведения в позицию, где должен начинаться дикторский текст.

Примечание. Если необходимо просматривать видео в процессе записи дикторского текста, установите курсор текущей позиции воспроизведения на несколько секунд раньше (если в вашей видеопоследовательности для этого есть место), чтобы у вас было время подготовиться перед началом записи.

7. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Audio** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Аудио) и убедитесь, что выбрана вкладка **Audio Mixer** (Аудиомикшер).

Панель **Audio Mixer** (Аудиомикшер) появится в середине верхней части рабочего пространства (рис. 3.9).

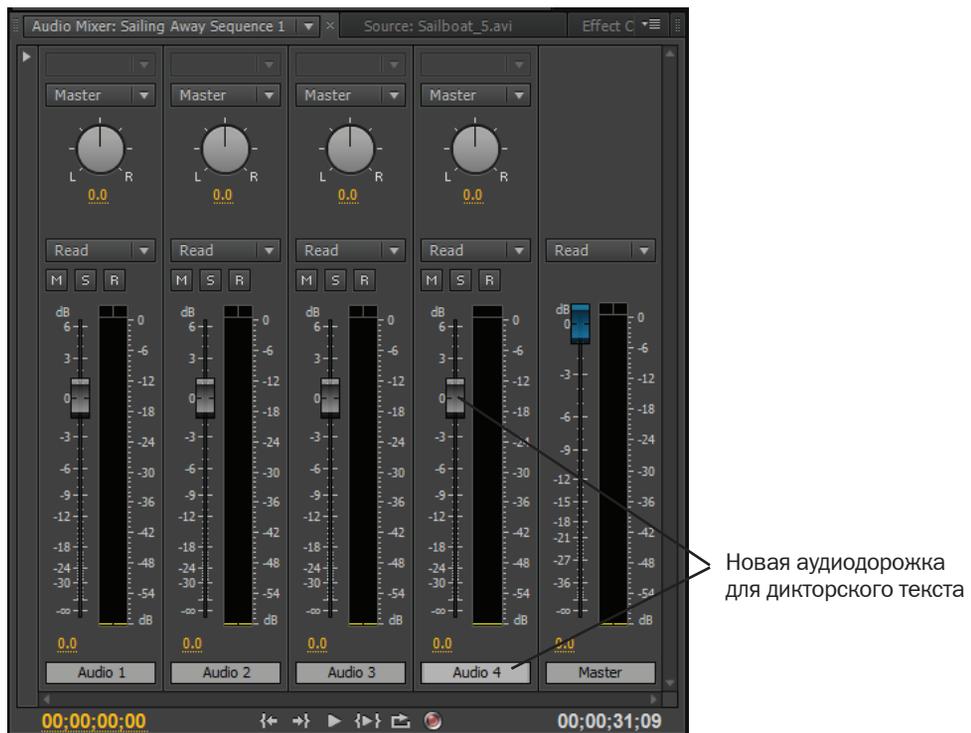


Рис. 3.9. Панель Audio Mixer

8. Увеличьте ширину панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер), чтобы вы могли видеть все дорожки, с которыми вы будете работать, а также мастер-дорожку (она находится в правой части панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер)).

Новая добавленная монофоническая дорожка для дикторского текста находится слева от мастер-дорожки. Поскольку эта дорожка монофоническая, на экране отображается только один канал (рис. 3.9).

9. Измените название дорожки для дикторского текста в верхнем ряду панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер), выделив название дорожки по умолчанию (например, Audio 4) и введя словосочетание **Narration**.

10. На панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер) щелкните по кнопке **Enable Track For Recording** (Включить дорожку для записи) (кнопка с буквой R) для дорожки **Narration** (рис. 3.10).



Рис. 3.10. Кнопки управления дорожкой на панели **Audio Mixer**

11. Щелкните по красной кнопке **Record** (Запись) в нижней части панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер) (рис. 3.11).

Кнопка **Record** (Запись) начнет мигать.

12. Проверьте уровень входного сигнала, произнеся что-нибудь в микрофон.

Наблюдайте за индикатором уровня звука для выбранной аудиодорожки. Индикатор должен двигаться вверх и вниз, когда вы будете говорить в микрофон. Если ничего не происходит, убедитесь, что микрофон подключен к вашему компьютеру и включен, и в настройках звука операционной системы Windows или OS X активирован вход микрофона.

13. Чтобы избежать появления обратной связи — визжащий шум, который появляется, когда микрофон находится слишком близко к динамику, — отключите колонки компьютера, используйте наушники или щелкните по кнопке **Mute** (Заглушить) (значок громкоговорящего) дорожки на панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер) (рис. 3.10).

14. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) (рис. 3.11) и начните проговаривать дикторский текст.

Примечание. Кнопка **Play** (Воспроизведение) превратится в кнопку **Stop** (Стоп).

15. Завершив запись голоса, щелкните по кнопке **Stop** (Стоп).



Рис. 3.11. Кнопки управления дорожкой на панели **Audio Mixer**

Аудиоклип появится на выбранной аудиодорожке на панели **Timeline** (Монтажный стол), а также на панели **Project** (Проект). Программа Adobe Premiere Pro автоматически присваивает имя клипу на основании номера аудиодорожки или ее названия, и добавляет аудиофайл в папку с файлами проекта на жестком диске вашего компьютера.

НАСТРОЙКА УРОВНЯ ГРОМКОСТИ ЗВУКА И ПРИМЕНЕНИЕ ПЕРЕХОДОВ ЗАТУХАНИЯ

Программа Adobe Premiere Pro CS6 предоставляет инструменты, которые могут быть использованы для уменьшения или увеличения громкости всего клипа или его фрагментов. Например, можно сделать так, чтобы при звучании дикторского текста громкость естественного звука в видеоклипе уменьшалась, или чтобы громкость звука постепенно нарастала в начале клипа, или плавно увеличить громкость интервью, когда диктор завершит чтение текста. Последний прием называется J-склейка и будет рассмотрен в разделе «Приемы использования J- и L-склеек». Кроме того, вы можете применять плавные переходы — *взаимное затухание или кроссфейдинг* — между клипами или в конце или начале клипа.

Уровни громкости аудиоклипов настраиваются на панели **Timeline** (Монтажный стол), на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) и на панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер). В этом разделе рассматриваются способы настройки уровней громкости на панели **Timeline** (Монтажный стол) и на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). Также вы познакомитесь с *ключевыми кадрами*. Ключевые кадры используются для установки параметров движения, эффектов, аудио и других свойств, которые обычно изменяются с течением времени. Ключевой кадр отмечает точку, в которой указывается некоторое значение. В этом разделе будет рассмотрено, как применять ключевые кадры для настройки и изменения громкости аудиоклипов.

Для выполнения упражнений, представленных в этом разделе, вам потребуется два аудиоклипа или два видеоклипа со звуком. Лучше всего использовать два коротких стереофонических музыкальных клипа.

Использование ключевых кадров для настройки звука на панели Timeline

Когда для изменения поведения некоторого свойства с течением времени используются ключевые кадры, обычно требуется, по крайней мере, два ключевых кадра — один для описания состояния свойства в начале изменения и один для описания состояния свойства в конце изменения.

Использование ключевых кадров для настройки звука на панели Timeline

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro, создайте новый проект и импортируйте два аудиоклипа (или два видеоклипа со звуком).

2. Перетащите аудиоклип (или видеоклип со звуком) из панели **Project** (Проект) на дорожку **Audio 1** на панели **Timeline** (Монтажный стол).

3. Проверьте, что для отображения аудиодорожки используется расширенный режим (этот режим установлен по умолчанию при создании нового проекта).

Если это не так, щелкните по кнопке **Collapse/Expand Track** (Свернуть/Развернуть дорожку) (рис. 3.12).

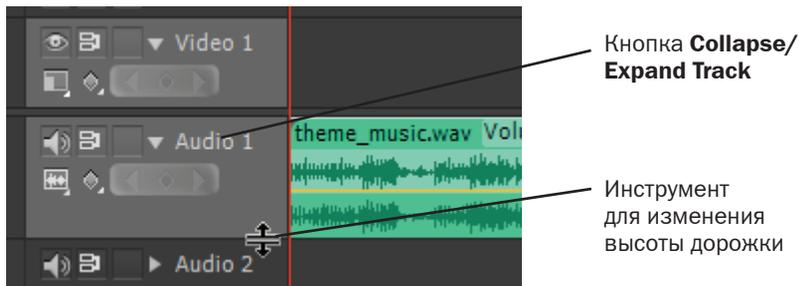


Рис. 3.12. Панель аудиодорожки

4. Увеличьте высоту дорожки, установив указатель мыши над нижней границей заголовка дорожки, чтобы указатель мыши принял вид инструмента для изменения высоты дорожки, и затем перетащите его вниз, чтобы на экране можно было легко увидеть форму аудиосигнала.

5. Щелкните по кнопке **Show Keyframes** (Показать ключевые кадры) (рис. 3.13), чтобы отобразить меню команд для работы с ключевыми кадрами, и убедитесь, что выбран пункт меню **Show Clip Keyframes** (Показать ключевые кадры клипа) — этот пункт выбирается автоматически при открытии клипа.

6. Щелкните по клипу, чтобы выделить его, и установите курсор текущей позиции воспроизведения в точку клипа, с которой необходимо начать изменять уровень громкости.

7. Не снимая выделения с клипа, щелкните по кнопке **Add/Remove Keyframe** (Добавить/Удалить ключевой кадр) (рис. 3.14).

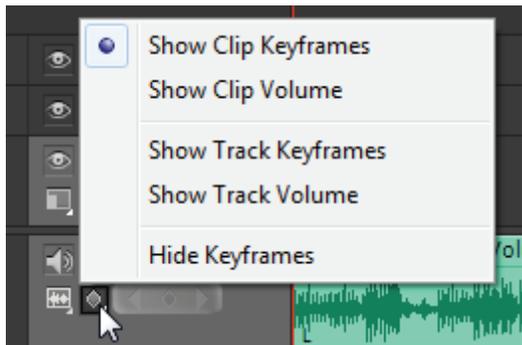


Рис. 3.13. Кнопка **Show Keyframes** и меню

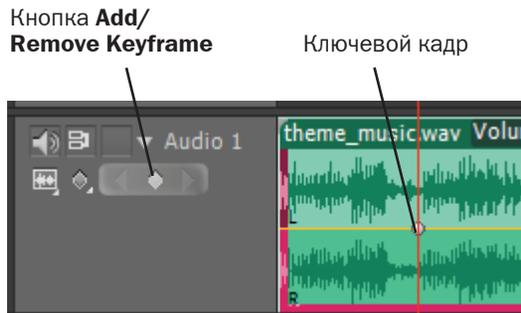


Рис. 3.14 Кнопка **Add/Remove Keyframe** и ключевой кадр

- 8.** Установите курсор текущей позиции воспроизведения в точку, в которой должно завершаться изменение уровня громкости, и щелкните по кнопке **Add/Remove Keyframe** (Добавить/Удалить ключевой кадр), чтобы добавить еще один ключевой кадр в этой точке (рис. 3.15).
- 9.** Перетащите ключевой кадр вверх или вниз, чтобы увеличить или уменьшить уровень громкости.
- 10.** Перетащите первый ключевой кадр в начало клипа, а второй ключевой кадр — на расстояние, равное приблизительно 2 секундам от начала клипа.
- 11.** Создайте эффект плавного увеличения уровня громкости, перетащив первый ключевой кадр до упора вниз (уровень громкости dB будет равен минус бесконечность), а второй ключевой кадр перетащите так, чтобы его уровень dB стал равен нулю (рис. 3.16).

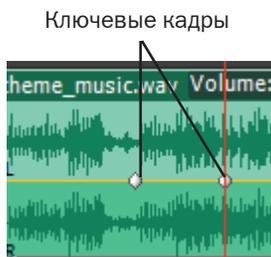


Рис. 3.15. Ключевые кадры уровня громкости

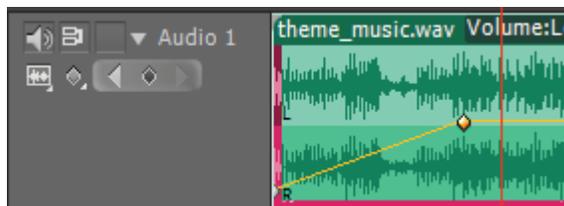


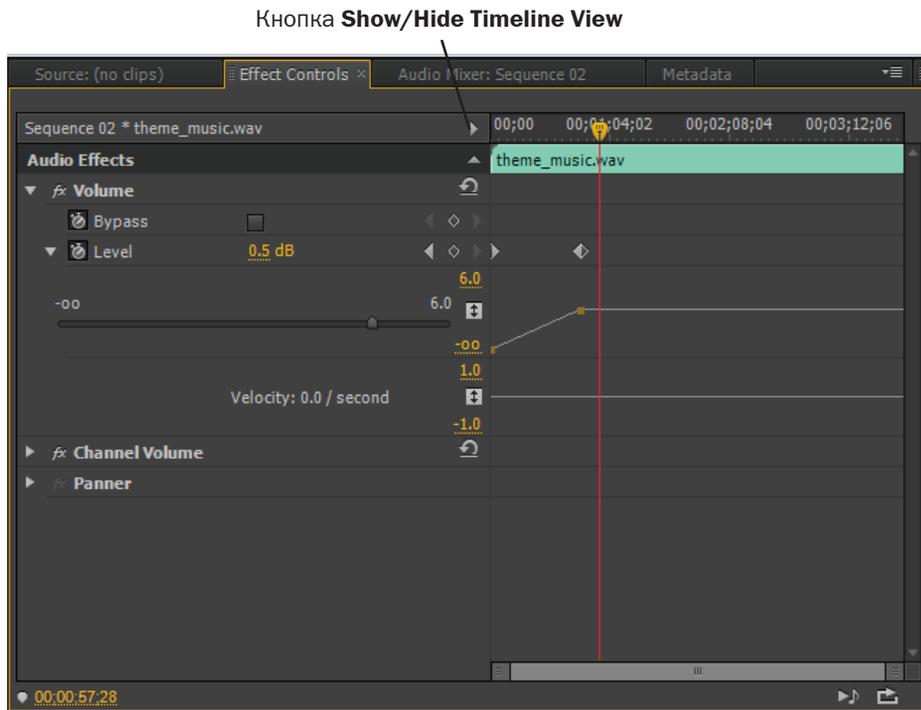
Рис. 3.16. Плавное увеличение уровня громкости

Настройка звука на панели **Effect Controls**

С помощью элементов управления на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) можно выполнять очень тонкую настройку звука.

Настройка звука на панели **Effect Controls**

- 1.** Продолжите работу с момента, где вы остановились в предыдущем упражнении.
- 2.** Щелкните по аудиоклипу на дорожке **Audio 1**, чтобы выделить его.
- 3.** Отобразите панель **Effect Controls** (Управления эффектом), чтобы увидеть на панели эффект **Volume** (Громкость) этого клипа.
- 4.** Разверните эффект **Volume** (Громкость), чтобы отобразить два его параметра (рис. 3.17). Разверните параметр **Level** (Уровень).
 - **Bypass** (Обход). Все аудиоэффекты обладают параметром **Bypass** (Обход) (видеоклипы такого параметра не имеют). Вы можете в любой момент времени вернуться к уровню громкости, используемому по умолчанию, установив флажок **Bypass** (Обход). Вы можете многократно включать и отключать этот эффект в клипе, используя ключевые кадры.

Рис. 3.17 Панель **Effect Controls**

- **Level (Уровень)**. Уровень громкости в децибелах (dB). Используя ключевые кадры, вы можете многократно изменять уровень громкости dB в клипе.
- 5.** Если временная шкала не отображается на панели **Effect Controls** (Управление эффектом), щелкните по кнопке **Show/Hide Timeline View** (Показать/Скрыть монтажный стол) (рис. 3.17).

Примечание. Увеличьте размер панели так, чтобы кнопка **Show/Hide Timeline View** (Показать/Скрыть монтажный стол) была видна.

- 6.** Щелкните по кнопке **Go To Next Keyframe** (Перейти к следующему ключевому кадру) (рис. 3.18).

Примечание. Если кнопки **Go To Next Keyframe** (Перейти к следующему ключевому кадру) или **Go To Previous Keyframe** (Перейти к предыдущему ключевому кадру) неактивны, значит, перед или после курсора текущей позиции воспроизведения отсутствуют ключевые кадры. Для этого вам может потребоваться переместить курсор текущей позиции воспроизведения.

Курсор текущей позиции воспроизведения на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) переместится на второй ключевой кадр (небольшой квадратный значок) на временной шкале.

7. Увеличьте значение параметра **Level** (Уровень) для этого ключевого кадра эффекта **Volume** (Громкость) до **2.0**, указав новое значение в поле ввода или перетащив ползунковый регулятор **Level** (Уровень) (рис. 3.19).

Линия на графике, расположенном справа от ползункового регулятора **Level** (Уровень) эффекта **Volume** (Громкость), устремится вверх.

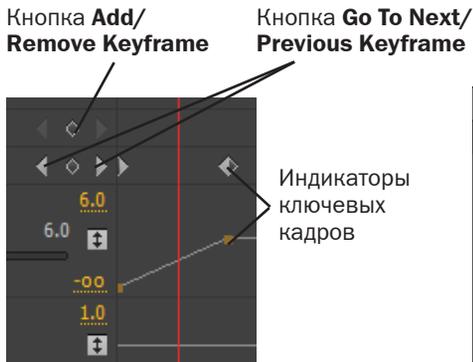


Рис. 3.18. Элементы управления ключевыми кадрами на панели **Effect Controls** (Управление эффектом)

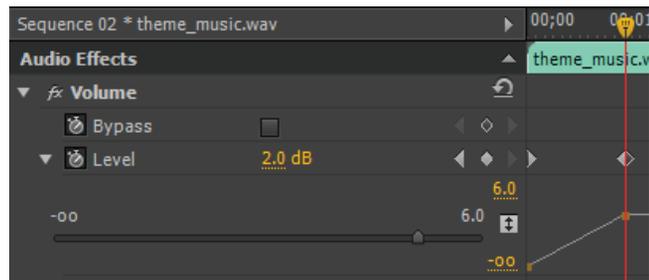


Рис. 3.19. Элементы управления значением параметра **Level** эффекта **Volume**

8. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) или на панели **Timeline** (Монтажный стол) так, чтобы до конца клипа оставалось приблизительно 2 секунды.

9. Щелкните по кнопке **Add/Remove Keyframe** (Добавить/Удалить ключевой кадр).

Вы добавили новый ключевой кадр на график уровня громкости временной шкалы панели **Effect Controls** (Управления эффектом) и на график уровня громкости с ключевыми кадрами на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Примечание. Чтобы удалить ключевой кадр, установите курсор текущей позиции воспроизведения на ключевой кадр и щелкните по кнопке **Add/Remove Keyframe** (Добавить/Удалить ключевой кадр).

10. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на последний ключевой кадр клипа. Для этого вы можете нажать сочетание клавиш **Shift+End**, а затем клавишу ←.

Примечание. Сочетание клавиш **Shift+End** переместит вас в конец выбранного клипа. Клавиша ← вернет вас обратно на один кадр к последнему ключевому кадру клипа.

11. Перетащите ползунковый регулятор **Level** (Уровень) эффекта **Volume** (Громкость) до конца влево (до минус бесконечности).

Правый конец графика уровня громкости с ключевыми кадрами на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) снизится до минус бесконечности (рис. 3.20).

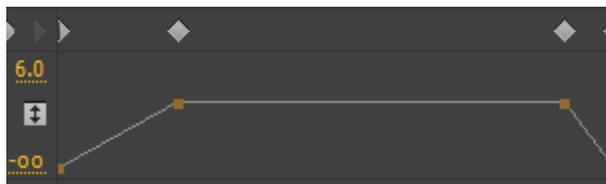


Рис. 3.20. График уровня громкости с ключевыми кадрами

Работа с аудиопереходами взаимного затухания

Аудиопереходы взаимного затухания обеспечивают плавное уменьшение громкости одного аудиоклипа и плавное увеличение громкости другого аудиоклипа. Это позволяет создавать плавные и интересные переходы от одной сцены к другой, а также предоставляет возможности для творческого сведения клипов.

Применение аудиопереходов взаимного затухания

1. Продолжите работу с момента, где вы остановились в предыдущем упражнении.
2. Замените клип в видеопоследовательности двумя аудиоклипами.
3. Обрежьте точку выхода первого клипа и точку входа второго клипа, чтобы обеспечить достаточное количество конечных и начальных кадров для создания плавного перехода.
4. Щелкните по вкладке панели **Effects** (Эффекты), чтобы отобразить ее на экране.
5. В корзине **Audio Transitions** (Аудиопереходы) (на панели **Effects** (Эффекты)) раскройте корзину **Crossfade** (Взаимное затухание) и перетащите аудиопереход **Constant Power** (Субъективно-линейный переход) на склейку между двумя клипами, расположенными на панели **Timeline** (Монтажный стол) (рис. 3.21).
6. Щелкните по переходу **Constant Power** (Субъективно-линейный переход), чтобы выделить его и отобразить параметры этого перехода на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 3.22).
7. Установите длительность перехода, равную 3 секундам.
8. Прослушайте созданный аудиопереход взаимного затухания.
9. Из панели **Effects** (Эффекты) перетащите аудиопереход **Constant Gain** (Формально-линейный переход) на аудиопереход **Constant Power** (Субъективно-линейный переход), расположенный на склейке между двумя клипами.

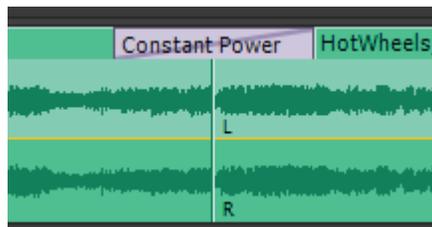


Рис. 3.21. Аудиопереход помещен на склейку

Переход **Constant Gain** (Формально-линейный переход) заменит переход **Constant Power** (Субъективно-линейный переход).

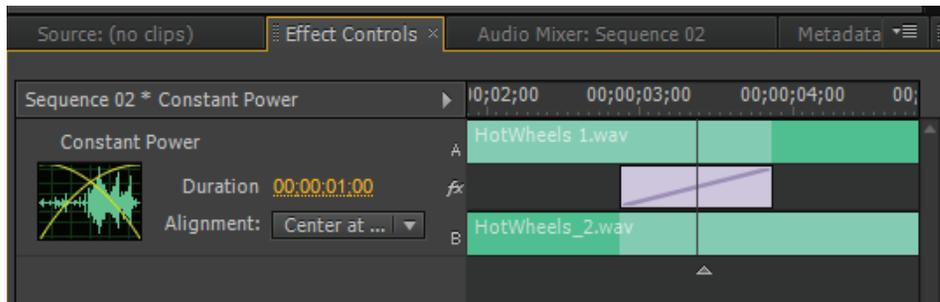


Рис. 3.22. Панель **Effect Controls** (Управление эффектом)

10. Прослушайте получившийся переход.

Примечание. Как показано на рис. 3.23, эффект **Constant Gain** (Формально-линейный переход) изменяет громкость с постоянной скоростью при переходе между клипами. При этом иногда звук может «проваливаться». Эффект **Constant Power** (Субъективно-линейный переход) позволяет создавать очень плавный и сглаженный переход.



Рис. 3.23. Графики аудиопереходов

11. Из панели **Effects** (Эффекты) перетащите дополнительные переходы **Constant Power** (Субъективно-линейный переход) на начало первого клипа и на конец второго.

Видеопоследовательность, состоящая из двух аудиоклипов, теперь имеет приятные плавное начало и конец.

ПРИЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ J- И L-СКЛЕЕК

Приемы J-склейки и L-склейки, получившие свое название за то, что схема расположения клипов в видеопоследовательности отдаленно напоминает буквы J и L, — это эффективные приемы монтажа, которые часто применяются в телевизионных новостях и художественных фильмах. Они сглаживают переход от одного клипа к другому.

Прием J-склейки заключается в том, что аудиодорожка видеоклипа (Clip B) начинает воспроизводиться в то время, когда другой видеоклип (Clip A) еще не завершился. Через несколько мгновений видеодорожка клипа Clip A переходит в видеодорожку клипа Clip B, аудиодорожка клипа Clip B достигает заданного уровня громкости, а аудиодорожка клипа Clip A завершается. Это отличный способ сообщить зрителям о приближении нового сюжета или перехода. В свою очередь, при L-склейке аудиодорожка первого клипа завершается уже после начала воспроизведения следующего видеоклипа. Это эффективный способ создать переход от саунд-байта или дикторского текста к перебивке.

Чтобы воспользоваться любым из этих приемов монтажа, необходимо *разъединить* аудио- и видеодорожки клипов, содержащих как аудио, так и видео, что позволит монтировать эти

дорожки независимо друг от друга. Разъединив части клипа, вы можете перенести звуковое сопровождение на другую аудиодорожку и затем удлинить или укоротить аудиочасти соседних клипов, чтобы создать J- или L-склейку.

Для выполнения упражнений в этом разделе вам сначала придется выполнить упражнения, представленные в разделе «Настройка уровня громкости звука и применение переходов затухания». В нем рассматриваются приемы работы с ключевыми кадрами и настройки уровней громкости аудиоклипов на панели **Timeline** (Монтажный стол) — необходимого условия для применения J- и L-склеек.

Для выполнения следующих упражнений вам потребуется видеоклип со звуком, например, видео с дикторским текстом или саунд-байтами, а также две перебивки (с естественным звуком). Все клипы должны содержать достаточное количество начальных и конечных кадров, позволяя выполнять наложение и создавать плавные переходы.

Применение J-склейки

Цель приема J-склейки — медленно ввести звук предстоящей сцены перед тем, как сменится видеоклип. Это позволит зрителю понять, что сейчас должно что-то измениться.

Применение J-склейки

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro, создайте новый проект и импортируйте три клипа, которые содержат как видео, так и аудиодорожки. Обрежьте начальные и конечные кадры каждого клипа.

Примечание. В этом примере используется один видеоклип с дикторским текстом и две короткие перебивки.

2. Из панели **Project** (Проект) перетащите в видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол) (в указанном порядке) перебивку (с естественным звуком), видеоклип с дикторским текстом и еще одну перебивку (или используйте первую).

Ваше видео должно быть похоже на представленное на рис. 3.24. Необходимо сделать так, чтобы видеоизображение первой перебивки воспроизводилось одновременно с первыми несколькими словами диктора из видеоклипа, а затем изображение перебивки растворялась в видеоклипе с дикторским текстом, при этом звуковое сопровождение перебивки завершалось, образуя эффект J-склейки.

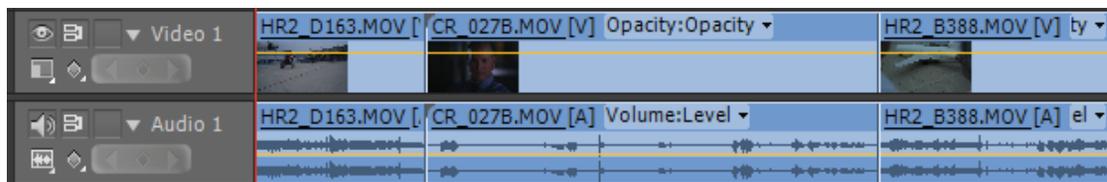


Рис. 3.24. Видеопоследовательность, состоящая из трех клипов

3. Щелкните по клипу с дикторским текстом (т.е. по среднему клипу) и выберите команду меню **Clip** ⇒ **Unlink** (Клип ⇒ Разъединить).

4. Завершите процесс разъединения, щелкнув за пределами клипа с дикторским текстом на панели **Timeline** (Монтажный стол) или сбросив с него выделение.

Примечание. Теперь, когда вы будете щелкать по аудио- или видеочасти разъединенного клипа, будет выделяться только та часть, по которой вы щелкнули.

5. Перетащите разъединенное звуковое сопровождение клипа с дикторским текстом вниз, на дорожку **Audio 2** (рис. 3.25).

При отсутствии свободной аудиодорожки просто перетащите клип на область, расположенную под аудиодорожками, и программа Adobe Premiere Pro добавит аудиодорожку, соответствующую формату вашего клипа.

Примечание. При перетаскивании аудиочастей клипов вы должны позаботиться о том, чтобы они не сместились вправо или влево. В противном случае произойдет рассинхронизация аудио- и видеочастей клипа. Временной код должен быть равен +00:00:00:00 — это значит, что клип не сместился в сторону (рис. 3.25).

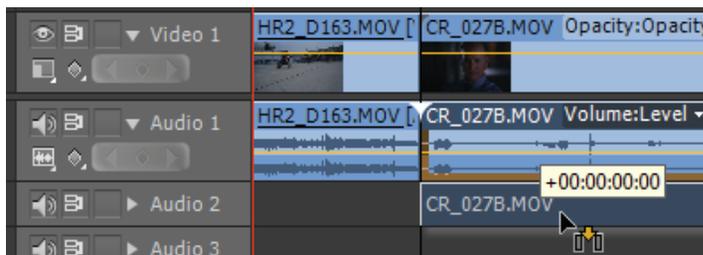


Рис. 3.25. Перетаскивание аудиоклипа

6. На панели инструментов выберите инструмент **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой), щелкните по видеочасти первого клипа (перебивки), чтобы выделить ее, и перетащите склейку между первым и вторым видеоклипами приблизительно на 1 секунду вправо (рис. 3.26).

Выполнить эту операцию монтажа вам поможет отображаемое значение временного кода.

Примечание. Если вы используете инструмент **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой) для выделенного клипа с дикторским текстом, будут перемещаться только видеокadres клипа с дикторским текстом и перебивки.

7. Используя инструмент выделения, перетащите левый край (точку входа) аудиочасти клипа с дикторским текстом влево, чтобы предоставить дополнительное пространство для плавного увеличения уровня громкости. Убедитесь, что вы перетаскиваете именно точку входа, а не сам клип.

Первые два клипа в вашей видеопоследовательности должны выглядеть приблизительно так, как показано на рис. 3.27.

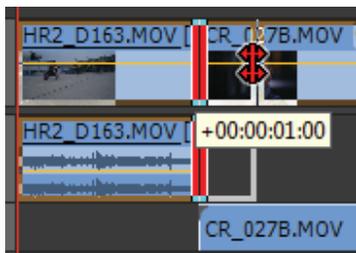


Рис. 3.26. Монтаж с прокруткой

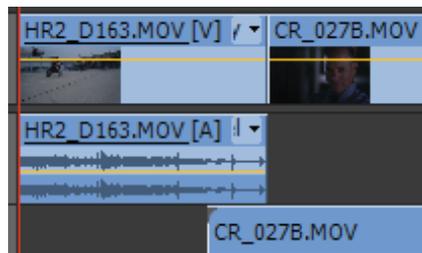


Рис. 3.27. J Использование J-склейки

Добавление и настройка ключевых кадров в J-склейке

Чтобы J- и L-склейки работали эффективно, необходимо использовать ключевые кадры в аудиоклипах для создания некоего подобия звукового взаимного затухания.

В разделе «Настройка уровня громкости звука и применение переходов затухания» вы уже познакомились с тем, как создавать ключевые кадры на панели **Timeline** (Монтажный стол). Напомним основные шаги:

- Щелкнуть по клипу, чтобы выделить его;
- Установить курсор текущей позиции воспроизведения в позицию, в которой требуется добавить ключевой кадр;
- Щелкнуть по кнопке **Add/Remove Keyframe** (Добавить/Удалить ключевой кадр) на панели аудиодорожки.

Чтобы изменить значение ключевого кадра (в данном случае, значение уровня громкости), перетаскивайте ключевой кадр вверх или вниз, наблюдая за значением уровня громкости, отображаемым во всплывающей подсказке.

Добавление и настройка ключевых кадров в J-склейке

1. Продолжите работу с момента, на котором вы остановились в предыдущем упражнении.
2. Разверните две аудиодорожки:
 - Щелкните по значкам треугольников **Collapse/Expand Track** (Свернуть/Развернуть дорожку) этих дорожек;
 - Перетащите нижние границы заголовков дорожек вниз.
3. Используя кнопку **Zoom In** (Увеличить), расположенную в левом нижнем углу панели **Timeline** (Монтажный стол), увеличьте ширину двух клипов.
4. Добавьте пять ключевых кадров в следующих местоположениях аудиоклипов. Используйте рис. 3.28 в качестве подсказки:
 - Первый клип (первая перебивка)
 - В позиции, где начинается аудиоклип с дикторским текстом (аудиоклип на дорожке **Audio 2**).

- В позиции, где действительно начинается дикторский текст (чтобы найти эту точку, используйте начало волновой формы сигнала клипа с дикторским текстом);
 - В конце первой перебивки.
- Клип с дикторским текстом (аудиочасть, которую вы переместили на дорожку **Audio 2**)
 - В начал клипа;
 - В позиции, где начинается дикторский текст (чтобы найти эту точку, используйте начало волновой формы сигнала клипа с дикторским текстом).
- Измените значения ключевых кадров следующим образом:
 - Первая перебивка: Установите второй ключевой кадр в значение приблизительно равное -9 dB, а третий ключевой кадр перетащите вниз до значения минус бесконечность (тишина) (рис. 3.28).
 - Клип с дикторским текстом (на дорожке **Audio 2**): Перетащите первый ключевой кадр вниз до значения минус бесконечность (тишина) (рис. 3.28).

Волновая форма сигнала показывает, где действительно начинается дикторский текст



Рис. 3.28. Ключевые кадры аудиочасти J-склейки

- Воспроизведите J-склейки.

Естественный звук перебивки должен исчезнуть, когда начнется дикторский текст.

- На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Dissolve** (Наплыв), вложенную в корзину **Video Transitions** (Видеопереходы), и перетащите видеопереход **Cross Dissolve** (Взаимный наплыв) на склейку между двумя видеоклипами, чтобы сгладить эффект J-склейки.

Применение L-склейки

При использовании L-склейки аудиочасть первого клипа завершается после начала следующего видеоклипа.

Применение L-склейки

- Продолжите работу с момента, на котором вы остановились в предыдущем упражнении.
- Щелкните по второй перебивке и выберите команду меню **Clip** ⇒ **Unlink** (Клип ⇒ Разъединить).
- Щелкните за пределами данного клипа, чтобы завершить процесс разъединения.
- Используя инструмент выделения, перетащите точку входа аудиочасти второй перебивки приблизительно на 2 секунды влево, расположив ее под видеоклипом с дикторским текстом (средний клип).

5. Перетащите точку выхода клипа с дикторским текстом приблизительно на 1 секунду вправо.

Как показано на рис. 3.29, произойдет наложение двух аудиоклипов.

6. Добавьте шесть ключевых кадров в аудиочасти клипа с дикторским текстом и второй перебивки. Используйте рис. 3.30 в качестве подсказки:

- Вторая перебивка (на дорожке **Audio 1**):
 - В начале клипа;
 - На полсекунды от начала клипа;
 - На полсекунды (или раньше) до окончания клипа с дикторским текстом, расположенного ниже;
 - Сразу после того, как завершается дикторский текст (см. волновую форму аудиосигнала).
- Клип с дикторским текстом (на дорожке **Audio 2**):
 - Сразу после того, как завершается звуковое сопровождение клипа (см. волновую форму аудиосигнала);
 - В конце клипа.

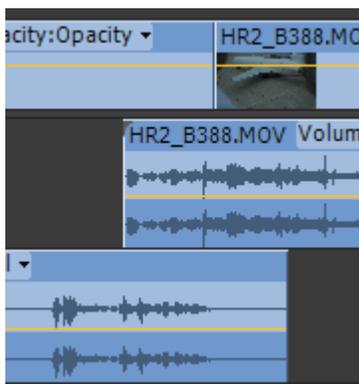


Рис. 3.29. Использование приема L-склейки

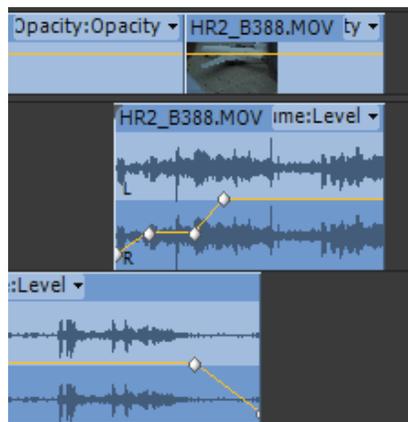


Рис. 3.30. Ключевые кадры аудиочасти L-склейки

7. В клипе с дикторским текстом перетащите ключевой кадр, расположенный в конце клипа, до упора вниз, чтобы дикторский текст завершился под перебивкой.

8. Во второй перебивке измените значения ключевых кадров следующим образом:

- Перетащите первый ключевой кадр до упора вниз;
- Перетащите второй и третий ключевые кадры до значения, приблизительно равного 9 dB (чтобы аудиочасть второй перебивки воспроизводилась еле слышно одновременно с дикторским текстом).

9. Добавьте видеопереход **Cross Dissolve** (Взаимный наплыв) между видеочастями этих двух клипов.

10. Воспроизведите созданную L-склейку.

Естественный звук второй перебивки должен еле слышно звучать до последней фразы диктора, а затем уровень громкости должен максимально увеличиться при переходе видео от клипа с дикторским текстом ко второй перебивке.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАНЕЛИ TRIM MONITOR

Панель **Trim Monitor** (Монитор обрезки) отлично подходит для выполнения точного монтажа со сдвигом и без сдвига клипов. Его основное преимущество заключается в больших экранах предварительного просмотра, детализированных элементах управления и информативных полях отображения временных кодов.

Использование панели Trim Monitor

Для выполнения этого упражнения вам понадобится три клипа, которые вы можете монтировать по порядку. Подойдет последовательность совпадающих кадров.

Использование панели Trim Monitor

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro, создайте новый проект и импортируйте три видеоклипа.
2. Перетащите три видеоклипа в видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол) в соответствующем порядке, расположив их друг за другом (рис. 3.31).

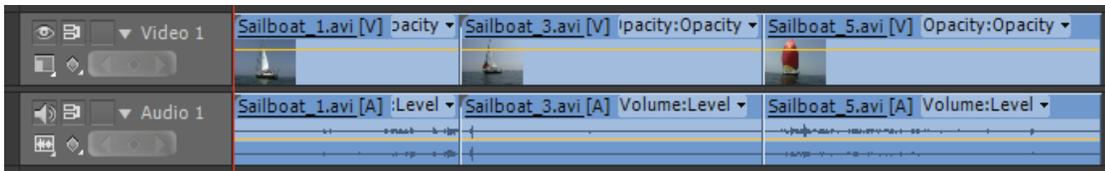


Рис. 3.31. Видеопоследовательность, состоящая из трех клипов

3. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на склейку между первым и вторым клипами.
4. Убедитесь, что дорожка **Video 1** выделена (заголовок дорожки подсвечен).

Эта дорожка должна быть выделена по умолчанию, в противном же случае щелкните по ее заголовку. Мы выделяем эту дорожку, поскольку в окне панели **Trim Monitor** (Монитор обрезки) отображаются только клипы с выделенной дорожки. В дальнейшем, когда вы начнете монтировать видеоклипы на нескольких дорожках, вы оцените важность этой возможности.

5. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Trim Monitor** (Окно ⇒ Монитор обрезки).

На экране появится панель **Trim Monitor** (Монитор обрезки), в левой области предварительного просмотра которой отображается точка выхода первого клипа, а в правой области — точка входа второго клипа (рис. 3.32).



Рис. 3.32. Панель **Trim Monitor**

6. Установите указатель мыши над левой областью предварительного просмотра, чтобы он принял вид левонаправленного инструмента **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом). Перетащите мышшь влево или вправо, чтобы создать новую точку выхода (рис. 3.33).

7. Используйте аналогичный монтаж со сдвигом клипов, чтобы обрезать точку входа правого клипа.

8. Щелкните по кнопке **Play Edit** (Воспроизвести монтаж) (расположенной под левой областью предварительного просмотра), чтобы просмотреть результаты вашей работы (рис. 3.34).

9. Щелкните по кнопке **Go To Next Edit Point** (Перейти к следующей точке монтажа), расположенной под правой областью предварительного просмотра (рис. 3.35).

Курсор текущей позиции воспроизведения на панели **Timeline** (Монтажный стол) переместится на склейку между вторым и третьим клипами, а в областях предварительного просмотра панели **Trim Monitor** (Монитор обрезки) будут отображены точки выхода и входа этих двух клипов.



Рис. 3.33. Вид указателя мыши в режиме **Ripple Edit**



Рис. 3.34. Кнопки **Play Edit** (слева) и **Loop** (справа)



Рис. 3.35. Кнопки **Go To Previous** и **Next Edit Point**

10. Используйте инструмент **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом), чтобы обрезать точки выхода и входа этих двух клипов.

11. Просмотрите результаты вашей работы, щелкнув сначала по кнопке **Loop** (Зацикленное воспроизведение), а затем — по кнопке **Play Edit** (Воспроизвести монтаж) (рис. 3.34).

Кнопка **Play Edit** (Воспроизвести монтаж) превратится в кнопку **Stop** (Остановить) и начнется воспроизведение видео.

12. Просмотрев результаты монтажа несколько раз, щелкните по кнопке **Stop** (Остановить).

13. Установите указатель мыши между двумя областями предварительного просмотра.

Указатель мыши примет вид инструмента **Rolling Edit** (Монтаж с прокруткой) (рис. 3.36).



Рис. 3.36. Вид указателя мыши в режиме **Rolling Edit**

14. Перетащите мышью влево или вправо, чтобы изменить точки выхода и входа левого и правого клипов, соответственно.

Примечание. Выполняя монтаж со сдвигом или без сдвига клипов, обратите внимание на изменение значений временных кодов в полях **Out Shift** (Сдвиг точки выхода) и **In Shift** (Сдвиг точки входа). Кроме того, посмотрите на пять значений временных кодов, расположенных под областями предварительного просмотра. Слева направо эти числа представляют:

- Длительность исходящего клипа;
- Точка выхода исходящего клипа;
- Позиция точки монтажа (склейка);
- Точка входа входящего клипа;
- Длительность входящего клипа.

15. Щелкните по левой области предварительного просмотра, чтобы сделать ее активной.

Выше и ниже области предварительного просмотра появится светло-голубая линия.

16. Используйте точные инструменты обрезки для перемещения левого клипа вперед и назад по одному кадру — или по пять кадров — за раз, чтобы выполнить точный монтаж вашего клипа (рис. 3.37).

Примечание. Эту же операцию можно проделать и с правым клипом.

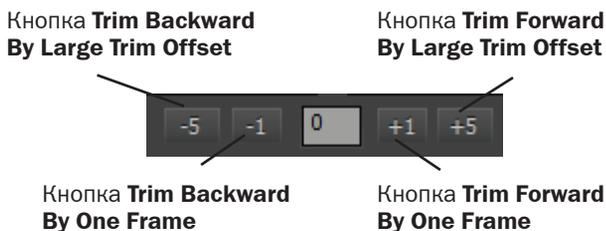


Рис. 3.37. Точные инструменты обрезки

17. Щелкните по кнопке **Play Edit** (Воспроизвести монтаж).

18. Закройте панель **Trim Monitor** (Монитор обрезки).

МОНТАЖ НА ПАНЕЛИ PROGRAM MONITOR

На панели **Program Monitor** (Монитор программы) доступно два инструмента монтажа: **Lift** (Вырезание) и **Extract** (Извлечение). Эти два метода монтажа рассматриваются в разделе «Работа с клипами на панели Timeline», в котором объясняется, как выделить клип или группу клипов в видеопоследовательности и выполнить операцию вырезания или извлечения в текущей позиции.

На панели **Program Monitor** (Монитор программы) применяется немного другой подход, по сравнению с операциями вырезания или извлечения на панели **Timeline** (Монтажный стол). Вместо того чтобы удалять клип или группу клипов, вы можете использовать панель **Program Monitor** (Монитор программы), чтобы удалить диапазон кадров из середины клипа или из нескольких клипов, расположенных на одной дорожке.

Выполнение операций вырезания или извлечения на панели Program Monitor

Для выполнения этого упражнения вам потребуется три видеоклипа.

Выполнение операций вырезания или извлечения на панели Program Monitor

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro, создайте новый проект и импортируйте три видеоклипа.

2. Перетащите клипы в видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол), расположив их друг за другом (рис. 3.38).

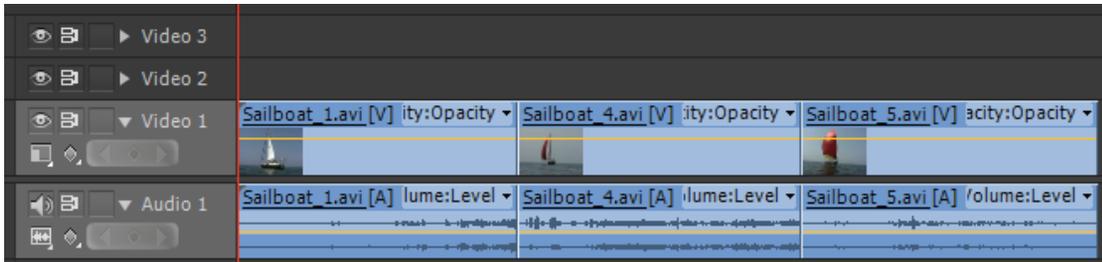


Рис. 3.38. Видеопоследовательность, состоящая из трех клипов

3. На панели **Program Monitor** (Монитор программы) перетащите правый маркер области просмотра влево, чтобы увеличить детализацию временной шкалы (рис. 3.39).

Это позволит вам выбирать точки монтажа с большей точностью.

4. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на панели **Program Monitor** (Монитор программы) на логическую точку монтажа внутри первого клипа.

Примечание. Вы можете также перетащить курсор текущей позиции воспроизведения на панели **Timeline** (Монтажный стол), чтобы установить точку монтажа. Когда вы перетаскиваете один курсор текущей позиции воспроизведения, курсоры текущей позиции воспроизведения в других окнах и панелях перемещаются синхронно с ним.

5. Щелкните по кнопке **Mark In** (Установить точку входа) (рис. 3.39).

На временных шкалах панелей **Program Monitor** (Монитор программы) и **Timeline** (Монтажный стол) появится фигурная открывающая скобка, а область справа от нее примет светло-голубой оттенок (рис. 3.40).

Примечание. Инструменты **Mark In** (Установить точку входа) и **Mark Out** (Установить точку выхода) панели **Program Monitor** (Монитор программы) выглядят и функционируют аналогично таким же инструментам панели **Source Monitor** (Монитор источника).



Рис. 3.39. Панель **Program Monitor**

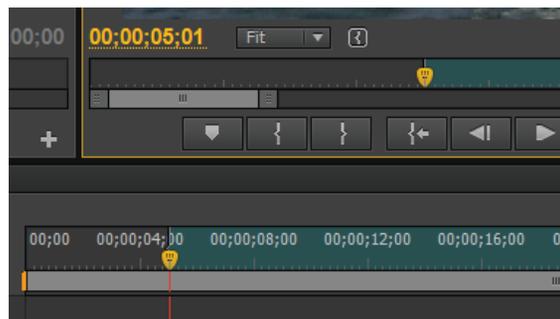


Рис. 3.40. Панели **Program Monitor** и **Timeline**

6. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на панели **Program Monitor** (Монитор программы) на точку монтажа внутри первого клипа.

7. Щелкните по кнопке **Mark Out** (Установить точку выхода).

На временных шкалах панелей **Program Monitor** (Монитор программы) и **Timeline** (Монтажный стол) появится фигурная закрывающая скобка, а область между точкой входа и точкой выхода примет светло-голубой оттенок.

8. На панели **Program Monitor** (Монитор программы) щелкните по кнопке **Lift** (Вырезание) (рис. 3.41).

Вы удалили выделенные кадры из видеопоследовательности, а на их месте остался промежуток.

Примечание. Кнопки **Lift** (Вырезание) и **Extract** (Извлечение) (рис. 3.41) на первый взгляд выглядят одинаково, пока вы не посмотрите на экран с близкого расстояния. На значке кнопки **Extract** (Извлечение) изображены маленькие треугольники, которые информируют, что соседние клипы заполнят образовавшийся промежуток после удаления кадров.

9. Выполните шаги 4–7, чтобы установить точки входа и выхода для второго и третьего клипов.

10. На панели **Program Monitor** (Монитор программы) щелкните по кнопке **Extract** (Извлечение).

Вы выполнили операцию, эквивалентную операции удаления со сдвигом клипов. На панели **Program Monitor** (Монитор программы) команда **Extract** (Извлечение) удаляет выделенный диапазон кадров и затем смещает клипы влево, чтобы заполнить образовавшийся промежуток.

Кнопка
Lift

Кнопка
Extract



Рис. 3.41. Инструменты монтажа панели **Program Monitor**

ЗНАКОМСТВО С ИНСТРУМЕНТОМ TITLER

Инструмент **Titler** программы Adobe Premiere Pro CS6 — это многосторонний полнофункциональный инструмент для создания всевозможных видов текста и фигур. Его можно использовать для создания текста и двухмерных геометрических объектов — любого размера, цвета или стиля — с обводками, скошенными краями, тенями, текстурами и свечением. Текст и объекты, созданные с помощью инструмента **Titler**, могут быть наложены на видео как статичные титры, бегущие строки или отдельные клипы. Текст и объекты, созданные с помощью инструмента **Titler**, называются титрами.

Перед тем, как приступить к выполнению упражнений, представленных в данном разделе, давайте познакомимся с панелями инструмента **Titler** (рис. 3.42):

- *Основная панель инструмента **Titler**.* Эта панель содержит рабочую область и меню, где создается и просматривается текст и графика. Черно-белый фон в виде шахматной доски обозначает прозрачность. Иначе говоря, если вы поместите текст или графику, созданные с помощью инструмента **Titler**, на видеодорожку над другими видеоклипами в после-

довательности, видеоклипы на нижних дорожках будут отображаться сквозь области с фоном в виде шахматной доски.

- **Title Properties** (*Свойства титров*). Свойства текста и графики, например, характеристики шрифта, штриховки и тени.
- **Title Styles** (*Стили титров*). Предопределенные текстовые стили. Вы можете выбирать из десятков различных стилей, или создать свой собственный стиль.
- **Title Actions** (*Действия над титрами*). Настройка выравнивания, центрирования или распределения текста и групп объектов.
- **Title Tools** (*Панель инструментов*). Инструменты, позволяющие определять границы текста, задавать траектории текста и выбирать геометрические фигуры.

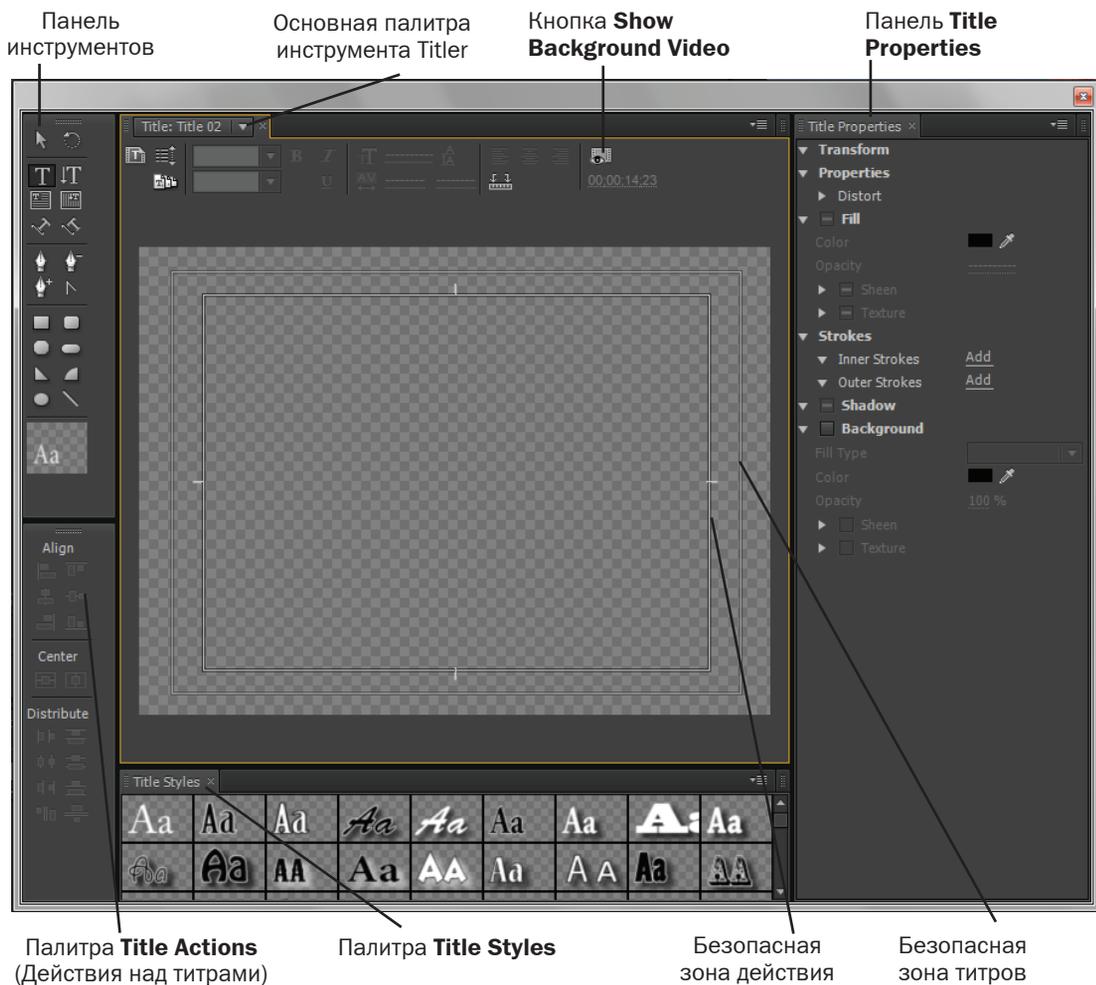


Рис. 3.42. Окно инструмента Titler

Свойства текста

В следующем упражнении будут рассмотрены настройки текста, которые доступны в программе Adobe Premiere Pro. Далее вы узнаете, как создавать текст и фигуры для ваших проектов в разделе «Создание текста и объектов с помощью инструмента Titler». После этого вы опробуете дополнительные возможности, например, заливки (внутренние и внешние), свечение, градиенты, а также горизонтальную и вертикальную прокрутку титров.

Свойства текста

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте любой проект.
2. Выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Title** (Файл ⇒ Новый ⇒ Титр).

На экране появится диалоговое окно **New Title** (Новый титр) (рис. 3.43).

3. В поле ввода **Name** (Имя) укажите название для вашего титра и щелкните по кнопке **OK**.

На экране появится окно инструмента Titler.

Примечание. В качестве фона рабочей области основной панели инструмента Titler может быть установлен кадр, соответствующий текущей позиции курсора на временной шкале монтажного стола. Для включения и отключения данного режима используйте кнопку **Show Background Video** (Показать фоновое видео) (рис. 3.42).

4. Чтобы создать текстовый титр, щелкните по инструменту **Type** (Ввод текста) — его значок представляет собой большую букву Т и расположен в левом верхнем углу панели инструментов (рис. 3.44).

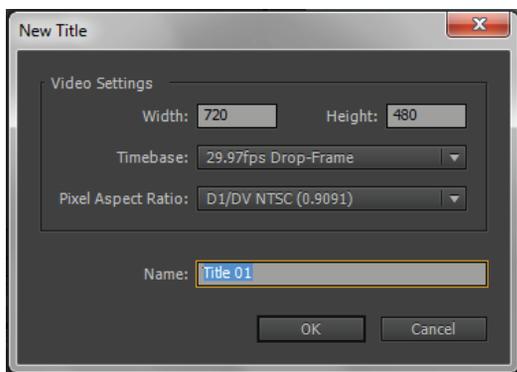


Рис. 3.43. Диалоговое окно **New Title**



Рис. 3.44. Инструмент **Type**

5. Щелкните в любой позиции рабочей области основной панели инструмента Titler, введите первую строку текста, нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), и введите вторую строку текста.

В текстовой рамке появятся две строки текста (рис. 3.45).

6. В раскрывающемся списке **Font** (Шрифт) (расположенном в верхней части основной панели инструмента Titler) выберите другой шрифт (рис. 3.46).

Новый шрифт будет применен к тексту в основной панели инструмента Titler.

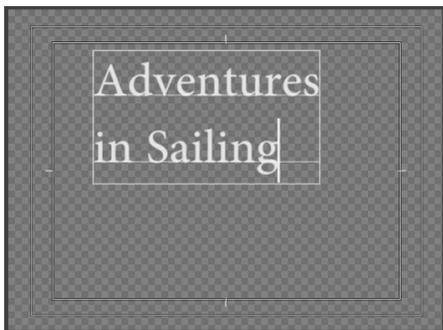


Рис. 3.45. Титр, состоящий из двух строк

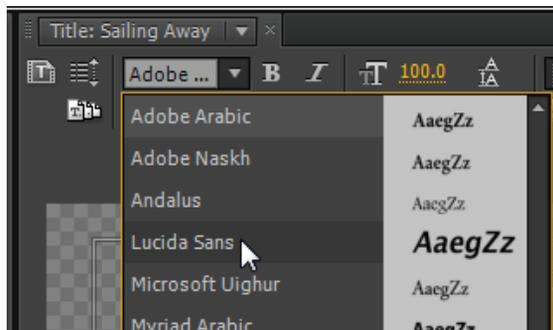


Рис. 3.46. Раскрывающийся список **Font**

Примечание. Если вы случайно закроете какую-либо панель в окне инструмента Titler, вы сможете открыть ее снова, щелкнув по значку меню основной панели инструмента Titler (треугольник, расположенный в правом верхнем углу основной панели инструмента Titler) и выбрав в появившемся меню название закрытой панели.

7. В группе элементов управления **Properties** (Свойства) панели **Title Properties** (Свойства титров) измените настройки титра следующим образом (рис. 3.47):

- Нажав и удерживая кнопку мыши на значении параметра **Font Size** (Размер шрифта), перетащите указатель мыши влево или вправо, чтобы установить новое значение, или щелкните по значению параметра **Font Size** (Размер шрифта), чтобы выделить его и ввести новое значение.
- Подобным образом измените значение параметра **Aspect** (Формат) (расположенного под параметром **Font Size** (Размер шрифта) в группе элементов управления **Properties** (Свойства)), чтобы указать коэффициент масштабирования текста по горизонтали — текст будет расширяться (или сжиматься), что уместиться внутри границ безопасной зоны титров (рис. 3.42).

Примечание. Телевизоры с поддержкой системы NTSC обрезают края изображения видеосигнала. Если текст будет находиться внутри границ безопасной зоны титров, вы можете быть уверены, что зрители увидят весь ваш текст. Чтобы отобразить границы без-

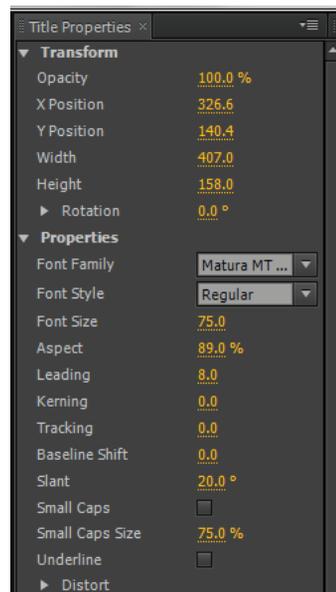


Рис. 3.47. Панель **Properties**, группа элементов управления **Properties**

опасной зоны титров, выберите команду **Safe Title Margin** (Безопасное поле титров) в меню основной панели инструмента **Titler**.

- Измените значение параметра **Leading** (Интерлиньяж) (расположенного под параметром **Font Size** (Размер шрифта) в группе элементов управления **Properties** (Свойства)), чтобы изменить расстояние между строками текста.
- Измените значение параметра **Slant** (Наклон), выражаемого в градусах, чтобы наклонить текст влево (отрицательное значение) или вправо.

8. На панели **Title Styles** (Стили титров) поочередно щелкните по нескольким стилям и обратите внимание на то, как изменяется внешний вид вашего текста.

Примечание. Стили — это обычные шрифты с предустановленными настройками, такими как полужирность, курсивное начертание, размер, наклон, а также эффектами, например, обводкой, свечением, тенью, цветом и типом заливки.

9. На панели **Title Actions** (Действия над титрами) щелкните по кнопке **Vertical Center** (Центрировать по вертикали) и по кнопке **Horizontal Center** (Центрировать по горизонтали) (рис. 3.48).

10. Закройте окно инструмента **Titler**, щелкнув по небольшой кнопке «x» в правом верхнем углу (Windows) или левом верхнем углу (OS X) окна.

Созданный титр появится в виде клипа на панели **Project** (Проект) (рис. 3.49).

Примечание. Программа Adobe Premiere Pro сохраняет титр в файле проекта. Вы не найдете отдельный файл для титра на жестком диске вашего компьютера.

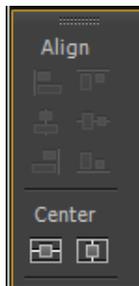


Рис. 3.48. Панель **Title Actions**



Рис. 3.49. Панель **Project**

11. Чтобы снова отобразить титр в окне инструмента **Titler**, дважды щелкните по этому титру на панели **Project** (Проект).

12. Чтобы добавить титр в текущую видеопоследовательность, перетащите титр из панели **Project** (Проект) на видеодорожку.

Примечание. Чтобы наложить титр поверх другого видеоклипа, поместите титр на видеодорожку, которая находится *над* текущим клипом, например, дорожку **Video 2** (рис. 3.50). Результат наложения титра можно просмотреть в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) (рис. 3.51).

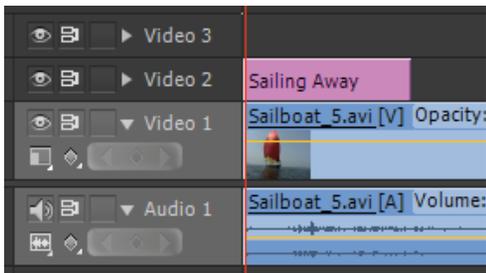


Рис. 3.50. Размещение титра
поверх другого клипа



Рис. 3.51. Результат размещения титра
поверх другого клипа

СОЗДАНИЕ ТЕКСТА И ОБЪЕКТОВ С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТА TITLER

Инструмент **Titler** программы Adobe Premiere Pro CS6 можно использовать для создания текста и геометрических объектов. Существует три метода создания текста, каждый из которых подходит для создания горизонтального или вертикального текста:

- *Текстовая строка (point text)*. Для создания текстовой строки используется инструмент **Type** (Ввод текста). Перед тем, как начать вводить текст, укажите точку вставки. По мере ввода текста текстовая рамка расширяется, чтобы вместить новый текст. Текст располагается в одной строке до тех пор, пока вы не нажмете клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), или не выберете команду **Title** ⇒ **Word Wrap** (Титр ⇒ Перенос слова) в основном меню. В дальнейшем, при изменении формы и размера текстовой рамки будет происходить соответствующее изменение формы и размера текста.
- *Текстовый блок (paragraph text)*. Используйте инструмент **Area Type** (Ввод текстового блока), чтобы указать размеры и форму области для ввода текста, после чего введите сам текст. В текстовом блоке автоматически происходит перенос слов в пределах текстовой рамки. Изменение размеров текстовой рамки приводит к отображению большего или меньшего объема текста, однако форма или размер текста не изменяется.
- *Траектория текста (path text)*. Используйте инструмент **Path Type** (Траектория ввода текста), чтобы построить траекторию (путь), которой будет следовать ваш текст, путем расстановки точек, образующих кривую, в области основной панели инструмента **Titler** с последующей настройкой формы и направления этой кривой. Затем введите текст, которые будет размещаться вдоль этой траектории.

Перед тем, как приступить к выполнению упражнений данного раздела, мы рекомендуем выполнить упражнения в разделе «Знакомство с инструментом Title». В разделе «Знакомство с инструментом Title» подробно рассматриваются все панели инструмента Title, а также множество различных параметров, подготавливая вас к выполнению упражнений данного раздела.

Создание текстовой строки

Для создания текстовой строки используйте инструмент **Type** (Ввод текста).

Создание текстовой строки

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro, создайте новый проект и импортируйте видеоклип.
2. Перетащите клип на дорожку **Video 1** на панели **Timeline** (Монтажный стол).
3. Выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Title** (Файл ⇒ Новый ⇒ Титр), чтобы открыть диалоговое окно **New Title** (Новый титр).
4. В поле ввода **Name** (Имя) укажите название для вашего титра и щелкните по кнопке **ОК**.

На экране появится окно инструмента Title.

5. На панели **Title Styles** (Стили титров) (рис. 3.52) щелкните по стилю, который лучше всего подходит для ваших целей.

Примечание. Далее в этом упражнении вы измените настройки стиля и сможете сохранить их в виде вашего собственного стиля.



Рис. 3.52. Панель Title Styles

6. На панели инструментов щелкните по инструменту **Type** (Ввод текста), затем щелкните в любом месте основной панели инструмента Title и введите текст (рис. 3.53).

Примечание. Инструмент **Type** (Ввод текста) создает текстовую строку. Слова в текстовой строке не переносятся. Излишне длинная строка выйдет за пределы экрана справа.

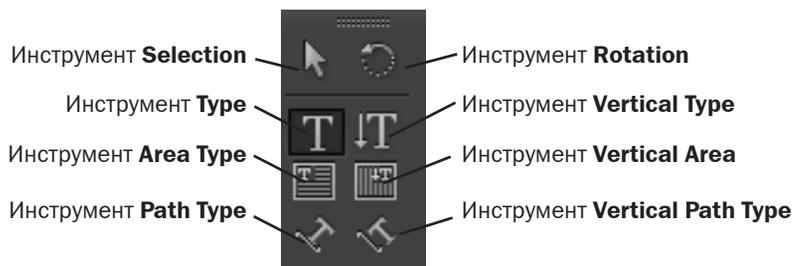


Рис. 3.53. Панель инструментов в окне инструмента Title

7. Чтобы создать новую строку текста, нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

8. Чтобы в текстовой строке происходил перенос слов, когда текстовая рамка достигнет границ безопасной зоны титров, в основном меню выберите команду **Title** ⇒ **Word Wrap** (Титр ⇒ Перенос слова).

Примечание. Чтобы отключить отображение границы безопасной зоны титров или безопасной зоны действий, в меню инструмента **Titler** (или строке меню **Title** ⇒ **View** (Титр ⇒ Вид)) выберите команду **Safe Title Margin** (Безопасное поле титров) или команду **Safe Action Margin** (Безопасное поле действия), соответственно.

9. Щелкните по инструменту **Selection** (Выделение) (рис. 3.53), а затем щелкните по тексту титра.

На текстовой рамке появятся маркеры (рис. 3.54).

10. Перетащите за маркеры углы и края текстовой рамки и обратите внимание на то, как изменяется размер и форма текста.

Примечание. Вместо того, чтобы перетаскивать маркеры текстовой рамки для изменения размера текста, вы можете изменить значения параметров в группе элементов управления **Transform** (Преобразование) панели **Title Properties** (Свойства титров).

11. Установите указатель мыши за пределами текстовой рамки рядом с любым маркером так, чтобы указатель мыши принял вид инструмента вращения. Затем перетащите мышью, чтобы повернуть текстовую рамку (рис. 3.55).

Примечание. Эту же операцию можно выполнить с помощью инструмента **Rotation** (Вращение) (рис. 3.53).



Рис. 3.54. Текстовая строка в рамке

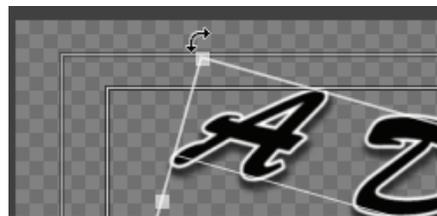


Рис. 3.55. Указатель мыши в режиме **Rotation**

12. Измените текст, дважды щелкнув инструментом **Selection** (Выделение) в любой области текста и введя новый текст.

Вы можете перетащить указатель мыши, чтобы выделить текст, который следует удалить или заменить.

13. В правом верхнем углу основной панели инструмента **Titler** щелкните по кнопке **Show Background Video** (Показать фоновое видео) (рис. 3.56), чтобы отобразить видеоклип, находящийся под титром (рис. 3.57).



Рис. 3.56. Кнопка Show Background Video



Рис. 3.57. Основная панель инструмента Titleer

Примечание. Щелчок по этой кнопке включает или выключает отображение фонового видео. В данном случае, убедитесь, что фоновое видео отображается.

14. Щелкните по значению временного кода фонового видео (расположенном под кнопкой Show Background Video (Показать фоновое видео)) и перетащите указатель мыши вправо или влево, чтобы выбрать другой видеоклип.

Примечание. Возможность Show Background Video (Показать фоновое видео) помогает точно позиционировать текст или геометрические объекты поверх изображения видеоклипов.

15. Удалите текст, щелкнув кнопкой мыши по инструменту Selection (Выделение), затем щелкнув по тексту в основной панели инструмента Titleer (вокруг текста появится текстовая рамка с маркерами) и нажав клавишу Delete.

16. Щелкните по кнопке Show Background Video (Показать фоновое видео), чтобы отключить отображение фонового видеоклипа.

17. Выберите инструмент Vertical Type (Вертикальный ввод текста), щелкните по основной панели инструмента Titleer и приступайте к вводу текста (рис. 3.58).

Нажатие клавиши Enter (Windows) или Return (OS X) добавляет вторую колонку текста слева от первой колонки. Это стандартное поведение, поскольку вертикальный текст в параллельных колонках в основном используется для текста на японском языке.

18. Закройте окно инструмента Titleer.

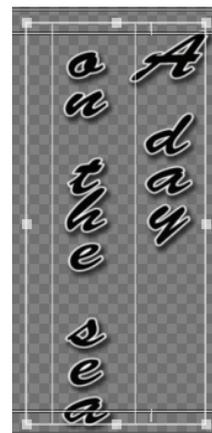


Рис. 3.58. Вертикальные текстовые строки

Создание текстового блока

Используйте инструмент Area Type (Ввод текстового блока), чтобы установить размер и форму текстового блока, и затем вводите текст.

Создание текстового блока

1. В основном меню выберите команду **File** ⇒ **New** ⇒ **Title** (Файл ⇒ Новый ⇒ Титр).
2. В поле ввода **Name** (Имя) укажите название для вашего титра и щелкните по кнопке **ОК**.
3. В окне инструмента **Titler** щелкните по инструменту **Area Type** (Ввод текстового блока) (рис. 3.53).

Инструмент **Area Type** (Ввод текстового блока) создает текстовый блок.

Примечание. При выполнении этого или любого из следующих упражнений вы можете изменить стиль текста, щелкнув по подходящему стилю на панели **Title Styles** (Стили титров).

4. В основной панели инструмента **Titler** щелкните и, удерживая кнопку мыши, перетащите указатель мыши, чтобы создать текстовую рамку, которая практически полностью заполняет безопасную зону.
5. Приступайте к вводу текста. Введите достаточное количество символов, чтобы попытаться выйти за границы правого края текстовой рамки.

Слова в текстовом блоке переносятся на следующую строку, когда текст достигает границ текстовой рамки, а заданные размеры текстовой рамки не изменяются. Чтобы перейти на следующую строку до того, как текст достигнет правого края рамки, нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X) (рис. 3.59).

6. Щелкните по инструменту **Selection** (Выделение) и перетащите за маркеры края текстовой рамки, чтобы изменить ее размеры и форму.

Примечание. Текст не изменяет свой размер. Вместо этого происходит настройка положения базовых линий в текстовой рамке. Если текстовая рамка будет слишком мала для размещения всего текста, не поместившийся текст скроется за нижним краем рамки, а около ее правого нижнего угла появится небольшой значок (+) (рис. 3.60).

7. Закройте окно инструмента **Titler**.



Рис. 3.59. Текстовый блок



Рис. 3.60. Индикатор, сообщающий о том, что дополнительный текст находится за пределами текстовой рамки

Направление текста по траектории

Инструмент **Path Type** (Траектория ввода текста) одновременно элегантен и мудрен. Он позволяет создавать траектории — простые или сложные, прямые или кривые, — по которым будет следовать текст.

Если вам приходилось работать с инструментом **Pen** (Перо) в программе Adobe Photoshop CS6, вы уже знаете, как пользоваться инструментом **Path Type** (Траектория ввода текста). Сначала определяется траектория путем создания набора точек на основной панели инструмента Titler с последующим перетаскиванием маркеров каждой точки для выстраивания кривой.

Создание текста на траектории

1. В основном меню выберите команду **File** ⇒ **New** ⇒ **Title** (Файл ⇒ Новый ⇒ Титр).
2. В поле ввода **Name** (Имя) укажите название для вашего титра и щелкните по кнопке **ОК**.
3. На панели инструментов в окне инструмента Titler щелкните по инструменту **Path Type** (Траектория ввода текста) (рис. 3.53).
4. Щелкните в любой точке основной панели инструмента Titler и, удерживая кнопку мыши, перетащите указатель мыши по диагонали.

В результате этого действия будут создана опорная точка с маркерами (рис. 3.61). Эти маркеры используются для задания характеристик кривой. Если вы просто щелкните кнопкой мыши, не перетаскивая указатель мыши, добавления маркеров не произойдет. В дальнейшем добавить эти маркеры будет очень сложно.

5. Перетащите указатель мыши в другую позицию, чтобы создать еще одну опорную точку с маркерами.

Инструмент Titler автоматически создаст траекторию в виде кривой между опорными точками (рис. 3.62).

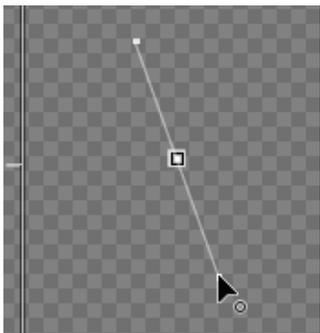


Рис. 3.61. Опорная точка траектории текста (в центре) и ее маркеры

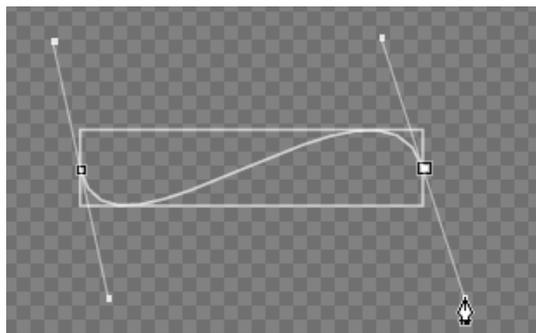


Рис. 3.62. Опорные точки траектории текста и текстовая рамка

6. Добавьте еще, по крайней мере, две опорные точки.

Каждая новая точка, добавляемая за пределами существующей текстовой рамки, увеличивает ее размеры.

7. Удалите любую точку, выбрав инструмент **Delete Anchor Point** (Удалить опорную точку) (рис. 3.63) и щелкнув по опорной точке.

8. Щелкните по инструменту **Pen** (Перо), установите указатель мыши над любым маркером (при этом указатель мыши примет вид черной стрелки) и перетащите его (рис. 3.64).

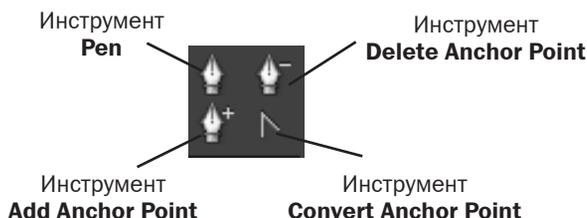


Рис. 3.63. Инструменты **Path Type** (Траектория ввода текста)

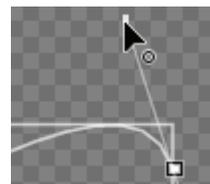


Рис. 3.64. Инструмент **Pen** над маркером

Сделайте траекторию длиннее или короче, или просто измените траекторию, чтобы увидеть, как работает данный инструмент.

9. Установите указатель мыши над опорной точкой (указатель мыши примет вид такой же черной стрелки, как при размещении указателя мыши над маркерами) и перетащите опорную точку в новое местоположение, чтобы изменить форму траектории.

10. Снова щелкните по инструменту **Path Type** (Траектория ввода текста) и затем щелкните в любом месте внутри новой текстовой рамки, но не по траектории или опорным точкам.

В начале кривой появится мигающий текстовый курсор.

11. Введите текст.

Введенный текст будет следовать указанной траектории (рис. 3.65).

Примечание. Если из-за слишком большого размера текст не умещается на кривой, уменьшите его с помощью элементов управления **Font Size** (Размер шрифта) панели **Properties** (Свойства).



Рис. 3.65. Текст на траектории

Создание фигур

Если вам уже приходилось создавать фигуры в таких графических редакторах, как Adobe Photoshop или Adobe Illustrator, то вы знаете, как создавать геометрические объекты с помощью инструмента **Titler** программы Adobe Premiere Pro: просто выберите любой инструмент рисования на панели инструментов, а затем перетащите указатель мыши, чтобы нарисовать фигуру.

Создание фигур

1. Продолжите работу с момента, на котором вы остановились в предыдущем упражнении (не закрывая окно инструмента **Titler**).

2. В основном меню выберите команду **Title** ⇒ **New Title** ⇒ **Based On Current Title** (Титр ⇒ Новый титр ⇒ На базе текущего титра) или создайте новый титр (команда меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Title** (Файл ⇒ Новый ⇒ Титр)).

На экране появится диалоговое окно **New Title** (Новый титр).

3. В поле ввода **Name** (Имя) укажите название для вашего титра и щелкните по кнопке **OK**.

4. В окне инструмента **Titler** выберите инструмент **Selection** (Выделение) и, нарисовав рамку, выделите текст на основной панели инструмента **Titler**, и нажмите клавишу **Delete**, чтобы очистить область.

5. Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) на панели инструментов (рис. 3.66) и перетащите указатель мыши по основной панели инструмента **Titler**, чтобы нарисовать прямоугольник (рис. 3.67).



Рис. 3.66. Инструменты рисования



Рис. 3.67. Прямоугольник

Нарисованный прямоугольник будет иметь характеристики стиля, выбранного на панели **Title Properties** (Свойства титра). В этом примере прямоугольник залит белым цветом и имеет тень.

6. На основной панели инструмента **Titler** нарисуйте квадрат, перетаскивая указатель мыши при нажатой клавише **Shift**, чтобы сохранить коэффициент соотношения сторон фигуры.

Примечание. Клавиша-модификатор **Shift** позволяет создавать фигуры с симметричными свойствами: окружности, квадраты, равносторонние треугольники и сектора с прямыми углами. Чтобы сохранить коэффициент соотношения сторон при изменении размеров уже созданной фигуры, нажмите и удерживайте клавишу **Shift** перед внесением изменения.

7. Щелкните по инструменту **Selection** (Выделение), нарисуйте рамку, перетаскивая указатель мыши, чтобы выделить два объекта на основной панели инструмента **Titler**, и нажмите клавишу **Delete**, чтобы очистить область.

8. Выберите инструмент **Rounded Corner Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами) и, нажав и удерживая клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (OS X), перетащите указатель мыши, чтобы нарисовать фигуру от ее центра (рис. 3.68).

При использовании этой клавиши-модификатора центр фигуры будет оставаться в той позиции, в которой вы изначально щелкнули кнопкой мыши. При перетаскивании указателя мыши размеры и форма объекта будет изменяться относительно этой точки.

9. Выберите инструмент **Clipped Corner Rectangle** (Прямоугольник с фасками). Удерживая нажатой клавишу **Shift** и клавишу **Alt** (Windows) или клавишу **Option** (OS X), перетащите указатель мыши, чтобы сохранить коэффициент соотношения сторон фигуры и рисовать от центра фигуры (рис. 3.68).

10. Выберите инструмент **Arc** (Сектор) и перетащите указатель мыши по диагонали через угловые точки, чтобы в процессе рисования перевернуть фигуру по диагонали (рис. 3.68).

11. Щелкните по инструменту **Wedge** (Клин) и перетащите указатель мыши по диагонали, вверх или вниз, чтобы в процессе рисования перевернуть фигуру по горизонтали или вертикали (рис. 3.68).

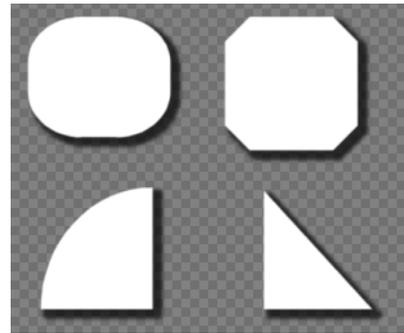


Рис. 3.68. Прямоугольник со скругленными углами, прямоугольник с фасками, сектор и клин

Примечание. Чтобы перевернуть фигуру после того, как она была нарисована, используйте инструмент **Selection** (Выделение) для перетаскивания углового маркера в том направлении, в котором необходимо перевернуть фигуру.

12. Используйте инструмент **Selection** (Выделение), чтобы нарисовать рамку, выделив объекты, которые вы только что создали, и нажмите клавишу **Delete**, чтобы снова очистить область.

13. Выберите инструмент **Line** (Линия) и перетащите указатель мыши, чтобы нарисовать отрезок.

Примечание. Чтобы соединить другой отрезок с только что нарисованным отрезком, попытайтесь щелкнуть по конечной точке этого отрезка. Это неточный процесс. Как будет показано в следующих шагах, инструмент **Pen** (Перо) соединяет линии более элегантным образом.

14. Выберите инструмент **Pen** (Перо) и щелкните в любом месте основной панели инструмента **Titler**, чтобы создать опорную точку, которая станет концевой точкой для отрезка линии (не перетаскивайте указатель мыши, чтобы не создать маркеры).

15. Снова щелкните в том месте основной панели инструмента **Titler**, где необходимо закончить отрезок. (Щелкните при нажатой клавише **Shift**, чтобы ограничить наклон линии углами, кратными 45° .)

В результате этого действия будет создана еще одна опорная точка, и между двумя точками появится новый отрезок линии.

16. Продолжайте щелкать с использованием инструмента **Pen** (Перо), чтобы создать дополнительные прямые отрезки.

17. Чтобы завершить контур, выполните одно из следующих действий:

- Чтобы замкнуть контур, поместите указатель инструмента **Pen** (Перо) над исходной опорной точкой так, чтобы рядом с указателем инструмента **Pen** (Перо) появился маленький кружок (рис. 3.69). Щелкните по этой точке, чтобы завершить соединение.
- Чтобы оставить контур открытым, щелкните при нажатой клавише **Ctrl** (Windows) или **Option** (OS X) в области основной панели инструмента **Titler** за пределами всех объектов и их рамок.

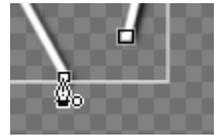


Рис. 3.69.
Замыкание контура

18. Закройте окно инструмента **Titler**.

РЕЦЕНЗИЯ

Имя: _____ Дата: _____

Проект: _____

Краткие сведения

Рецензирование — это важная часть процесса проектирования. Помимо того, что вы оцениваете проект самостоятельно или вместе с вашим клиентом и вносите соответствующие изменения, рецензирование может также принести пользу вашему проекту. Рецензирование применяется во многих профессиональных средах, и этим навыком должны обладать все учащиеся.

В процессе рецензирования отмечайте как положительные, так и отрицательные моменты. Критические замечания должны быть представлены в виде предложений, а не в виде приказаний. Не расстраивайтесь и не думайте, что вы плохо справились с работой, основываясь лишь на одной рецензии. Все рецензии уникальны, и то, что может не одобрить один человек, для другого человека может показаться образцовым.

Процесс представления работы на рецензию

- Представляя работу на рецензию, расскажите про цели, целевую аудиторию и задачи вашего видеофильма, а также опишите любые проблемы, требующие решения.
- Когда кто-либо другой представляет свою работу на рецензию вам, в первую очередь вы должны обратить внимание на цели, целевую аудиторию и задачи этой работы.

- Если цели, целевая аудитория и задачи работы понятны, задайте вопросы автору, дайте свои комментарии и внесите предложения.
- В заключение попросите автора подытожить предложения и предложить план корректирующих мероприятий.

Рекомендации по комментированию и внесению предложений

- Перед тем, как давать комментарии, просмотрите весь видеоматериал и убедитесь, что намерения автора вам понятны.
- Отметьте сильные и слабые стороны видео (выбор кадров, сценарий, переходы, эффекты и так далее).
- Внесите предложения, но не отдавайте приказы. Например, не говорите «вы должны сделать это...». Лучше использовать местоимения первого лица: «Я вижу, что...» или «Мне непонятно, почему...».
- Уважайте и будьте внимательны к чувствам других. Не говорите и не пишите то, что вы не хотели бы услышать в ответ. Для проявления жестокости нет причин.
- Ваши комментарии должны быть понятными и четкими, чтобы ваш коллега точно знал, что вы имеете в виду. Приводите конкретные примеры и ссылайтесь на приемы видеосъемки, методики монтажа, написания сценариев и т.д., чтобы аргументировать вашу точку зрения. (Общие комментарии, как, например, «Это непонятно» или «Это слишком размыто», не несут никакой практической пользы. Лучше использовать такие комментарии: «Мне непонятен смысл этого клипа, поскольку в данном случае он выглядит неуместным».)
- Если вы оформляете комментарии в письменном виде, прочтите их перед тем, как отправить вашему коллеге. Ваши комментарии должны иметь смысл и должны быть написаны понятным языком.

РАБОТА В ПРОГРАММЕ ADOBE MEDIA ENCODER CS6

Программа Adobe Media Encoder CS6 преобразует видеопоследовательности и клипы в мультимедийные файлы, подходящие для распространения во Всемирной паутине, записи на DVD-диски, загрузки на планшеты, смартфоны и другие портативные устройства.

Вы можете кодировать файлы в рамках рабочего пространства приложения Adobe Media Encoder или в процессе экспорта видеопоследовательности или клипа непосредственно из программы Adobe Premiere Pro CS6. Оба метода предусматривают набор предустановок, позволяющих подготовить файлы для отображения на различных экранах.

При экспорте мультимедийных файлов из программы Premiere Pro приложение Adobe Media Encoder работает в фоновом режиме. При кодировании файлов в рабочем пространстве программы Adobe Media Encoder, у вас есть возможность пакетной обработки нескольких файлов. Например, вы можете кодировать несколько видеоклипов, используя одни и те

же настройки. Вы также можете кодировать несколько копий одного и того же видеофайла для просмотра на различных экранах и устройствах. В любом случае пакетное кодирование происходит в фоновом режиме, не мешая вам работать. Звуковое оповещение сообщит вам, когда кодирование будет завершено.

Из этого раздела вы узнаете, как экспортировать видеопоследовательность из программы Adobe Premiere Pro и использовать пакетную обработку файлов в приложении Adobe Media Encoder.

Экспорт мультимедийных данных из программы Adobe Premiere Pro

В этом упражнении вы откроете диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 3.70) в программе Adobe Premiere Pro и познакомитесь с некоторыми распространенными файловыми форматами и настройками.

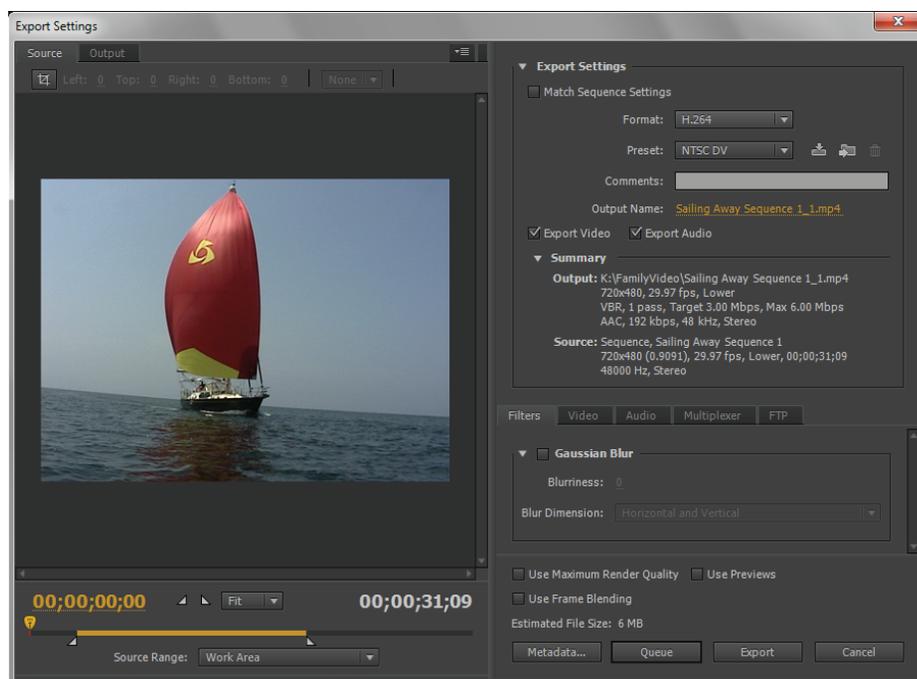


Рис. 3.70. Диалоговое окно **Export Settings**

Ниже представлен список форматов для экспорта, доступных в программе Adobe Media Encoder:

- *Advanced Audio Encoding (AAC)*. Формат аудиофайлов с компрессией, который был разработан, как преемник формата MP3. Формат AAC зачастую позволяет получать более высокое качество звука по сравнению с форматом MP3.

- *Audio Interchange File Format (AIFF)*. Формат-контейнер для аудиофайлов, разработанный компанией Apple. Это стандартный формат аудиофайлов, используемый для хранения звуковых данных на компьютерах Mac и других электронных аудиоустройствах компании Apple.
- *DPX*. Формат Digital Picture Exchange — это распространенный файловый формат для хранения цифровых промежуточных и визуальных эффектов, и принят Обществом инженеров кино и телевидения (Society of Motion Picture and Television Engineers — SMPTE) в качестве стандарта. Формат DPX обеспечивает исключительную гибкость при хранении цвета и другой информации для обмена между различными программами для видеомонтажа.
- *FLV/F4V (H.264) (Adobe Flash Video)*. Этот формат применяется для размещения аудио и видеоданных во Всемирной паутине и других сетях. Файлы в формате Flash Video можно воспроизвести на любом компьютере, на котором установлен браузер с поддержкой технологии Flash.
- *GIF*. Формат Graphics Interchange Format — формат файлов графических изображений, подходящий для хранения рисунков с четкими границами (например, логотипов) с ограниченным количеством цветов. Этот формат предоставляет возможность сжимать данные без потери качества, сохраняя четкие границы (в отличие от формата JPEG).
- *H.264*. Этот формат, основанный на стандарте MPEG-4, используется для кодирования файлов (в том числе с высоким разрешением, HD), предназначенных для размещения во Всемирной паутине и воспроизведения на множестве устройств, таких как смартфоны с поддержкой формата 3GPP, портативные видеоплееры, планшеты и приставки PlayStation Portable (PSP). Программа Adobe Media Encoder содержит предустановленные настройки формата H.264 для таких сервисов, как Google Video, MySpace, Yahoo! Video и YouTube.
- *H.264 Blu-ray*. Этот формат, основанный на стандарте MPEG-4, используется для кодирования файлов в стандарте HDTV для последующей записи на Blu-ray-диски.
- *JPEG*. Формат Joint Photographic Express Group — распространенный метод компрессии фотографических изображений с потерей качества. Степень компрессии может быть изменена, позволяя находить компромисс между размером файла и качеством изображения.
- *Microsoft AVI (AVI)*. Формат Audio Video Interleave («Чередование аудио и видео») — формат мультимедийных файлов, разработанный корпорацией Microsoft. Файлы в формате AVI могут содержать как аудио-, так и видеоданные в контейнере, обеспечивающем синхронное воспроизведение этих данных. Файлы в формате AVI можно воспроизводить на персональных компьютерах под управлением операционной системы Windows с использованием программы Windows Media Player и других приложений.
- *MP3 (MPEG1 Audio Layer 3)*. Этот формат используется для хранения аудиофайлов с компрессией. Степень компрессии может быть изменена, позволяя находить компромисс между размером файла и качеством звука. Формат MP3 наиболее популярен во Всемирной паутине и на многих портативных цифровых аудиоплеерах.
- *MPEG2*. Этот формат позволяет создавать высококачественное, полноэкранное видеозображение со скоростью потока около 15 Мбит/с.

- *MPEG2 Blu-ray*. Подмножество стандарта MPEG-2, разработанное для кодирования видеофайлов с изображением в высоком разрешении (HD) для последующей записи на Blu-ray диски.
- *MPEG2-DVD*. Подмножество стандарта MPEG-2, разработанное для DVD-дисков со скоростью потока до 9 Мбит/сек.
- Файл в формате MPEG2-DVD может быть записан непосредственно на DVD-диск, позволяя создать фильм, который будет воспроизводиться автоматически, или который может быть использован в программе для авторинга (например, Adobe Encore), чтобы создать диск с навигационным меню и другими возможностями.
- *MPEG4*. Формат MPEG-4 объединяет множество возможностей стандартов MPEG-1, MPEG-2 и других подобных стандартов, добавляя ряд новых возможностей, например, расширенную поддержку трехмерного рендеринга, объектно-ориентированные комбинированные файлы (включающие аудио, видео и VRLM-объекты), поддержку управления правами и различных видов интерактивного контента.
- *Material Exchange Format (MXF OP1a)*. Профессиональный формат-контейнер для хранения и обработки видео- и аудиофайлов, созданный международной организацией SMPTE. Данный формат используется в рамках рабочих процессов между Sony eVTR и такими системами нелинейного монтажа, как программа Adobe Premiere Pro.
- *P2 Movie*. Формат DVCPRO P2 (P2 – сокращение от «Professional Plug-In») – профессиональный формат для хранения цифрового видео, разработанный компанией Panasonic. В основном, это профессиональный формат видеофайлов, используемый для хранения мультимедийных данных на картах памяти в совместимых с этим форматом безленточных видеокамер.
- *PNG*. Portable Network Graphics – формат хранения растровых изображений, использующий метод компрессии данных без потери качества. Формат PNG разрабатывался с целью улучшить и заменить формат GIF (Graphics Interchange Format).
- *QuickTime (MOV)*. Этот формат разработан компанией Apple и применяется для хранения цифрового видео, мультимедийных клипов, звука, текста, анимации и музыки. Формат QuickTime также представляет собой часть мультимедийной архитектуры компании Apple для телевидения высокой четкости (HDTV) и распространения файлов во Всемирной паутине, предоставляя возможности для онлайн-просмотра или для загрузки файлов на компьютер.
- *Targa*. Файловый формат TGA, часто называемый TARGA, используется для хранения растровых изображений. Формат Targa применяется для создания изображения в некоторых видеоиграх. TARGA и VISTA были первыми видеокартами для IBM-совместимых компьютеров, поддерживающих глубину цветопередачи High Color и True Color. Эта линейка видеокарт предназначалась для профессионального создания компьютерных изображений и видеомонтажа с помощью персональных компьютеров. По этой причине, стандартные разрешения файлов изображений в формате TGA соответствуют разрешениям, применяемым в видеоформатах NTSC и PAL.
- *TIFF (Tagged Image File Format)*. Этот файловый формат используется для хранения изображений, включая фотографии и рисунки. В настоящее время, авторским правом на специфици-

кации формата TIFF владеет корпорация Adobe. Изначально этот формат был разработан компанией Aldus для решения задач так называемых «настольных издательских систем», но в наши дни формат TIFF широко используется в приложениях для работы с изображениями, программах предпечатной подготовки и иллюстрирования, а также при сканировании, отправке факсов, обработке и распознавании текста, и в других приложениях.

- *Windows Bitmap (BMP)*. Файловый формат BMP, иногда называемый растровым форматом или файловым форматом DIB (сокращение от Device-Independent Bitmap — аппаратно-независимый битовый образ) — это формат изображений, используемый для хранения цифровых растровых изображений, получивший широкое распространение в операционных системах Windows и OS/2. Простота и повсеместное применение файлового формата BMP в операционной системе Windows, сделали его очень популярным форматом для графических приложений, а файлы в этом формате могут создаваться и считываться в различных операционных системах.
- *Windows Media* (только Windows). Мультимедийная архитектура, разработанная корпорацией Microsoft, для телевидения высокой четкости, распространения файлов во Всемирной паутине и для карманных компьютеров.
- *Windows Waveform (WAV)*. WAV (или WAVE — сокращение от «Waveform audio format») — стандартный формат аудиофайлов, принятый корпорациями Microsoft и IBM. Файлы в формате WAV без компрессии имеют достаточно большой размер, поэтому, когда размещение файлов во Всемирной паутине стало популярно, формат WAV утратил свои лидирующие позиции. Но, несмотря на это, данный формат файлов — относительно «чистый», то есть без потерь — по-прежнему широко используется, поскольку он подходит для хранения «мастер-копии» запакованных файлов высокого качества, или для использования в системах, где требуется высококачественный звук и нет ограничения по дисковому пространству.
- *Анимированный GIF*. Этот формат позволяет создавать простейшую анимацию, основанную на последовательном отображении изображений в формате GIF. Файлы в формате «анимированный GIF» — это простейшая форма анимации, поддерживаемая практически во всех браузерах. Для файла в формате «анимированный GIF» можно включить возможность заикленного воспроизведения и указать информацию о минимальной задержке при отображении двух последовательных изображений, но создание сложной анимации выходит за возможности этого формата.
- *Формат Microsoft AVI без компрессии*. См. формат *Microsoft AVI*. При использовании формата AVI без компрессии клипы или видеопоследовательности экспортируются без применения дополнительной компрессии к результирующему файлу.

Для каждого из этих форматов создано множество предустановленных настроек, поэтому большинству монтажеров даже не придется ничего менять. Тем не менее, существуют различные возможности настройки. Вы можете начать с предустановки, которая в большей степени соответствует вашей специфике. Затем можно внести в настройки необходимые изменения, открыв в программе Adobe Premiere Pro диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 3.70) и указать нужные значения. Определив настройки для конкретного устройства, вы можете сохранить их в виде вашей собственной предустановки. Объяснение уникальных характеристик каждого формата выходит за рамки этого раздела.

Экспорт мультимедийных данных из программы Adobe Premiere Pro

В этом упражнении вы экспортируете видеопоследовательность, используя панель **Project** (Проект) программы Adobe Premiere Pro.

Экспорт мультимедийных данных из программы Adobe Premiere Pro

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте проект с видеопоследовательностью или клипом, который необходимо экспортировать.

2. Выберите видеопоследовательность или клип на панели **Project** (Проект), а затем выберите команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Мультимедиа).

На экране появится диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 3.71).

В левой части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта) находится область предварительного просмотра, а в правой части — настройки экспорта. По умолчанию в диалоговом окне **Export Settings** (Настройки экспорта) выбраны последние использовавшиеся настройки.

3. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) группы элементов управления **Export Settings** (Настройки экспорта) выберите значение **H.264** (рис. 3.71).

Примечание. Формат H.264 позволяет кодировать видео более эффективно по сравнению с предыдущими стандартами.

4. Щелкните по вкладке **Output** (Вывод), расположенной в левом верхнем углу диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта).

На вкладке **Output** (Вывод) можно предварительно просмотреть закодированный файл.

5. В раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) выберите значение **3GPP 176 x 144 15fps**.

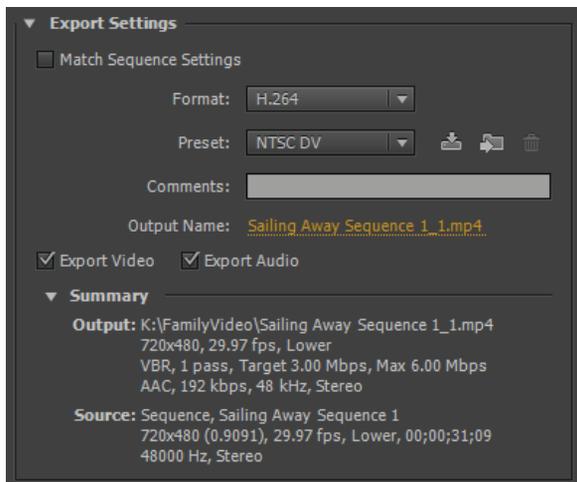


Рис. 3.71. Раскрывающиеся списки в диалоговом окне **Export Settings**

- Изображение, отображаемое в области предварительного просмотра, станет размытым из-за небольшого размера кадра, указанного в этой предустановке.
- Приблизительный размер результирующего файла отображается в нижней части диалогового окна (рис. 3.72). Вы сравните этот размер с размером файла в другом формате, выбранном на следующем шаге.

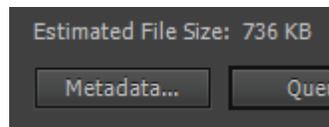


Рис. 3.72. Приблизительный размер результирующего файла

6. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите значение **MPEG2-DVD**.

Примечание. Изображение в области предварительного просмотра станет очень четким, а приблизительный размер результирующего файла увеличится почти в 15 раз по сравнению с предустановкой низкого разрешения формата H.264.

7. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите значение **FLV**.

8. Обратите внимание, что в раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) доступно более двадцати возможных предустановок (рис. 3.73).

9. В этом списке выберите значение **FLV – Match Source Attributes (Medium Quality)** (FLV – соответствие исходным атрибутам (среднее качество)).

10. В списке **Summary** (Сведения) группы элементов управления **Export Settings** (Настройки экспорта) просмотрите сведения о предстоящей операции экспорта (рис. 3.74).

В этом списке указаны разрешение и частота кадров, а также представлена информация по используемым аудио- и видеокодекам.

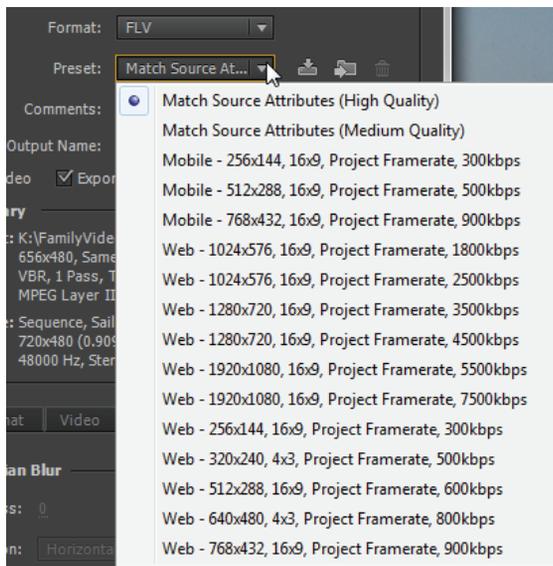


Рис. 3.73. Часть раскрывающегося списка **Preset** при выбранном формате **FLV**

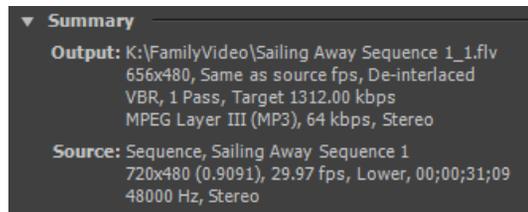


Рис. 3.74. Список **Summary** группы элементов управления **Export Settings**

11. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите значение **MPEG2-DVD**. В раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) выберите значение **NTSC High Quality** (NTSC, высокое качество).

12. На вкладке **Video** (Видео) обратите внимание на ползунковый регулятор **Quality** (Качество) (рис. 3.75).

Примечание. Если выбрать высокое качество, MPEG-кодеру потребуется больше времени на анализ видео перед тем, как кодировать его в файл формата MPEG-2. Однако на размер файла эта настройка не оказывает никакого влияния.

13. Используйте полосу прокрутки на вкладке **Video** (Видео), чтобы отобразить группу элементов управления **Bitrate Settings** (Настройки скорости потока). Увеличьте значение параметра **Target Bitrate** (Результирующая скорость потока) и обратите внимание, как увеличится приблизительный размер результирующего файла (рис. 3.76).

Примечание. Увеличение скорости потока в два раза приводит к увеличению размера файла в формате MPEG-2 приблизительно на 50%.

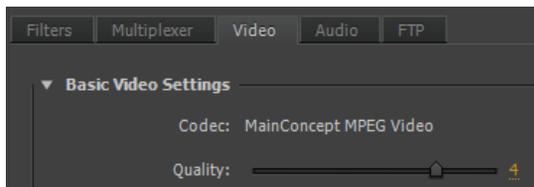


Рис. 3.75. Параметр **Quality** формата MPEG2-DVD

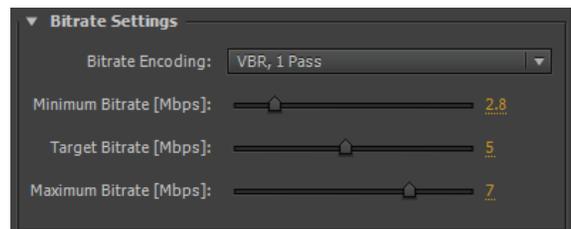


Рис. 3.76. Группа элементов управления **Bitrate Settings** формата MPEG2-DVD

14. Щелкните по вкладке **Audio** (Аудио).

Примечание. Формат PCM (Pulse Code Modulation) — это стандартный аудиоформат, используемый для формата MPEG2-DVD в программе Adobe Media Encoder. Этот формат используется для хранения звука без компрессии — то есть, он сохраняет исходное качество звука.

15. В раскрывающемся списке **Audio Format** (Формат аудио) выберите значение **MPEG**.

16. Прокрутите список параметров вниз, чтобы найти группу элементов управления **Bitrate Settings** (Настройки скорости потока), и в раскрывающемся списке **Bitrate** (Скорость потока) выберите значение **128 Kbps** (128 Кбит/с) (рис. 3.77).

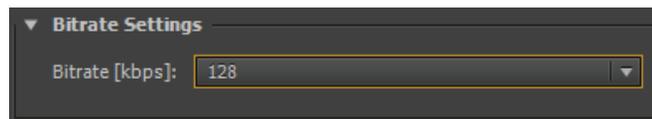


Рис. 3.77. Группа элементов управления **Bitrate Settings** формата MPEG

Приблизительный размер результирующего файла существенно уменьшится. Использование для компрессии звука MPEG-кодека, незначительно снижает качество звука, но при этом вы можете увеличить значение скорости потока видеоданных, не превысив допустимый объем DVD-диска или максимальную скорость потока при воспроизведении DVD-дисков, равную 9 Мбит/с.

17. Чтобы сохранить измененную предустановку, щелкните по кнопке **Save Preset** (Сохранить предустановки), находящейся справа от раскрывающегося списка **Preset** (Предустановки) (рис. 3.78).

18. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть появившееся диалоговое окно без сохранения измененной предустановки.

19. Щелкните по кнопке **Metadata** (Метаданные), расположенной в нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта).

На экране появится диалоговое окно **Metadata Export** (Экспорт метаданных) (рис. 3.79). Добавление метаданных в закодированный фильм позволяет сделать файл доступным для поиска или более «обнаруживаемым» при его публикации во Всемирной паутине.

20. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно **Metadata Export** (Экспорт метаданных).

21. Щелкните по ссылке, представляющей значение параметра **Output Name** (Имя результирующего файла), чтобы указать имя и местоположение для результирующего файла (рис. 3.80).

На экране появится диалоговое окно **Save As** (Сохранить как).

22. В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) откройте желаемую папку, введите имя файла и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить).

23. Щелкните по кнопке **Export** (Экспорт) в диалоговом окне **Export Settings** (Настройки экспорта).

Файл будет закодирован и сохранен в указанном местоположении.

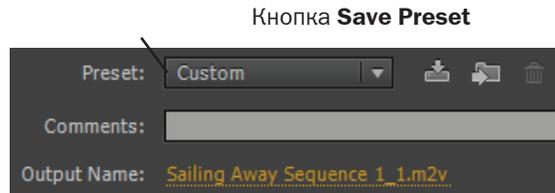


Рис. 3.78. Кнопка **Save Preset**

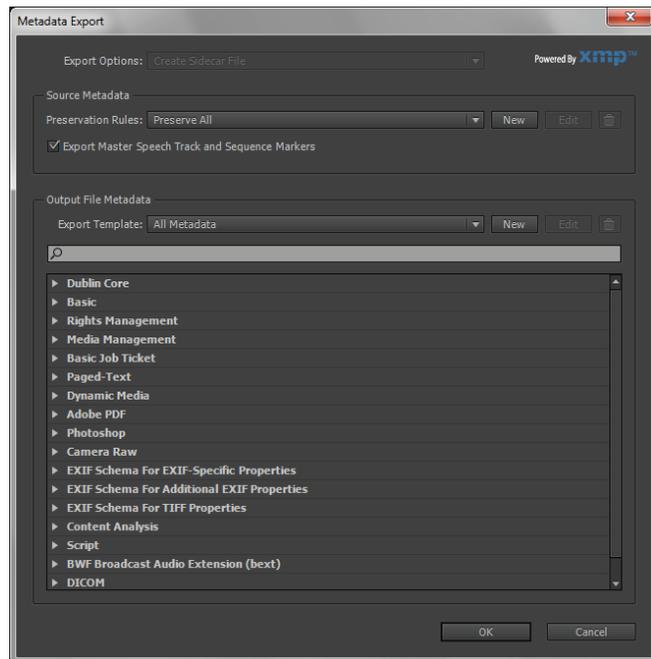


Рис. 3.79. Диалоговое окно **Metadata Export**



Рис. 3.80. Ссылка, представляющая значение параметра **Output Name**

Пакетная обработка мультимедийных файлов в программе Adobe Media Encoder CS6

Программа Adobe Media Encoder предусматривает несколько предустановок, позволяющих подготовить мультимедийные файлы к просмотру на различных устройствах, например, смартфонах, планшетах, телевизорах, а также на таких сервисах, как YouTube. При подготовке видео для нескольких устройств воспроизведения, вы можете сэкономить время с помощью предустановок программы Adobe Media Encoder, панели **Preset Browser** (Браузер предустановок), а также пакетной обработки.

Знакомство с программой Adobe Media Encoder

Приложение Adobe Media Encoder CS6 можно запустить из программы Adobe Premiere Pro CS6, Adobe After Effects CS6 или непосредственно средствами операционной системы. При

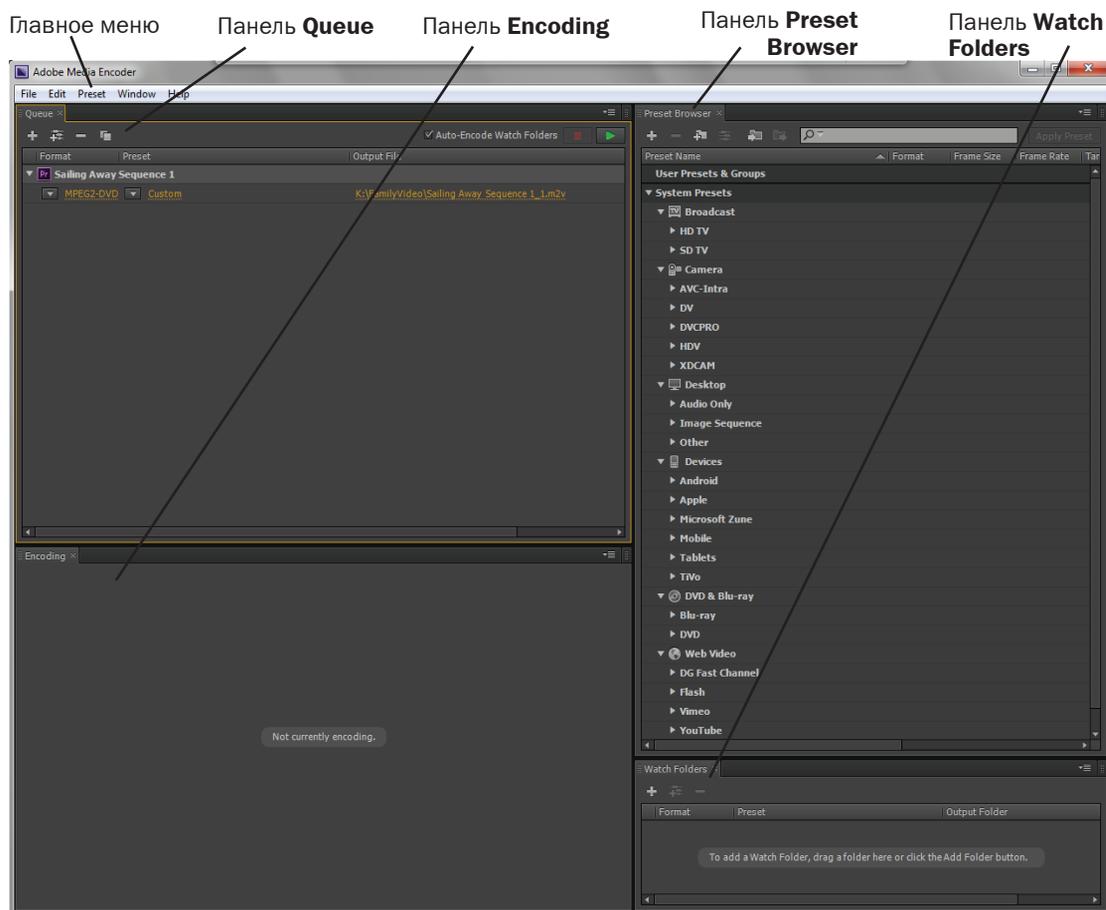


Рис. 3.81. Рабочее пространство программы Adobe Media Encoder CS6

экспорте мультимедийных файлов из программы Adobe Premiere Pro, кодирование происходит в фоновом режиме без открытия рабочего пространства приложения Adobe Media Encoder. Если в диалоговом окне **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 3.70) вы щелкните по кнопке **Queue** (Очередь), то файл откроется в рабочем пространстве программы Adobe Media Encoder (рис. 3.81). Вы можете создать очередь из нескольких файлов, а затем обработать их в пакетном режиме.

Если необходимо закодировать или обработать список или группу файлов, следует запустить программу Adobe Media Encoder и выбрать файлы для обработки.

Пакетная обработка мультимедийных файлов

В этом упражнении вы будете одновременно кодировать несколько видеоклипов, используя функцию пакетной обработки программы Adobe Media Encoder.

Пакетная обработка мультимедийных файлов

1. Запустите программу Adobe Media Encoder.

На экране появится окно программы Adobe Media Encoder (рис. 3.81).

2. Щелкните по кнопке **Add Source** (Добавить источник) на панели **Queue** (Очередь) (рис. 3.82).

На экране появится диалоговое окно **Open** (Открыть) (рис. 3.83).

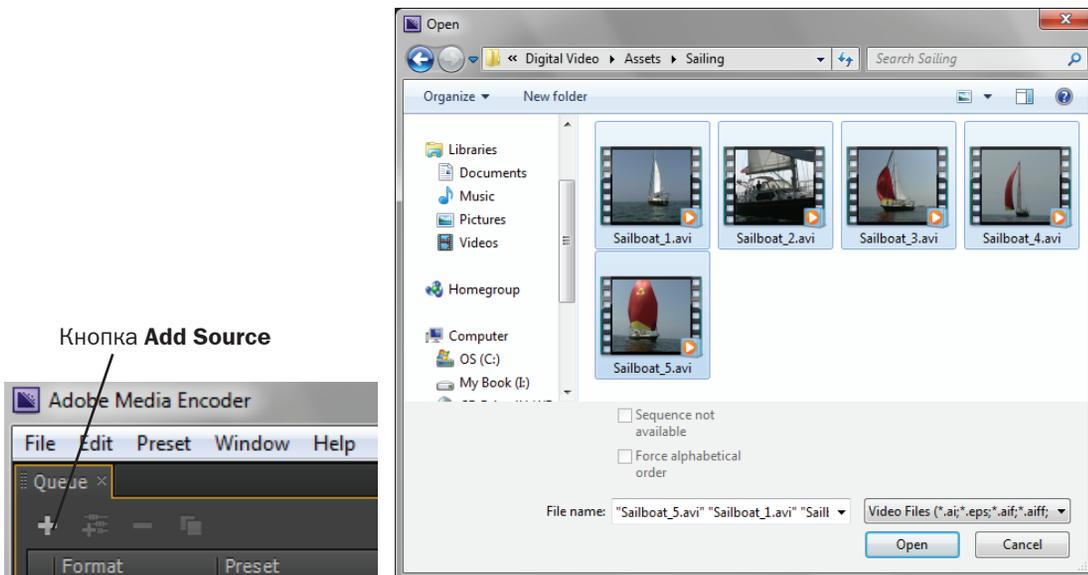


Рис. 3.82. Панель Queue

Рис. 3.83. Диалоговое окно Open

3. Откройте папку с файлами, которые необходимо обработать. Выделите их, а затем щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Чтобы выделить более одного файла, при выделении файлов удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X).

Примечание. Вы можете также перетаскивать файлы из открытого окна операционной системы непосредственно на панель **Queue** (Очередь).

Обратите внимание, что добавленные файлы отображаются на панели **Queue** (Очередь) (рис. 3.84).

4. Щелкните по названию первого файла, а затем, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните по названию последнего файла на панели **Queue** (Очередь), чтобы выделить всю группу.

Примечание. Чтобы выбрать конкретные файлы, вы можете щелкнуть по их названию, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X).

5. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) для первого файла в списке выберите формат, используемый для кодирования (рис. 3.85).

Выбранный формат будет применен ко всему пакету файлов.

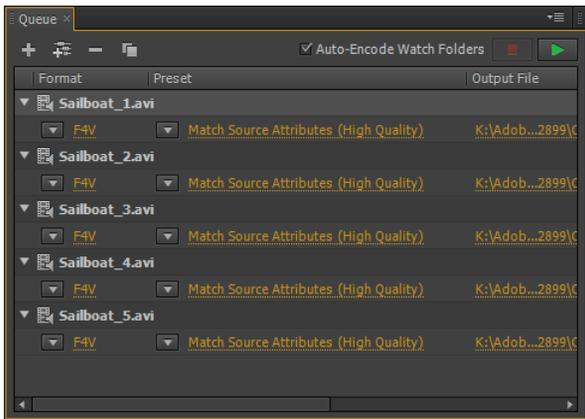


Рис. 3.84. Список файлов, подготовленных к обработке

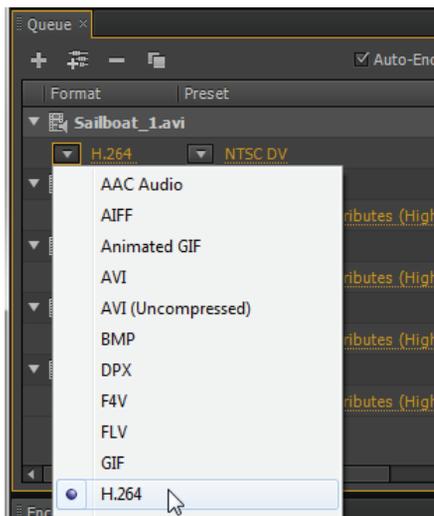


Рис. 3.85. Раскрывающийся список **Format**

6. В раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) для первого файла выберите подходящую предустановку.

Примечание. Чтобы применить разные установки к каждому файлу, выберите их поочередно и выполните нужные настройки.

7. Установите указатель мыши на ссылку в списке **Preset** (Предустановки) для отображения подсказки, включающей описание настроек выбранной предустановки (рис. 3.86).

Примечание. Вы можете изменить настройки предустановки, щелкнув по ссылке и открыв диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта).

Примечание. По умолчанию, результирующие файлы будут помещены в те же папки, где находятся исходные файлы. Вы можете изменить местоположение или переименовать результирующие файлы, щелкнув по ссылкам в столбце **Output File** (Результирующий файл).

8. Убедитесь в том, что все файлы выделены, и щелкните по кнопке **Start Queue** (Начать обработку) в правом верхнем углу панели **Queue** (Очередь) (рис. 3.87).

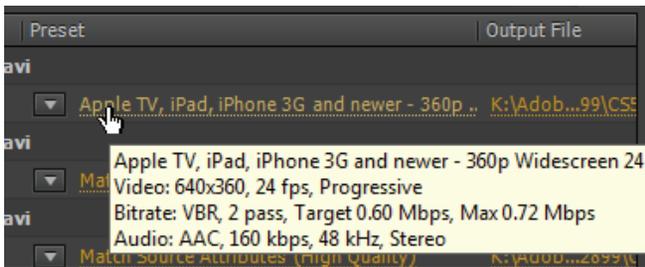


Рис. 3.86. Ссылка на настройки и подсказка с описанием параметров предустановки

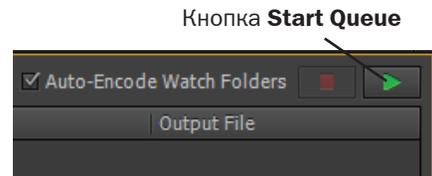


Рис. 3.87. Панель **Queue**

В результате этого действия будет запущен процесс кодирования. В процессе кодирования на панели **Encoding** (Кодирование) отображается индикатор хода выполнения для каждого файла (рис. 3.88). Во время кодирования вы можете продолжать работу в программе **Premiere Pro** или в любом другом приложении.

Когда процесс кодирования будет завершен, вы услышите звуковой сигнал. В столбце **Status** (Состояние) появится слово **“Done”** («Готово»), а рядом с обработанным файлом появится зеленый флажок (рис. 3.89). Чтобы отобразить столбец **Status** (Состояние), вам может понадобиться прокрутить панель **Queue** (Очередь).

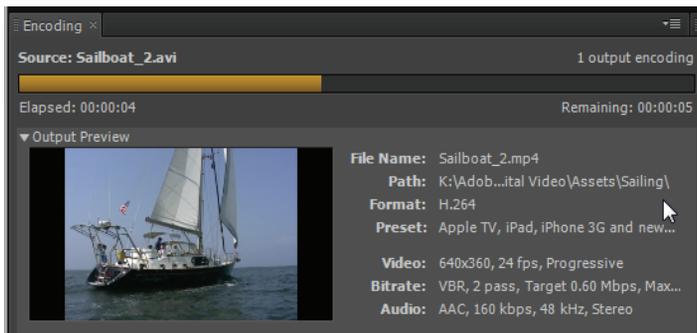


Рис. 3.88. Панель **Encoding**

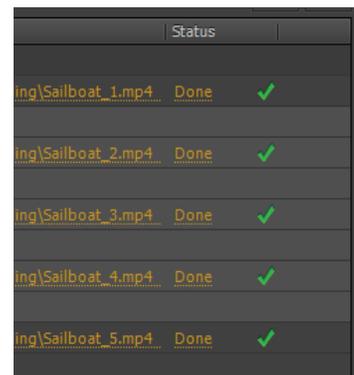


Рис. 3.89. Индикатор хода выполнения пакетной обработки

9. Когда процесс кодирования файлов будет завершен, закройте окно программы Adobe Media Encoder.

Примечание. Вместо добавления файлов на панель **Queue** (Очередь) вы можете поместить группу файлов в папку, а затем перетащить всю папку (или папки) на панель **Watch Folders** (Просматриваемые папки) в рабочей области программы Adobe Media Encoder (рис. 3.90). Затем вы можете применить предустановки ко всем папкам сразу.

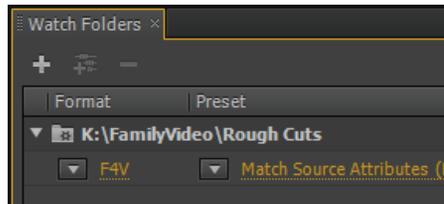


Рис. 3.90. Панель **Watch Folders**

После нажатия кнопки **Start Queue** (Начать обработку) программа Adobe Media Encoder по умолчанию обрабатывает все файлы в панелях **Queue** (Очередь) и **Watch Folders** (Просматриваемые папки). Если вы не хотите обрабатывать файлы на панели **Watch Folders** (Просматриваемые папки), сбросьте флажок **Auto-Encode Watch Folders** (Автоматически кодировать файлы в просматриваемых папках) на панели **Queue** (Очередь) (рис. 3.87).

Преобразование проекта для разных типов устройств

В этом упражнении вы используете панель **Preset Browser** (Браузер предустановок) программы Adobe Media Encoder, а также выполните пакетную обработку и создадите несколько версий проекта для различных типов устройств.

Преобразование проекта для разных типов устройств

1. Добавьте файл, видеопоследовательность программы Adobe Premiere Pro или композицию программы Adobe After Effects на панель **Queue** (Очередь) в программе Adobe Media Encoder.

Примечание. Вы можете добавить в очередь видеопоследовательность или композицию с помощью меню **File** (Файл) рабочего пространства программы Adobe Media Encoder, используя кнопку **Add Source** (Добавить источник) на панели **Queue** (Очередь) или путем экспорта из программы Adobe Premiere Pro или After Effects.

Добавленная видеопоследовательность, композиция или файл появится на панели **Queue** (Очередь) (рис. 3.91).

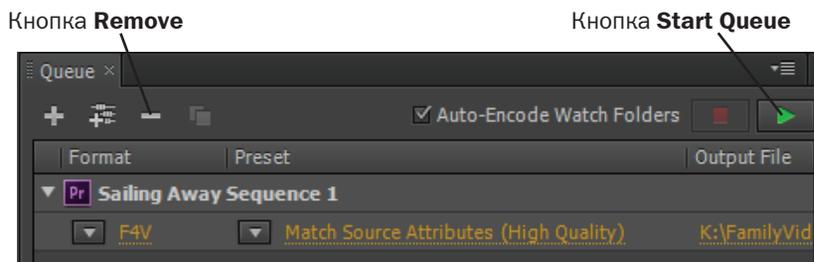


Рис. 3.91. Панель **Queue** программы Adobe Media Encoder

Вы можете применить предустановленные настройки компрессии в зависимости от того, как вы собираетесь распространять файл или проект. Предустановки доступны на панели **Preset Browser** (Браузер предустановок) (рис. 3.92). Панель **Preset Browser** (Браузер предустановок) включает предустановки, позволяющие воспроизводить ваши видеоролики с помощью телевизора, цифровых камер, настольных компьютеров, мобильных устройств, веб-браузеров, DVD и Blu-Ray дисков.

2. На панели **Preset Browser** (Браузер предустановок) разверните группу предустановок, выберите среди них нужную и щелкните по кнопке **Apply Preset** (Применить предустановку) (рис. 3.93).

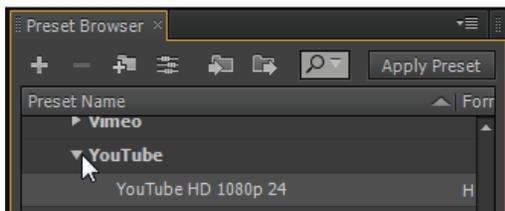


Рис. 3.92. Группы предустановок на панели **Preset Browser**

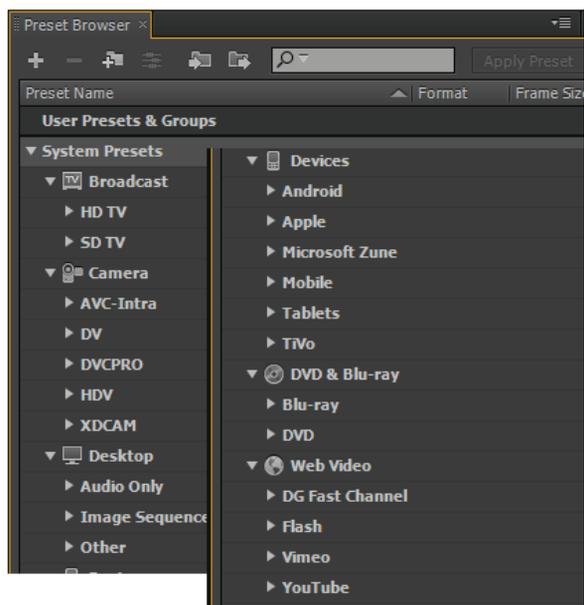


Рис. 3.93. Панель **Preset Browser**

3. Предустановка будет помещена под файлом, видеопоследовательностью или композицией на панели **Queue** (Очередь).

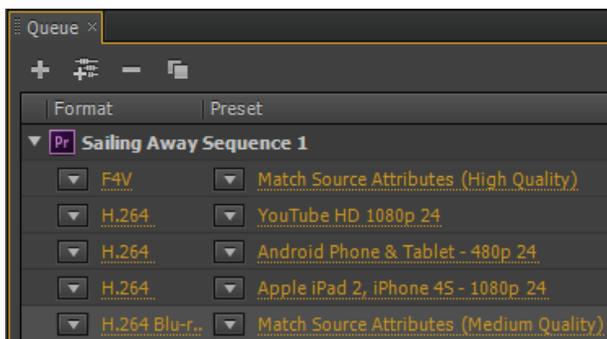
Вы не ограничены только одной предустановкой. Для создания второй версии одного и того же файла добавьте еще одну предустановку.

4. На панели **Preset Browser** (Браузер предустановок) выберите другую предустановку и щелкните по кнопке **Apply Preset** (Применить предустановку).

5. Повторите шаг № 3, чтобы добавить дополнительные предустановки.

Каждая предустановка появится на панели **Queue** (Очередь) (рис. 3.94).

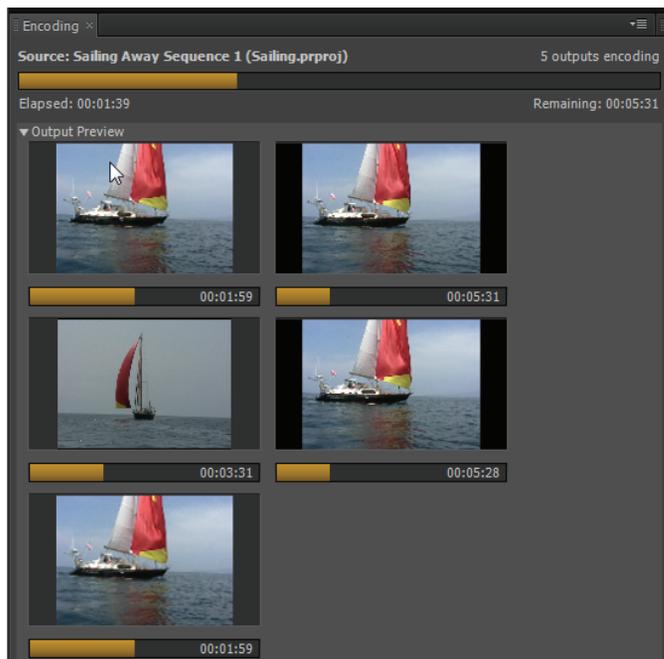
Примечание. Вы можете удалить файлы или предустановки из панели **Queue** (Очередь), выбрав их и нажав кнопку **Remove** (Удалить) (рис. 3.91).

Рис. 3.94. Панель **Queue**

6. Щелкните по кнопке **Start Queue** (Начать обработку) (рис. 3.91), чтобы кодировать файл или проект для воспроизведения на различных видах устройств.

Ход выполнения отображается на панели **Encoding** (Кодирование) (рис. 3.95).

Когда процесс кодирования будет завершен вы услышите звуковой сигнал. В столбце **Status** (Состояние) появится слово **“Done”** («Готово»), а рядом с обработанным файлом появится зеленый флажок (рис. 3.96). Чтобы отобразить столбец **Status** (Состояние), вам может понадобиться прокрутить панель **Queue** (Очередь).

Рис. 3.95. Панель **Encoding**Рис. 3.96. Индикатор хода выполнения на панели **Queue**

ПРОЕКТ 4. СОЦИАЛЬНАЯ РЕКЛАМА

Время выполнения: от 9 до 12 часов.

Обзор проекта

Социальная реклама (PSA — Public Service Announcements) привлекает внимание общественности к определенным проблемам. Социальная реклама представляет собой короткие, немногословные некоммерческие видеоролики, которые быстро и четко доносят основную мысль. Социальная реклама — это эффективный способ обучить учащихся концентрировать внимание на определенной теме и цели, и при этом продолжить знакомство с процессом видеопроизводства.

В этом проекте учащиеся будут планировать, снимать, монтировать и создавать видеоролики социальной рекламы. Они будут анализировать, какое влияние может оказать отдельный кадр на настроение и замысел видео. Они познакомятся со способами создания динамических эффектов для видео и аудио. В этом проекте учащиеся могут работать со школьными группами или местными общественными организациями с целью создания социального ролика по конкретной проблеме или группе.

Результат проекта: Видеоролик социальной рекламы

Примечание. Некоторые разделы данного проекта приведены в соответствии с программой экзамена «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6» Adobe Certified Associate. После этапов проекта и технического руководства приведены цели данного экзамена.

Цели проекта

По завершении данного проекта учащиеся разовьют следующие навыки:

Навыки управления проектом

- Выбор и планирование тематики социальной рекламы;
- Подготовка и управление проектом;
- Подготовка режиссерского сценария;
- Подготовка сценария;
- Определение материалов;
- Совместное обсуждение, организация и отслеживание комментариев;
- Использование правил именования для организации клипов.

Навыки проектирования

- Определение целевой аудитории, задач и целей видео;
- Понимание составляющих различных типов фильмов;
- Понимание этапов работы, планируемых для разных типов фильмов;
- Изучение приемов видеосъемки:
 - Финальные кадры;
 - Установочные планы;
- Планирование интеграции статичных изображений в видео;
- Понимание форматов аудиофайлов.

Исследовательские навыки и навыки общения

- Анализ и оценка социальной рекламы;
- Планирование стратегий для сбора информации;
- Исследование вопросов, связанных с социальной рекламой;
- Написание сценариев;
- Защита и соблюдение авторских прав;
- Рецензирование;
- Демонстрация личной ответственности путем предоставления возможности оставлять комментарии.

Технические навыки

Программа Adobe Premiere Pro

- Использование приемов композитинга при работе с изображениями;
- Добавление титров с помощью инструмента Titler;
- Использование простых динамических эффектов;
- Улучшение текста с помощью отблесков, теней, заливок и форм;
- Работа со звуком;
- Синхронизация видео и звукового сопровождения;
- Экспорт видео для последующего размещения во Всемирной паутине.

Веб-приложение Adobe Story

- Написание сценария ролика социальной рекламы

Программа Adobe Audition

- Знакомство с интерфейсом программы;
- Запись дикторского текста;
- Сведение музыки, естественных звуков, дикторского текста и саунд-байтов
- Редактирование звука.

Программное обеспечение и материалы для выполнения проекта

- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Premiere Pro CS6;
- На всех компьютерах должно быть доступно веб-приложение Adobe Story CS6;

- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Audition CS6;
- Бланк «Проектное предложение учащихся»;
- Раздел «Видеопроизводство — «от сценария до экрана»»;
- Раздел «Советы по созданию сюжета»;
- Раздел по веб-приложению Adobe Story «Создание сценариев в веб-приложении Adobe Story»;
- Бланк «Режиссерский сценарий»;
- Раздел «Советы по написанию текста»;
- Раздел «Рецензия»;
- Раздел «Выбор и подключение микрофонов»;
- Раздел «Советы по подготовке дикторского текста»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Запись дикторского текста с помощью панели Audio Mixer»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Создание текстовых эффектов»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Использование эффекта Motion»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Применение и настройка видеоэффектов»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Управление прозрачностью на основе альфа-каналов»;
- Раздел по программе Adobe Audition «Обзор рабочего пространства программы Adobe Audition CS6»;
- Раздел по программам Adobe Premiere Pro и Audition «Работа со звуком»;
- Раздел по программе Adobe Audition «Запись дикторского текста»;
- Раздел по программе Adobe Audition «Сведение звука с нескольких дорожек»;
- Раздел по программе Adobe Audition «Редактирование звука»;
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Работа в программе Adobe Media Encoder».

Дополнительные ресурсы

- Технические данные и контент
- Ключевые понятия
- Стандарты для учащихся ISTE NETS*S
- Программа Adobe Certified Associate, экзамен «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6»

Этапы проекта

Планирование социальной рекламы

(Рекомендуемое время: 100–150 минут)

- 1.** Познакомьте учащихся с целями проекта:
 - Научиться определять целевую аудиторию, назначение и концепцию социальной рекламы;

- Написать сценарий;
- Записать дикторский текст;
- Научиться редактировать аудиоклипы и текст;
- Научиться создавать динамические эффекты;
- Научиться монтировать и создавать социальную рекламу для размещения во Всемирной паутине.

2. Продемонстрируйте учащимся несколько видеороликов социальной рекламы и помогите им определить и проанализировать целевую аудиторию, назначение и концепцию этих роликов. Обсудите влияние каждого кадра и звука (или сведенного звука) на целевую аудиторию. Также обсудите составляющие элементы каждого видеоролика. Вот ряд вопросов для обсуждения:

- Как с самого начала привлечь и удерживать внимание зрителя;
- Как четко и точно передать основную мысль;
- Как преподнести и предложить конкретные действия, которые может предпринять ваша целевая аудитория;
- Важность предоставления контактной информации;
- Важность использования и представления достоверных фактов;
- Как предложить изменение поведения.

Примечание. Вы можете найти и подготовить несколько видеороликов социальной рекламы заранее.

3. Разбейте учащихся на небольшие группы и ознакомьте их с основными критериями для готовых видеороликов социальной рекламы. К этим критериям может относиться:

- Длительность видеоролика должна составлять 30–60 секунд или меньше;
- Видеоролик социальной рекламы должен раскрывать определенную тему;
- Видеоролик социальной рекламы должен содержать дикторский текст;
- В видеоролике социальной рекламы должны быть использованы видеоэффекты, текстовые эффекты или графические эффекты;
- Готовый видеоролик должен быть экспортирован в файловый формат, пригодный для размещения во Всемирной паутине;
- При использовании цитат, должно быть соблюдено авторское право, а собранная информация должна быть правомерно использована;
- В видеоролике должны быть соблюдены принципы профессиональной этики журналиста.

Примечание. Дополнительную информацию по принципам профессиональной этики журналиста можно найти в Проекте 2.

4. Предложите группам определить тему и концепцию будущего видеоролика социальной рекламы. Используя знания, полученные в предыдущих проектах, учащиеся должны спланировать, как они будут использовать освещение, выбирать планы съемки, выполнять съемку Б-материала и формировать последовательность кадров, чтобы оказать влияние на настроение и предназначение их будущего видеоролика социальной рекламы. Предоставь-

те учащимся время на проработку темы видеоролика. Объясните, что при необходимости учащиеся должны связаться (посредством электронной почты, телефона, веб-конференции и так далее) с людьми или организациями, которые помогут им собрать информацию, необходимую для подготовки видеоролика.

5. Объясните учащимся, что социальная реклама отличается от созданных ранее (в Проектах 1–3) типов фильмов. Обсудите, как тип фильма влияет на процесс планирования производства. Попросите учащихся заполнить проектное предложение учащихся, чтобы помочь им предварительно спланировать процесс видеосъемки, после чего соберите заполненные бланки с темами видеороликов социальной рекламы и планом съемки для проверки и утверждения.

Бланк «Проектное предложение учащихся»

Примечание. Программы пакета Adobe Creative Suite 6 Production Premium содержат новые инструменты для более эффективной организации процесса видеопроизводства — создания видео «от сценария до экрана». Учитывая аппаратные возможности используемого оборудования, задумайтесь, можно ли интегрировать программу Adobe Prelude в рабочий процесс, чтобы расписывать отснятый материал, добавляя метаданные и подготавливая черновой монтаж для ускорения этапов создания видеопроекта, постпродакшн и публикации видео.

Раздел «Видеопроизводство— «от сценария до экрана»

6. Объясните, что сценарии различаются в зависимости от типа фильма, и что сценарий для видеоролика социальной рекламы будет более сложным и потребует дополнительных составляющих. Учащимся необходимо будет рассмотреть предпосылки, синопсис или логлайн сюжета, биографию героев, а также использование дополнительных материалов. Объясните, что в процессе написания сценария следует рассмотреть все элементы композиции фильма. Познакомьте учащихся с интерфейсом и функциями веб-приложения Adobe Story, используемого при написании сценария, биографии героев, логлайна, резюме, синопсиса и графика (расписания). Попросите учащихся написать набросок сценария для их видеоролика социальной рекламы, включающего дикторский текст.

Раздел «Советы по созданию сюжета»

Раздел по веб-приложению Adobe Story «Создание сценариев в программе Adobe Story»

7. Каждая группа должна провести анализ получившегося сценария, внести правки и предоставить исправленный вариант сценария преподавателю на утверждение.

8. Попросите учащихся подготовить режиссерский сценарий и определить дополнительные составляющие элементы (например, звуки, изображения, интервью и дикторский текст) для их видеоролика социальной рекламы. Если учащиеся хотят использовать в своих роликах статичные изображения, обсудите подходящие для использования форматы.

Примечание. Попросите учащихся при использовании цитат соблюдать авторское право, а любые визуальные элементы и аудиоэлементы в их видеоролике социальной рекламы должны быть использованы правомерно. При необходимости, напомните советы по соблюдению авторского права и правомерному использованию контента, рассмотренные в Проекте 1.

Бланк «Режиссерский сценарий»

Подготовка и выбор контента для видеоролика социальной рекламы

(Рекомендуемое время: 150–200 минут)

9. Предоставьте каждой группе время на съемку видеоматериала в соответствии с утвержденным режиссерским сценарием. Объясните, что в процессе съемки они должны постоянно проверять наличие необходимого видеоматериала, и при необходимости вносить изменения в режиссерский сценарий при съемке любого дополнительного видеоматериала.

10. Попросите каждую группу просмотреть отснятый видеоматериал и выбрать аудиоклипы, кадры и другие составляющие элементы, которые соответствуют целям, представленным в их проектных предложениях. Если остается время, учащиеся могут собрать дополнительные аудиоклипы, составляющие элементы или кадры, которых, по их мнению, не хватает для финализации видеоролика, или же изменить и заново представить на утверждение свои исходные предложения по проектам в соответствии с собранным материалом.

Примечание. Вы можете заранее отвести определенное время на классную и внеклассную работу, чтобы учащиеся знали, сколько у них есть времени на внесение изменений или добавление дополнительных элементов после завершения этапа основной съемки.

11. Используя утвержденные наброски сценариев, предоставьте каждой группе учащихся время на написание сценария закадрового дикторского текста с учетом клипов, кадров и других элементов, которые они собрали и просмотрели.

Примечание. Некоторым группам, возможно, потребуется переработать и отправить на повторное утверждение набросок сценария.

Раздел «Советы по написанию текста».

12. Разбейте группы учащихся, чтобы они оценили готовый сценарий другой группы и внесли изменения в соответствии с замечаниями перед тем, как отправить сценарий на окончательное утверждение преподавателю.

Раздел «Рецензия»

13. Используя утвержденный сценарий, каждая группа должна записать дикторский текст.

Примечание. Если в вашем учебном заведении есть тихие, звукопоглощающие аудитории, идеальным вариантом будет записать дикторский текст именно там. Если аудитории недостаточно тихие, организуйте временное пространство для записи, выполнив следующие действия:

- Повесьте несколько толстых одеял или изоляционный материал из стекловолокна на две прилегающие к углу стены;
- Сформируйте четырехстенную кабину из одеял;
- Избегайте использования в качестве изоляции картонные коробки, пенопласт или ковровые покрытия, поскольку они не поглощают звук в достаточной мере;
- Если вы повесили одеяла только в одном углу, направьте микрофон в этот угол, а диктора разместите между микрофоном и углом.

Раздел «Выбор и подключение микрофонов».

Раздел «Дикторский текст».

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Запись дикторского текста с помощью панели Audio Mixer»

Создание видеоролика социальной рекламы

(Рекомендуемое время: 25–50 минут)

14. Объясните учащимся, что эффекты позволяют привлечь внимание зрителя к статичным изображениям и тексту, например, логотипам (в качестве примера вы можете попросить учащегося вспомнить начало художественных фильмов — киностудии привлекают внимание к своим логотипам с помощью эффектов). Используя методику «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте, как создавать эффекты для видео, текста и изображений в программе Adobe Premiere Pro CS6.

Примечание. Поскольку учащиеся будут работать с текстовыми эффектами, возможно, стоит напомнить им о потенциальном влиянии текста на зрителей, как было рассмотрено в Проекте 2, и обсудить, какое значение имеет удобочитаемость текста.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Создание текстовых эффектов»

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Использование эффекта Motion»

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Применение и настройка видеоэффектов»

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Управление прозрачностью на основе альфа-каналов»

15. Объясните учащимся, что, хотя дикторский текст можно записывать и в программе Adobe Premiere Pro, Audition — это независимое приложение для редактирования и сведения звука, элементы управления которой позволяют воплотить любые безумные творческие идеи со звуком. Познакомьте учащихся с интерфейсом программы Audition. Используя методику «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте процесс сквозного монтажа звука в программах Adobe Premiere Pro и Audition. Проявите способы записи дикторского текста, редактирования и сведения (микширования) аудиодорожек, а также способы синхронизации звукового сопровождения и видеоизображения в программе Adobe Audition.

Раздел по программе Adobe Audition «Обзор рабочего пространства программы Adobe Audition CS6»

Раздел по программам Adobe Premiere Pro и Adobe Audition «Работа со звуком»

Раздел по программе Adobe Audition «Запись дикторского текста»

Раздел по программе Adobe Audition «Сведение звука с нескольких дорожек»

Раздел по программе Adobe Audition «Редактирование звука»

16. Предоставьте группам время на монтаж их видеороликов социальной рекламы. Объясните учащимся, что они должны создавать эффекты и микшировать звук, используя навыки, полученные в предыдущих проектах, например, добавление подходящих переходов и создание титров.

Примечание. Напомните учащимся о моральной ответственности монтажеров, которая обсуждалась в Проекте 2, за создаваемые видеоролики социальной рекламы.

17. Объясните термины, используемые для описания различных этапов работы с видео, в том числе импорт файлов, отснятый материал, черновой монтаж, первичный монтаж, окончательное редактирование изображения, передача в центр компоновки программ, режиссерский и окончательный монтаж. Попросите учащихся подготовить черновой монтаж своих видеороликов. Объясните, что черновой монтаж может не быть идеальным, но он должен быть полным, чтобы учащиеся могли поделиться своей концепцией с другими людьми и узнать их мнение об этом. Разбейте группы учащихся, чтобы они просмотрели видеоролик другой группы и обсудили возможные направления для его улучшения. Можно обратить внимание на следующие вопросы:

- Соответствует ли видеоролик заявленной теме, назначению и целевой аудитории?
- Представлены ли в этом видеоролике социальной рекламы конкретные действия, которые может предпринять целевая аудитория?
- Присутствует ли в видеоролике контактная информация?
- Дикторский текст понятен? Улучшает ли он видеоролик? Или дикторский текст отвлекает?
- Нить повествования непрерывна? Нет ли резких скачков в сюжете? Соответствуют ли клипы друг другу? Соответствует ли звук видео?
- Можно ли улучшить видеоролик так, чтобы он привлекал еще большее внимание?
- Динамические, текстовые и графические эффекты привлекают внимание к видеоролику или отвлекают?
- Все ли титры на экране написаны правильно?

18. Предоставьте учащимся время, чтобы они могли внести необходимые изменения в видеоролик в соответствии с высказанными замечаниями и подготовить окончательный вариант видеоролика социальной рекламы.

19. Обсудите вопросы, связанные с публикацией видео во Всемирной паутине, включая доступные форматы файлов, рассмотренные в Проекте 2, и предложите учащимся подготовить окончательный вариант видеоролика социальной рекламы для размещения во Всемирной паутине.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Работа в программе Adobe Media Encoder»

Демонстрация видеоролика социальной рекламы

(Рекомендуемое время: 100–150 минут)

20. Попросите каждую группу подготовить презентацию, представив свой видеоролик социальной рекламы и рассказав про проведенные этапы препродакшн, создания видеопрокта, постпродакшн, а также обосновав выбор кадров и использованных приемов монтажа.

21. Каждая группа должна отразить комментарии на бумаге, а затем передать этот документ преподавателю. Попросите учащихся привести примеры соблюдения авторского права и правомерного использования дополнительных элементов, необходимых для подготовки материала, а также подтверждение того, как они следовали принципам профессиональной

этики журналиста. Попросите учащихся описать процесс работы в команде и указать возможные способы улучшения этого процесса.

Дополнительные задания

Проект можно дополнить следующими заданиями:

- *Исследование:* Попросите учащихся найти информацию во Всемирной паутине и подготовить доклад или презентацию об истории появления социальной рекламы.
- *Авторское право и правомерное использование:* Чтобы подкрепить эти концепции, предложите учащимся создать видеоролики социальной рекламы, посвященные важным вопросам авторского права и правомерного использования материалов. Идеи для видеоролика можно почерпнуть из урока Национального совета по изучению английского языка (NCTE — National Council on Teaching English), доступного по адресу www.readwritethink.org/lessons/lesson_view.asp?id=939.
- *Анализ видеороликов социальной рекламы:* Попросите учащихся взять несколько видеороликов социальной рекламы, рассмотренных в начале проекта, и попытаться проанализировать их, связав кадры и звуковое сопровождение с целями и изменениями в поведении людей, к которым призывает данный видеоролик социальной рекламы. Учащиеся могут составить список используемых приемов, чтобы использовать их в своей дальнейшей работе.
- *Социальный веб-сайт:* Создайте веб-сайт, посвященный теме социальной рекламы, который будет содержать призывы к действию, дополнительные материалы и выполнять пропагандистскую деятельность. Возможно, вам потребуется познакомиться с основами веб-дизайна и веб-разработки, рассматриваемыми на курсе «Цифровой дизайн».

Оценка

- По нескольким критериям, представленным далее в разделе «Критерии оценки».

Дополнительные ресурсы

- Обзор пошаговых инструкций для учащихся, приведенных в этом проекте.
- Профессиональные ресурсы о производстве видео, в том числе образцы проектов с мультимедийными материалами и видеуроки см. на сайте www.adobe.com/go/hedvideoresources.
- Видеуроки, ориентированные на навыки, необходимые для выполнения этого проекта, можно найти на сайте Adobe TV по адресу tv.adobe.com/show/digital-video-cs6/.
- Дополнительные учебные ресурсы по созданию социальной рекламы, производству видео и другим темам этого проекта можно найти по адресу edexchange.adobe.com
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Premiere Pro можно найти в справочных материалах программы.
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Story можно найти в справочных материалах веб-приложения.

- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Audition можно найти в справочных материалах программы.
- Вы можете дополнить этот проект следующими книгами по видеопроизводству:
 - Aronson, I. «DV Filmmaking from Start to Finish». O'Reilly Media, 2006.
 - Millerson, G. «Video Production Handbook, Fourth Edition». Focal Press, 2008.
 - Douglas, P. «Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV». Michael Wiese Productions, 2005.

Социальная реклама

- Презентацию по созданию видеороликов социальной рекламы можно найти по адресу kathyschrock.net/psa.
- Примеры видеороликов социальной рекламы, дополнительные материалы и руководства доступны по адресу www.listenup.org/index.php.
- Сайт ведущего производителя видеороликов социальной рекламы находится по адресу www.adcouncil.org/.

Написание сценариев

- Руководства и упражнения по написанию сценариев: www.oscars.org/education-outreach/teachersguide/screenwriting/index.html.
- Приемы написания текста для видеороликов социальной рекламы: understandingmedia.com/media-production/106-writing-public-service-announcements.

Видео для Всемирной паутины

- Множество примеров по производству аудио и видеофайлов; рекомендуется прочитать пример по компрессии видеофайлов для последующего размещения во Всемирной паутине: www.adobe.com/go/motion_primer.
- Советы и приемы съемки видеороликов, предназначенных для размещения во Всемирной паутине: www.mssvision.com/MSSV/Artists/WebVideo.htm.

Аудиоклипы

- На сайте **Soundzabound.com** представлены передовые, доступные для использования аудиоклипы, которые могут применяться в подкастах, видео и любых других формах мультимедиа. Дополнительную информацию по получению необходимой лицензии можно получить по адресу www.soundzabound.com/.

Ключевые понятия

- Аудиомикшер
- Дикторский текст
- Динамические эффекты
- Написание сценария
- Окончательный монтаж

- Прозрачность альфа-канала
- Социальная реклама
- Черновой монтаж

Стандарт ISTE NETS*S для учащихся

Этот проект соответствует технологическим стандартам ISTE NETS*S. В зависимости от тематики и содержания, которые выбирает учащийся, вы можете изучить стандарты, принятые в вашем государстве.

1. Творчество и инновации.

Учащиеся демонстрируют творческое мышление, исследовательские подходы и разрабатывают инновационные продукты и процессы с использованием технологии. Учащиеся:

- а. Применяют имеющиеся знания для получения новых идей, продуктов или процессов;
- б. Создают оригинальные произведения как средство выражения личности или группы.

2. Коммуникации и сотрудничество.

Учащиеся используют цифровые средства и среды для общения и коллективной работы, в том числе на расстоянии, поддержки индивидуального обучения и возможности обучения других. Учащиеся:

- а. Взаимодействуют, сотрудничают и работают со сверстниками, экспертами или другими участниками, используя различные цифровые среды и средства.
- б. Эффективно распространяют информацию и идеи для разных аудиторий с использованием различных средств и форматов.
- г. Участвуют в проектных группах для создания оригинальных произведений или решения проблем

3. Исследования и информационная компетентность.

Учащиеся умеют применять цифровые инструменты для сбора, оценки и использования информации. Учащиеся:

- а. Планируют стратегии исследования
- б. Находят, организовывают, анализируют, оценивают, обобщают и используют информацию из различных источников и сред
- в. Оценивают и отбирают источники информации и цифровые средства на основе целесообразности для конкретных задач.

4. Критическое мышление, решение проблем и принятие решений.

Учащиеся используют умение критически мыслить для планирования и проведения научных исследований, управления проектами, решения проблем и принятия обоснованных решений, используя соответствующие цифровые инструменты и ресурсы. Учащиеся:

- а. Выявляют и определяют подлинные проблемы и важные вопросы для проведения исследования.
- б. Планируют и управляют деятельностью по разработке решения или выполнения проекта.

5. Цифровое гражданство.

Учащиеся понимают гуманитарные, культурные и социальные вопросы, связанные с информационными технологиями и практикой легального и этичного поведения. Учащиеся:

- а. Заявляют и практикуют безопасное, правовое и ответственное использование информации и технологий.
- б. Демонстрируют позитивное отношение к использованию технологий, которые поддерживают сотрудничество, обучение и производительность.

6. Применение технологии и технологические концепции.

Учащиеся демонстрируют четкое понимание технологических концепций и систем, и их применения. Учащиеся:

- а. Понимают и используют технологические системы;
- б. Эффективно и продуктивно выбирают и используют приложения.

Программа сертификации Adobe Certified Associate

1.1. Формулирование основных задач при подготовке видеопроектов, определение целевой аудитории и ее потребностей.

1.2. Выбор видеоконтента, соответствующего назначению проекта и требованиям целевой аудитории.

1.3. Демонстрация знания стандартных требований к защите авторских прав (связанные термины, получение разрешения и цитирование материала, охраняемого авторским правом).

1.4. Демонстрация навыков планирования и управления проектами.

2.1. Демонстрация навыков планирования и организации видеопроекта.

2.2. Знакомство с общими принципами съемки видео.

2.3. Демонстрация знания визуальных методов работы с видеоконтентом.

2.4. Демонстрация навыков работы со звуком при редактировании видеоконтента.

2.5. Демонстрация навыков работы с неподвижными изображениями при редактировании видеоконтента.

2.6. Обмен информацией с другими специалистами (например, коллегами и клиентами) о планах по проектированию и наполнению контента.

4.4. Работа со звуком в видеопоследовательности.

4.5. Работа с наложениями текста и фигур в видеопоследовательности.

4.6. Добавление эффектов и переходов в видеопоследовательности и управление ими.

5.1. Демонстрация навыков работы с функциями экспорта видеопроектов.

5.2. Демонстрация навыков работы с функцией экспорта видеопроектов из программы Adobe Premiere Pro.

Критерии оценки

	0 — Не соответствует ожиданиям	3 — Соответствует ожиданиям	5 — Превосходит ожидания
Режиссерский сценарий	Отсутствует или не завершен.	Представленный режиссерский сценарий содержит некоторые новые снятые кадры, с пояснениями.	Представленный режиссерский сценарий полный и содержит новые снятые кадры, с пояснениями.
Проектное предложение учащихся	Отсутствует или не завершенно.	Проектное предложение содержит информацию о назначении, целевой аудитории, жанре, необходимом оборудовании, местах съемки, формате распространения, съемочной группе и плане проекта.	В проектном предложении представлена подробная информация о назначении, целевой аудитории, жанре, необходимом оборудовании, местах съемки, формате распространения, съемочной группе и плане проекта. Изменения, вносимые в проектное предложение, обнаруживались на ранних этапах и четко объяснялись.
Черновой монтаж	Отсутствует или не завершен.	Черновой монтаж содержит смонтированный видеоматериал и один текстовый, видео- или графический эффект.	Черновой монтаж создает основу видеоролика. Черновой монтаж содержит смонтированный видеоматериал и текстовые, видео- или графические эффекты.
Видеоролик социальной рекламы — содержимое	Отсутствует, не завершенно или нет конкретики.	Длительность видеоролика социальной рекламы составляет 30–60 секунд, и этот видеоролик раскрывает выбранную тему. Видеоролик содержит подходящий дикторский текст.	Длительность видеоролика социальной рекламы составляет 30–60 секунд, и этот видеоролик четко и полностью раскрывает выбранную тему. Видеоролик привлекает внимание и предлагает конкретные действия, связанные с выбранной темой. Видеоролик содержит понятный и хорошо записанный дикторский текст.
Видеоролик социальной рекламы — исполнение	Отсутствует, не завершенно или нет конкретики.	В видеоролике социальной рекламы используется, по крайней мере, один текстовый, графический или видеоэффект. В видеоролике применяется хорошо сведенный звук. Видеоролик сохранен в формате, который позволяет просматривать его во Всемирной паутине.	В видеоролике социальной рекламы используется два или более видеоэффектов, текстовых, графических эффектов и динамических. Звук видеоролика сведен безупречно и привлекает внимание к видеоролику. Видеоролик сохранен в формате, который позволяет просматривать его во Всемирной паутине.

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Документ, содержащий размышления	Отсутствует, не завершен или нет конкретики.	Документ содержит информацию и анализ этапов препродакшн, создания видеопрокта и постпродакшн, а также объясняет выбор кадров, использованных приемов монтажа и формата для публикации видеоролика во Всемирной паутине. В документе приведены примеры соблюдения авторского права и объясняется, как учащийся следовал принципам профессиональной этики журналиста.	Документ содержит четкий анализ этапов препродакшн, создания видеопрокта и постпродакшн, а также объясняет выбор кадров, использованных приемов монтажа и формата для публикации видеоролика во Всемирной паутине. Документ содержит предложения по улучшению видеоролика. В документе приведены примеры соблюдения авторского права при использовании элементов и объясняется, как учащийся следовал принципам профессиональной этики журналиста, что подтверждается конкретными примерами.
Рецензия	Отсутствует или не завершенна.	Учащиеся четко формулируют замечания и предлагают способы для улучшения.	Учащиеся четко формулируют замечания, которые выявляют несоответствия между целями и предложением по проекту, и предлагают решения для устранения возникших несоответствий.
Планирование времени	Отсутствует или не завершенно.	Учащийся выделяет время на каждую фазу процесса проектирования и разработки. Большинство фаз завершается в указанные сроки.	Учащийся продуманно и эффективно выделяет время на каждую фазу процесса проектирования и разработки. Все фазы завершаются в указанные сроки.
Работа в команде	Отсутствует или недостаточна.	Команды сотрудничают и взаимодействуют с коллегами, экспертами или другими людьми для создания видеоролика социальной рекламы. Команды создают, планируют и работают над проектом учащегося, чтобы обеспечить передачу и утверждение окончательного варианта видеоролика.	Команды последовательно и эффективно сотрудничают и взаимодействуют с коллегами, экспертами или другими людьми для создания видеоролика социальной рекламы. Команды профессионально создают, планируют и эффективно работают над проектом учащегося, чтобы обеспечить передачу и утверждение окончательного варианта видеоролика.

ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ УЧАЩИХСЯ

Имя (имена): _____

Название проекта: _____

Назначение: _____

Целевая аудитория: _____

Длительность программы: _____

Жанр

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Образовательный | <input type="checkbox"/> Видео для детей | <input type="checkbox"/> Зарубежный фильм | <input type="checkbox"/> Реалити-шоу |
| <input type="checkbox"/> Документальный | <input type="checkbox"/> Реклама | <input type="checkbox"/> Драма | <input type="checkbox"/> Комедия |
| <input type="checkbox"/> Выпуск новостей | <input type="checkbox"/> Телевизионная игра | <input type="checkbox"/> Боевик | <input type="checkbox"/> Музыкальный клип |
| <input type="checkbox"/> Видеомонтаж | | | |

Составные части

- | | | | |
|---|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Интервью | <input type="checkbox"/> Голос за кадром | <input type="checkbox"/> Титры/субтитры | <input type="checkbox"/> Пикселизация |
| <input type="checkbox"/> Игра актеров | <input type="checkbox"/> Музыка | <input type="checkbox"/> Графика | <input type="checkbox"/> Композиция |
| <input type="checkbox"/> Выступление на сцене | <input type="checkbox"/> Специальные эффекты | <input type="checkbox"/> Виртуальная реальность | <input type="checkbox"/> Импортируемое видео |
| <input type="checkbox"/> Композиция | | | |

Необходимое оборудование

- | | | | |
|--|--|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Цифровая видеокамера | <input type="checkbox"/> Ручной микрофон | <input type="checkbox"/> Компьютер для видеомонтажа | <input type="checkbox"/> Освещение |
| <input type="checkbox"/> Кассета(ы) для цифровой видеокамеры | <input type="checkbox"/> Телевизор/ видеоманитофон | | |
| <input type="checkbox"/> Штатив | <input type="checkbox"/> Петличный микрофон | <input type="checkbox"/> Внешний диск | <input type="checkbox"/> Отражатель |
| <input type="checkbox"/> Маркер/зеленый экран | <input type="checkbox"/> Микрофонная удочка | <input type="checkbox"/> Операторская тележка | |

Костюмы: _____

Декорации: _____

Предметы реквизита: _____

Места съемки _____

Формат распространения видео

- DVD MiniDV Hi8 Digital 8 CD
 SWF AVI MOV Другое: _____

Архивирование: Архивировать файлы по 4,7 Гб на DVD-диски для последующего монтажа?
 Да Нет

Съемочная группа

Продюсер/режиссер: _____ Кинооператор: _____
Сценарист: _____ Монтажер: _____
Актер: _____

План проекта

Дата завершения проекта: _____		
Фазы проекта	Дата окончания	Ответственный

Одобрено: _____ Дата: _____

ВИДЕОПРОИЗВОДСТВО— «ОТ СЦЕНАРИЯ ДО ЭКРАНА»

Видеопроизводство — это многоэтапный процесс, в котором может быть задействовано множество людей. Пользователи пакета программ Adobe Creative Suite Production Premium могут воспользоваться всеми преимуществами интеграции рабочего процесса видеопроизводства в приложения этого пакета, чтобы быстро и эффективно превращать планы проектов в конкретный результат — от сценария до экрана.

Совместная работа в рамках процесса «от сценария до экрана»

- Совместную работу с другими режиссерами и сценаристами в процессе написания сценария можно организовать через Интернет с помощью веб-приложения Adobe Story.
- Созданный сценарий можно использовать для захвата видео и его непосредственной записи на диск. Вы можете управлять процессом видеосъемки и подробно расписывать и добавлять заметки по монтажу во время записи.
- Организуйте и рационализируйте процесс создания видеопроекта, используя программу Adobe Prelude CS6. Программа Adobe Prelude CS6 объединяет отснятый материал, метаданные и комментарии в одном интерфейсе. Принимает любые файлы материалов и позволяет расписывать их немедленно. Добавляйте метки, подклипы и комментарии, которые упростят путь от препродакшн до монтажа.
- Записанный видеоматериал можно перенести в программу Adobe Premiere Pro CS6 (или программу Adobe After Effects CS6). При импортировании проекта в программу Premiere Pro (или в программу After Effects), метаданные, созданные с помощью веб-приложения Adobe Story или программы Adobe Prelude, упростят процесс поиска лучших видеоклипов и первоначального чернового монтажа.
- В программе Adobe Premiere Pro используйте функцию **Speech Search** (Поиск речи), чтобы выполнить монтаж фильма на основе записей диалогов.
- При экспорте готового фильма из программы Premiere Pro, метаданные будут внедрены в публикуемый видеофайл. Если разместить видеофайл на веб-сервере, станут доступны возможности поиска по содержимому этого файла. Посетители вашего сайта смогут найти видеофайл, используя разнообразные ключевые слова: имена персонажей и актеров, названия сцен, метки продакт-плейсмент и любые другие теги, которые были добавлены в ходе выполнения рабочего процесса «от сценария до экрана».

Добавление информации к контенту с помощью XMP

Любой видеорежиссер знает, что эффективное управление файлами — это важная и неотъемлемая часть творческого процесса.

Extensible Metadata Platform (XMP, расширяемая платформа метаданных) корпорации Adobe — это технология, позволяющая добавлять дополнительную информацию к со-

держимому в процессе его создания и встраивать эту информацию непосредственно в результирующий файл. Эти метаданные применяются для идентификации контента согласно сценариям, информации о монтаже, несмонтированных видеоклипов и готовых опубликованных видеофайлов. Вы можете сохранить существенные описания и титры, ключевые слова для поиска, а также самую последнюю информацию о создателе и авторских правах.

В рабочем процессе видеопроизводства «от сценария до экрана» (рис. 4.1) метаданные «путешествуют» вместе с вашими файлами, когда вы переходите от использования одного инструмента к другому. В то время как другие члены вашей команды изменяют файлы и элементы, вы можете редактировать и обновлять метаданные в XMP-формате в обычном режиме.

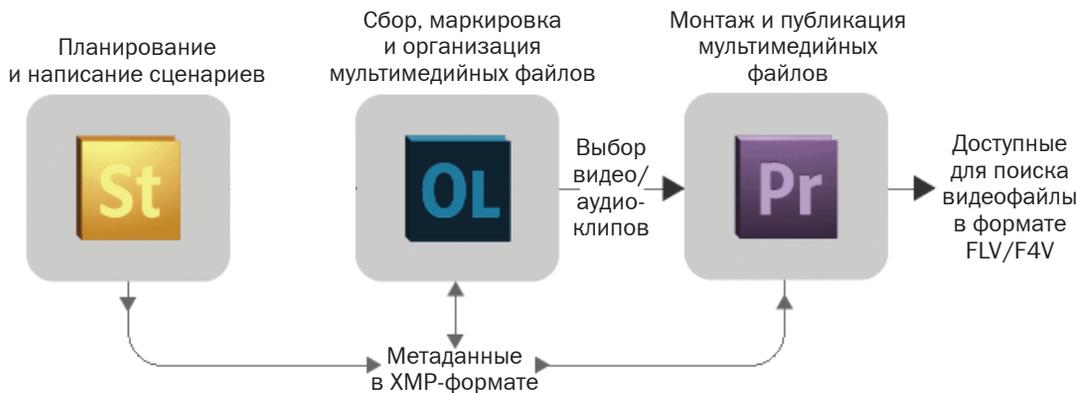


Рис. 4.1. Процесс видеопроизводства — «от сценария до экрана» с использованием пакета приложений Adobe Production Premium CS6

Веб-приложение Adobe Story

Веб-приложение Adobe Story — это инструмент для совместной работы над сценариями, предназначенный для сценаристов и режиссеров, работающих над видео- и киносценариями.

Благодаря тесной интеграции с пакетом приложений Adobe Creative Suite Production Premium, в рабочем процессе видеопроизводства «от сценария до экрана» инструмент Story играет первоочередную роль на этапе препродакшн.

Планирование и написание сценариев	Основные особенности и лучшие практики
<p>1. Создайте новый проект в веб-приложении Adobe Story.</p> <p>2. Создайте новый или импортируйте существующий сценарий.</p> <p>Примечание. Вы можете импортировать сценарии из других приложений, например, Word или Final Draft.</p> <p>3. Создайте подробные биографии персонажей.</p> <p>4. Создайте веб-ссылки на полезный контент или информацию, которая оказывает помощь в процессе написания сценария и производства.</p> <p>5. Добавьте или измените сцены.</p> <p>6. Предоставьте доступ к сценарию другим сценаристам или рецензентам, используя онлайн-службу веб-приложения Adobe Story.</p> <p>7. Добавьте метаданные в сценарий или измените метаданные, которые были автоматически созданы веб-приложением Adobe Story.</p> <p>8. Экспортируйте готовый сценарий, содержащий метаданные, для дальнейшего использования в других приложениях пакета Adobe Production Premium.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Веб-приложение Adobe Story содержит набор шаблонов для написания сценариев фильма, романа, анимации, рекламы и прочие. • Каждый шаблон имеет дополнительные настройки для написания сценариев в жанре драмы, комедии, триллера или романтики. • Когда вы импортируете документ сценария, веб-приложение Adobe Story анализирует заголовки, имена персонажей, события и так далее, преобразуя эту ключевую информацию в расширенные метаданные с целью улучшения доступности и возможности поиска видеоконтента. • После импорта или создания сценария, сервис Story сохраняет информацию о том, какие персонажи участвуют в каждой сцене. На сервисе Story для обозначения персонажей используются разноцветные точки. • Биографии персонажей представляются в виде отдельных документов, которые связываются со сценарием. • Вы можете предоставить онлайн-доступ к вашему сценарию, разрабатываемому с помощью сервиса Story. Для каждого участника можно установить специальные разрешения. Соавторы имеют полные права на редактирование. Рецензенты могут оставлять комментарии к сценарию. Зрители могут только просматривать сценарий. Авторы, соавторы и люди, отвечающие за поддержку метаданных, могут добавлять метаданные в сценарий. • Помечайте экраны, которые требуют особого внимания в процессе видеопроизводства, например, размещение объекта на сцене или уникальная точка расположения видеокамеры. • Помечайте сцены, которые требуют особой обработки или применения эффектов на этапе проведения послесъемочных мероприятий, например, добавление визуального эффекта к ретроспективной сцене или к сцене сна. • Добавляйте теги для создания контента с возможностью поиска.

Программа Adobe Prelude CS6

Используйте программу Adobe Prelude CS6 для организации и архивации отснятого материала, или создания чернового монтажа, который в конечном итоге будет передан в программу Adobe Premiere Pro CS6 для окончательного монтажа. Программа Adobe Prelude поддерживает файлы множества форматов. При добавлении отснятого материала в программу Adobe Prelude, вы можете автоматически преобразовывать его с помощью инструмента Adobe

Media Encoder CS6. Создавайте клипы и подклипы из исходного видеоматериала. Расписывайте клипы и добавляйте заметки и метки, упрощающие поиск сцен при монтаже (или при поиске во Всемирной паутине опубликованных видеороликов). Все эти сопровождающие клипы на протяжении процессов монтажа и публикации.

Импорт мультимедийных файлов	Основные особенности и рекомендуемые приемы
<p>1. Создайте новый проект в программе Adobe Prelude.</p> <p>2. Добавьте мультимедийные файлы, включая видео и аудиоклипы и графические изображения.</p> <p>Примечание. После этого вы можете выполнить автоматическое кодирование добавленных файлов в любой формат, поддерживаемый приложением Adobe Media Encoder CS6. Вы можете импортировать целые клипы или их фрагменты клипов, установив точки входа и выхода.</p> <p>3. Организуйте добавленный материал в клипы и подклипы.</p> <p>4. Создайте план монтажа.</p> <p>5. Добавьте дополнительные метаданные к любому клипу или к определенной его части.</p> <p>6. Произведите черновой монтаж видеоролика на панели Timeline (Монтажный стол).</p> <p>7. Выберите лучшие кадры, добавьте заметки и выделите альтернативные клипы той же сцены.</p> <p>8. Экспортируйте результат чернового монтажа или клипы для дальнейшей обработки в программе Adobe Premiere Pro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Импортируйте весь отснятый материал или отдельные клипы. • При импортировании клипов добавляйте к ним метаданные. Добавленные в программе Adobe Prelude метаданные будут сопровождать проект и в приложении Adobe Premiere Pro. • Если к отснятому материалу применялась функция Speech Analysis (Анализ речи) программы Adobe Premiere Pro, то в приложении Adobe Prelude будут отображены заметки с транскрипцией. • Преобразуйте формат файла в процессе импорта для экономии времени при монтаже. Программа Adobe Prelude поддерживает те же форматы, что и Adobe Premiere Pro. Вы также можете конвертировать файл в несколько форматов для архивирования на различные устройства или просмотра на разных экранах. • Перед импортом просмотрите клип, перетащив указатель мыши по его миниатюре. Выберите только необходимый материал для импорта в программу Adobe Prelude. • Облегчите поиск нужного материала с помощью меток, которые можно использовать для добавления заметок и указаний. • Все метаданные, добавленные в программе Adobe Prelude, доступны для просмотра на панелях Monitor (Монитор) и Marker List (Список меток) программы Adobe Premiere Pro. • Ускорьте работу, управляя расписыванием клипов с клавиатуры. • Программа Adobe Prelude поддерживает метки в качестве XMP-файла и позволяет ассоциировать их с видео. Это означает, что вы можете создать мобильное приложение для расписывания материала (или ведения съемочного журнала) в процессе производства и связать эти метаданные с видеофайлом в программе Adobe Prelude. • Экспортируйте результат чернового монтажа со всеми метаданными непосредственно в программу Adobe Premiere Pro или экспортируйте файл без тегов в программу Final Cut Pro XML.

Программа Adobe Premiere Pro CS6

Программа Adobe Premiere Pro CS6 — это профессиональный инструмент для видеомонтажа. Вы можете захватывать видеоматериал с кассеты или импортировать аудио- и видеофайлы. Поскольку эта программа — частью процесса видеопроизводства «от сценария до экрана»

на», вы можете импортировать видеоматериал и проекты чернового монтажа, которые были кодированы, расписаны и снабжены тегами в программе Adobe Prelude CS6. Добавленные в программе Adobe Prelude метаданные будут доступны в приложении Adobe Premiere Pro.

При экспорте готового видеофильма для распространения во Всемирной паутине, транскрипции и другие метаданные, добавленные в программах Adobe Prelude и Adobe Premiere Pro, внедряются в файл. Видеофильм, размещенный на веб-сайте, становится доступным для поиска по ключевым словам.

Монтаж и композитинг видео	Основные особенности и рекомендуемые приемы
<ol style="list-style-type: none"> 1. Создайте новый проект в программе Adobe Premiere Pro. 2. Импортируйте видеоматериал, созданный и оснащенный метаданными в программе Adobe Prelude. 3. Выполните монтаж видеоматериала. Используйте метаданные, добавленные в программе Adobe Prelude, для быстрого поиска нужных кадров и реализации замыслов монтажа. 4. Добавьте дополнительные метаданные к клипам и смонтированным видеопоследовательностям в программе Adobe Premiere Pro. 5. Экспортируйте и преобразуйте готовый видеопроjekt в файл, предназначенный для публикации во Всемирной паутине, записи на DVD-диск или распространения другим доступным способом. 	<ul style="list-style-type: none"> • С помощью механизма Adobe Speech-To-Text вы можете превратить озвучку в текстовые метаданные, которые точно соответствуют временному коду и доступны для поиска. • В процессе монтажа находите необходимые кадры с помощью функции Speech Search (Поиск речи). Переходите к определенной позиции кадра путем поиска ключевых слов из диалога, а затем используйте ключевые слова для быстрого поиска и отображения нужного фрагмента — или даже для монтажа видео на основе сценария. • Экспортируйте проекты программы Adobe Premiere Pro для дальнейшего монтажа или совместной работы в других приложениях нелинейного монтажа. <p>Примечание. Экспортируйте файлы в формате AAF (Advanced Authoring Format, Расширенный авторский формат) для дальнейшего монтажа или совместной работы в программе Avid Media Composer.</p> <p>Примечание. Для монтажа файла в программе Apple Final Cut Pro экспортируйте его в формате Final Cut Pro 7 XML.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Программа Adobe Premiere Pro тесно интегрирована с программой Adobe Audition, позволяющей редактировать звуковые файлы, создавать многодорожечные аудиофайлы и добавлять звуковые эффекты. <p>Примечание. Вы также можете экспортировать все активные аудио дорожки из программы Adobe Premiere Pro в формат OMF (Open Media Format, Открытый формат мультимедиа). Программы DigiDesign Pro Tools поддерживают файлы OMF при наличии лицензированной функции DigiTranslator, с помощью которой вы можете улучшать саундтреки программы Adobe Premiere Pro.</p>

Программа Adobe After Effects

Помимо возможности окончательного монтажа в программе Adobe Premiere Pro, вы можете импортировать мультимедийные файлы из программы Adobe Prelude непосредственно в программу Adobe After Effects CS6. Программа After Effects — это отраслевой стандарт в области создания анимационной графики и визуальных эффектов. Инструменты для двухмерного и трехмерного композитинга и огромная коллекция видеоэффектов позволяют создавать привлекательный анимированный текст, захватывающую анимационную графику и изощренные визуальные эффекты. В процессе работы над видеоматериалом в программе After Effects вы можете добавлять дополнительные метаданные. Выполняя задачи по монтажу и композитингу в программах Premiere Pro и After Effects, вы можете использовать преимущества интеграции и метаданные всех этих программ.

СОВЕТЫ ПО СОЗДАНИЮ СЮЖЕТА

Создание видео — комплексный процесс, который включает этапы планирования, съемки, интервьюирования, написания и монтажа. На каждом этапе этого процесса вы стремитесь улучшить свое информационное сообщение, чтобы оно лучше соответствовало целевой аудитории. Советы в этом разделе описывают способы планирования, съемки и запечатления моментов, чтобы сделать ваше видео более привлекательным. Этими принципами с нами любезно поделился корреспондент телеканала NBC Боб Дотсон.

Дотсон регулярно проводит семинары, посвященные тому, как создавать видеозарисовки (информационные сообщения). Ниже приведены его основные принципы:

- Зрители должны запомнить информационное сообщение.
- Когда вы берете интервью, старайтесь не задавать вопросы. Просто делитесь своими наблюдениями. Когда вы делитесь своими наблюдениями, люди расслабляются, раскрывая свою эмоциональную сторону и человеческие качества.
- Обязательно делайте финальный кадр. Многие авторы видеосюжетов ищут драматические начальные кадры или последовательности кадров (что само по себе не плохо), но ваши зрители, вероятнее всего, запомнят именно финальный кадр.

Инструкция для корреспондентов от Боба Дотсона

Дотсон подготовил свою инструкцию с прицелом на корреспондентов телевидения, но его советы могут с успехом быть использованы учащимися, профессионалами, корпорациями и просто любителями.

Советы по видеосъемке и монтажу

- Финал информационного сообщения должен быть эффектным — это то, к чему вы должны стремиться на протяжении всей съемки. В идеале этот финал должен быть еще и наглядным.

- В основе вашего информационного сообщения должны лежать последовательности: два или три плана человека, покупающего билеты на баскетбол, два или три плана пары, пьющей кофе за обеденным столом, и так далее. Последовательности нужны для согласованности.
- Используйте сильный естественный звук (интершум), чтобы усилить реализм, достоверность и правдоподобие, а также усилить ощущения зрителя, чтобы ему казалось, будто он сам присутствует на снимаемых событиях. Некоторые информационные сообщения просто позволяют зрителям наблюдать за происходящим. Лучшие же информационные сообщения делают возможным ощутить происходящее.
- Короткие саунд-байты улучшают ваше информационное сообщение. Не используйте саунд-байты для повествования. Представляйте только факты, а чувства пусть передают люди, у которых вы берете интервью.

Советы по написанию текста

- Всегда помните о том, что репортер (или диктор) не является частью информационного сообщения.
- Вы должны понимать, какая информация должна быть донесена до целевой аудитории через ваше сообщение. Сформулируйте эту цель самому себе — это поможет вам в создании информационного сообщения. Затем используйте изображения, чтобы зрительно представить эту цель. В информационных сообщениях представление информации в устной форме используется крайне редко.
- Сначала опишите свои изображения. Напишите вступление, которое кратко передаст сюжет вашего информационного сообщения.
- Сюжет информационного сообщения должен включать от трех до пяти ключевых моментов, причем, выделив эти моменты, вы должны представить их визуально.
- Пишите свободно. Избегайте многословности. Не упоминайте в сценарии то, что ваши зрители уже знают или о чем видеозапись расскажет более красноречиво.
- Оставляйте некоторые кадры без комментариев. Не нужно комментировать все в подряд, лучше оставить две, три или более секунд происходящего события без голоса за кадром. Для писателя нет ничего ужаснее, чем тишина. Для зрителей тишина иногда оказывается более красноречивой.
- Стройте свое информационное сообщение на неожиданных моментах, чтобы поддерживать интерес зрителя. Неожиданные моменты помогают зрителям ощутить интерес к информационному сообщению; они привлекают безразличных зрителей к экрану. Неожиданными моментами могут быть изображения, дикие звуки, короткие саунд-байты или поэтический текст. В любом случае, неожиданные моменты добавляют определенную долю драматизма в ваши информационные сообщения.
- Вашу историю должны рассказывать люди. Люди делают ваше информационное сообщение популярным. Попытайтесь найти сильные центральные персонажи — яркие или колоритные, — вовлеченные в происходящее событие.
- Затрагивайте более обширную проблему. Фраза «Жилой прицеп сгорел» не выдержит проверку вопросом «Ну и что?». Фраза «Жилой прицеп сгорел, потому что в его стенах

находилась легковоспламеняющаяся изоляция» выдержит проверку вопросом «Ну и что?», потому что она описывает более обширную проблему.

- Наконец, ваше информационное сообщение должен быть запоминающимся. Могут ли ваши зрители прочувствовать историю и ее героев? Если могут, значит, информационное сообщение будет запоминаемым. Он будет вертеться в головах зрителей.

Боб Дотсон — корреспондент телекомпании NBC

Боб Дотсон — это один из лучших корреспондентов вещательного телевидения в США. Он получил более 100 наград за вклад в развитие тележурналистики, включая четыре престижные награды «Эмми». Американское Общество профессиональных журналистов (The Society of Professional Journalists) удостоило Дотсона награды Best Network Feature Reporting в 2004 году, а американская Ассоциация теле- и радиожурналистов (the Radio and Television News Directors Association) — награды Best Network News Writing.

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ В ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИИ ADOBE STORY

Вы можете использовать веб-приложение Adobe Story для написания, анализа, управления и распространения сценариев. Вы также можете создавать на этапе препродакшн другие документы для планирования ваших видеопроектов. Создавайте сценарии в веб-приложении Adobe Story, а затем экспортируйте их для интеграции с программой Adobe Premiere Pro CS6.

Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story

Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story поддерживает два режима: **Projects** (Проекты) и **Authoring** (Авторинг). Используйте режим **Projects** (Проекты) (рис. 4.2) для создания новых проектов и управления сценариями и сопутствующими документами по проекту. Используйте режим **Authoring** (Авторинг) (рис. 4.3) для создания и редактирования документов, в том числе сценариев, биографий героев, идей, синопсисов и т.д.

Создание нового проекта в веб-приложении Adobe Story

Веб-приложение Adobe Story позволяет организовать сценарии и другие документы в проекты. Используйте проекты для удобного хранения и управления сценариями, режиссерскими сценариями, биографиями персонажей и бюджетами.

Создание нового проекта

1. Перейдите по адресу story.adobe.com/en-us/index.html для запуска веб-приложения Adobe Story. Понадобится авторизоваться с вашими учетными данными записи Adobe ID (вы бесплатно можете зарегистрировать новую учетную запись, если таковой у вас нет).

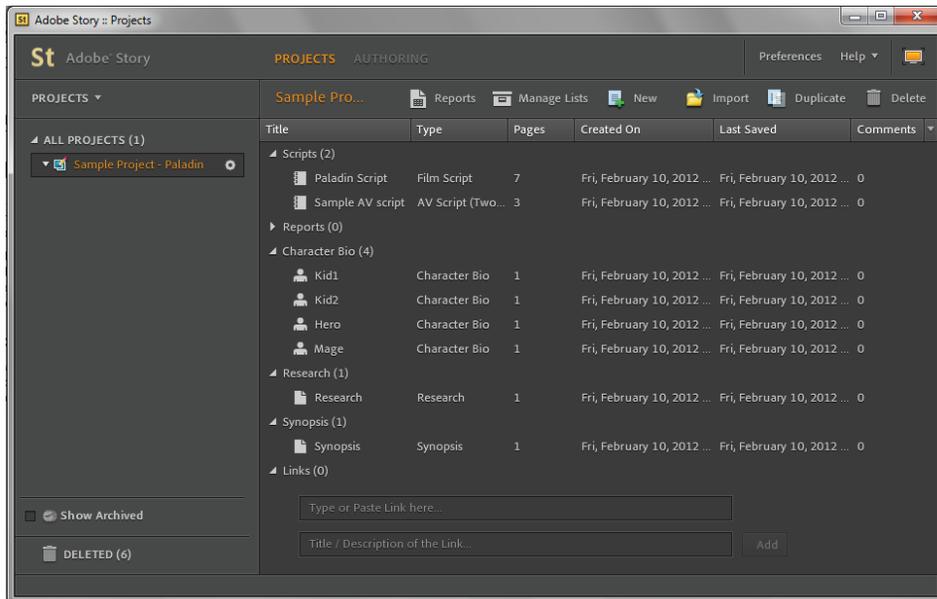


Рис. 4.2. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим Projects

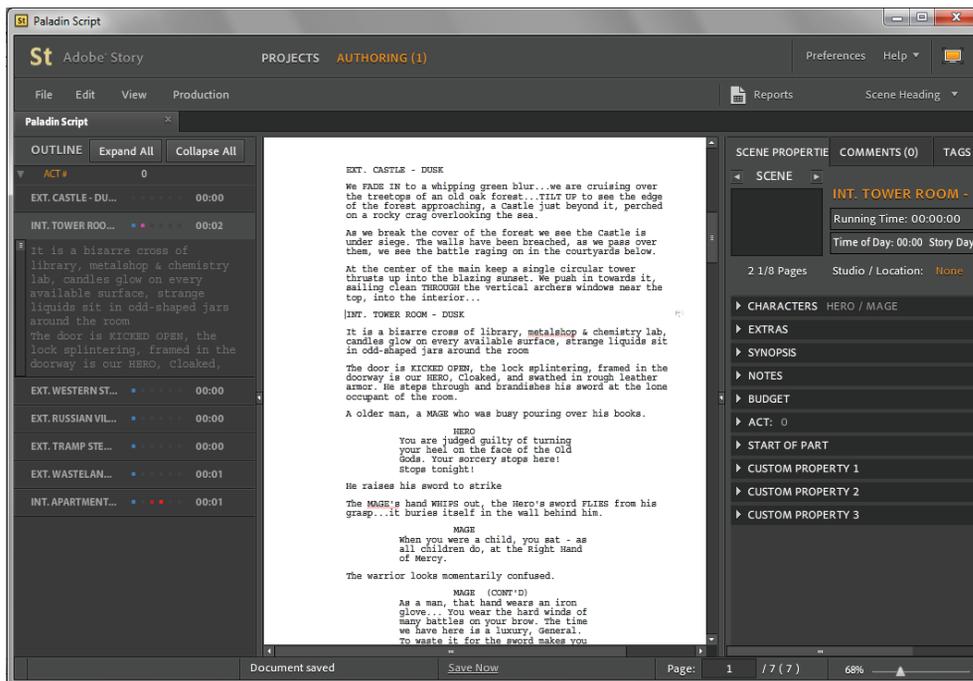


Рис. 4.3. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим Authoring

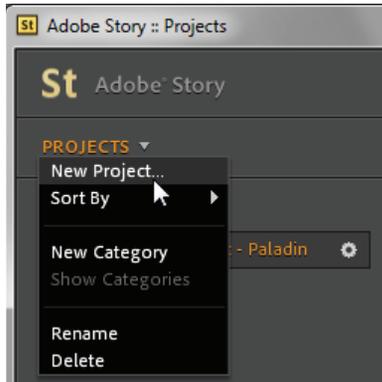


Рис. 4.4. Меню **Projects**

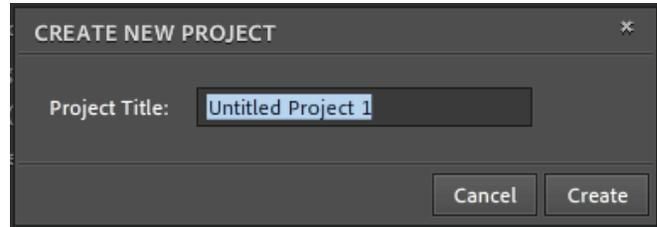


Рис. 4.5. Диалоговое окно **Create New Project** (Создание нового проекта)

2. Щелкните по ссылке **Projects** (Проекты) на верхней панели, чтобы переключиться на соответствующий режим.

3. Щелкните по списку **Projects** (Проекты), чтобы открыть меню проектов, и выберите пункт **New Project** (Новый проект) (рис. 4.4).

Появится диалоговое окно **Create New Project** (Создание нового проекта) (рис. 4.5).

4. Введите имя нового проекта и щелкните по кнопке **Create** (Создать).

Новый проект будет выделен на панели **Projects** (Проекты) (рис. 4.6). Панель документов указывает на отсутствие документов, связанных с новым проектом.

Вы можете импортировать и создавать новые документы в проекте.

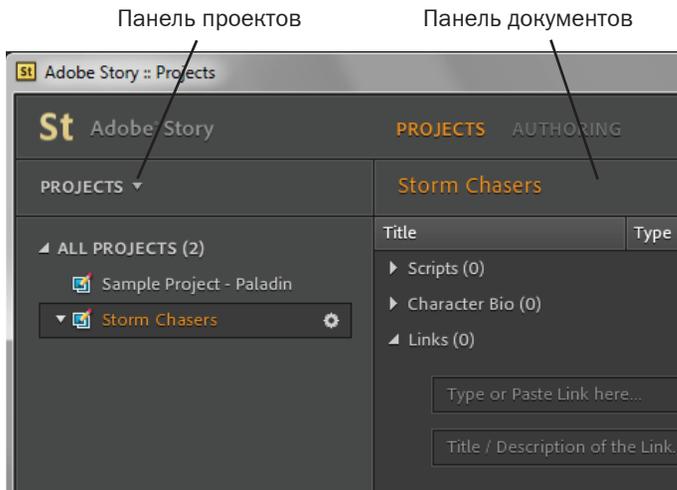


Рис. 4.6. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Projects**

Создание документов и использование шаблонов

Новый проект веб-приложения Adobe Story будет пуст до тех пор, пока вы не импортируете или не создадите документы. Документами могут быть сценарии, биографии персонажей, графики работы, журналы, режиссерские сценарии, идеи, синопсисы, краткие описания, отчеты и другие документы, используемые при планировании и управлении процессом создания видеопроекта.

Программа предусматривает несколько шаблонов, в том числе сценарии для кино и телевидения.

Создание документа из шаблона

1. Выберите проект на панели **Projects** (Проекты).
2. Щелкните по кнопке **New** (Новый) в верхней части панели документов (рис. 4.7). Появится диалоговое окно **Create New Document** (Создание нового документа) (рис. 4.8).
3. В раскрывающемся списке **Type** (Тип) выберите тип документа, который вы хотите создать (рис. 4.8). В данном примере мы выбрали вариант **TV Script** (Телевизионный сценарий).

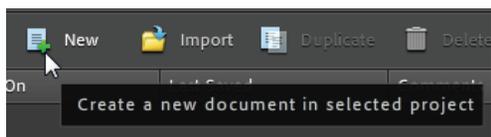


Рис. 4.7. Панель документов

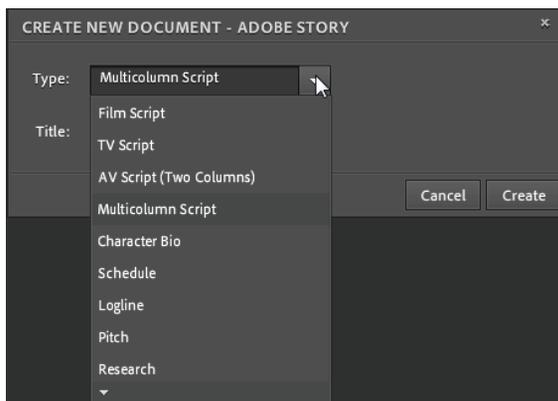


Рис. 4.8. Диалоговое окно **Create New Document**

Примечание. Некоторые типы документов предусматривают дополнительные варианты шаблонов. При их наличии, в диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа) появится раскрывающийся список **Template** (Шаблон) (рис. 4.9).

4. В раскрывающемся списке **Template** (Шаблон) выберите шаблон.

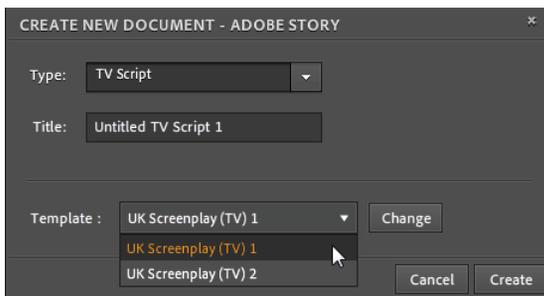


Рис. 4.9. Диалоговое окно **Create New Document**

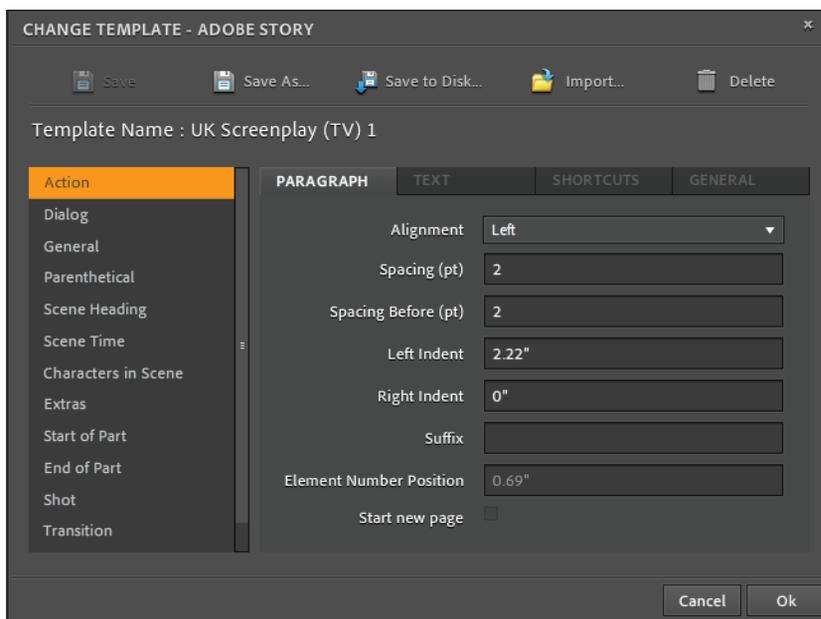


Рис. 4.10. Диалоговое окно **Change Template**

5. Чтобы изменить существующий шаблон или импортировать новый, щелкните по кнопке **Change** (Изменить).

Появится диалоговое окно **Change Template** (Изменение шаблона) (рис. 4.10).

Шаблоны предусматривают настройки форматирования текста для каждого элемента и типа документа.

6. Выберите нужный элемент в левой части диалогового окна **Change Template** (Изменение шаблона). Последовательно щелкните по вкладкам **Paragraph** (Абзац), **Text** (Текст), **Shortcuts** (Сочетания клавиш) и **General** (Общие), чтобы увидеть настройки различных элементов.

Вы можете изменить настройки каждого элемента в существующем шаблоне и сохранить его в качестве нового шаблона, щелкнув по кнопке **Save As** (Сохранить как). Для того чтобы найти и импортировать дополнительные шаблоны для создания документов, щелкните по кнопке **Import** (Импорт).

7. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно **Change Template** (Изменение шаблона) без внесения каких-либо изменений в существующий шаблон.

8. Щелкните по кнопке **Create** (Создать) в диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа).

Новый документ откроется в режиме **Authoring** (Авторинг) (рис. 4.11). Слева находится панель **Outline** (Структура), а справа — сам документ. Панель **Outline** (Структура) пуста,

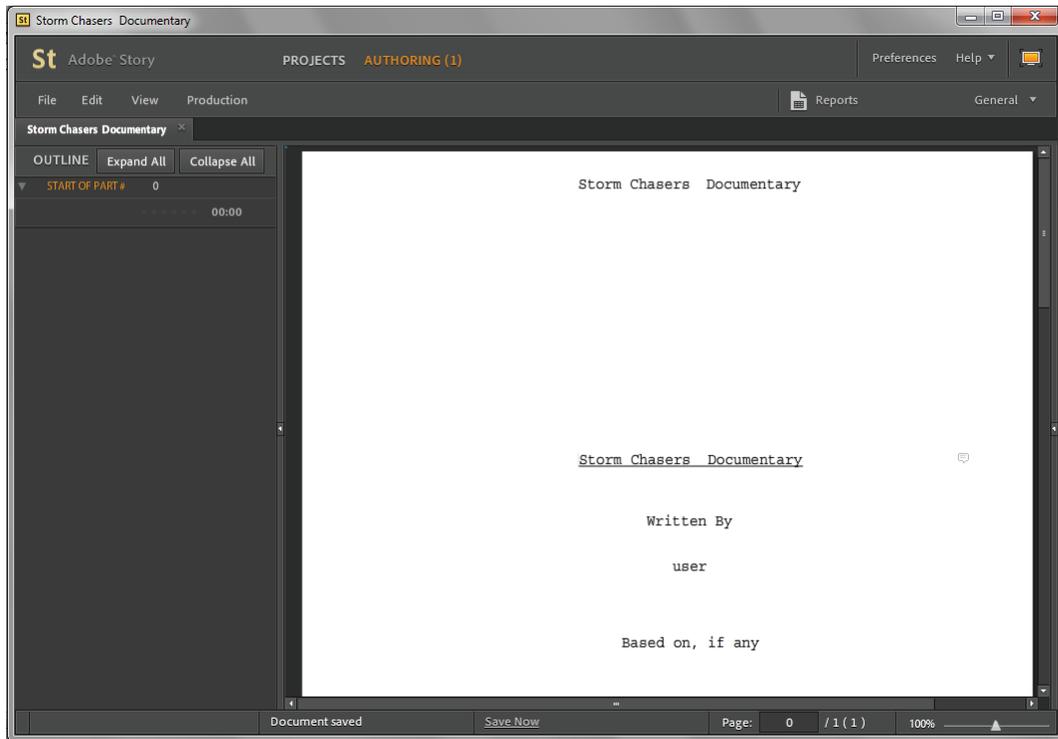


Рис. 4.11. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Authoring**

поскольку вы еще не добавили в документ какие-либо элементы. В процессе составления документа вы можете вставлять такие элементы, как сцены, действия и диалоги.

В данном примере новый телевизионный сценарий предусматривает титульный лист.

Примечание. Вы можете изменить титульный лист или удалить его, выбрав команду меню **Production** ⇒ **Remove Title Page** (Продакшн ⇒ Удалить титульный лист).

2. Щелкните по ссылке **Projects** (Проекты) в верхней части рабочего пространства, чтобы переключиться в соответствующий режим.

Новые документы отображены на панели документов выделенного проекта (рис. 4.12). Обратите внимание на то, что ссылка **Authoring**

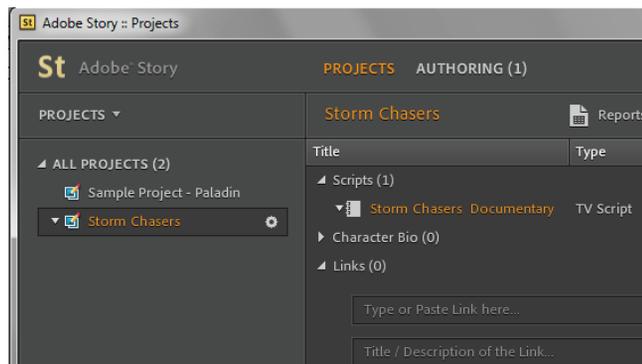


Рис. 4.12. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Projects**

(Авторинг) в верхней части рабочего пространства сменилась на **Authoring (1)** (Написание сценариев (1)). Это связано с тем, что новый документ все еще открыт в режиме **Authoring** (Авторинг).

3. Щелкните по ссылке **Authoring (1)** (Написание сценариев (1)) для возврата в соответствующий режим.

4. Щелкните по кнопке **Close** (Закреть) (x) на вкладке **Document** (Документ) (рис. 4.13), чтобы закрыть документ, открытый в режиме **Authoring** (Авторинг).

При отсутствии открытых документов вы автоматически вернетесь в режим **Projects** (Проекты). Вы можете открыть документ в любое время, дважды щелкнув по его названию в режиме **Projects** (Проекты).

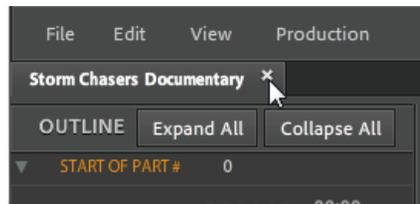


Рис. 4.13. Вкладка **Document**

Создание сценария путем добавления элементов

При создании документов в веб-приложении Adobe Story, тип создаваемого документа определяет форматирование. Например, сценарий фильма выглядит иначе, чем двухполосный аудиовизуальный (A/V) сценарий или биография персонажа (рис. 4.14).

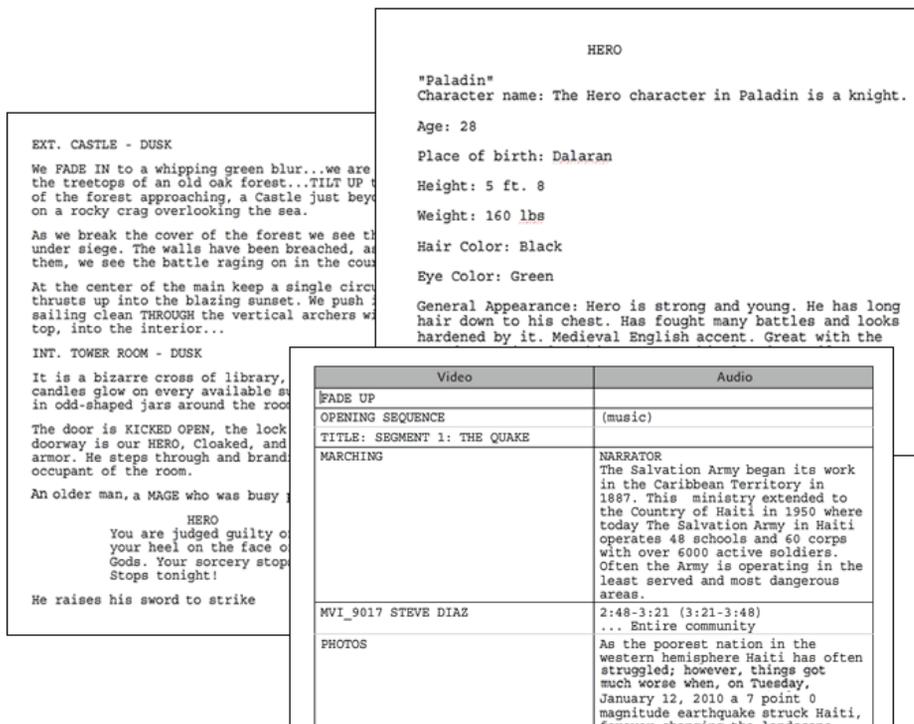


Рис. 4.14. Образцы киносценария, аудиовизуального сценария (A/V) и биографии персонажа

Веб-приложение Adobe Story предусматривает несколько элементов, помогающих вам поддерживать последовательность в ваших документах. Шаблон, который используется для создания документа, определяет форматирование текста каждого элемента.

Scene Heading (Заголовок сцены): определяет название новой сцены. Сценарий обычно начинается с заголовка первой сцены (также известного как *слаглайн*), в котором указана такая информация, как интерьер (INT.), экстерьер (EXT.), место действия (ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПАРК) и время суток (ВЕЧЕР).

Action (Действие): описывает действие, происходящее в данной сцене. Данный раздел также может содержать информацию о времени суток, местоположении, погоде, действующих лицах, звуках окружающей среды или любую другую информацию, которая помогает описать обстановку, в которой происходит действие.

Character (Персонаж): содержит имя персонажа, принимающего участие в действии или в диалоге. Данный элемент в сценарии обычно предшествует диалогу.

Parenthetical (Ремарки): используется для комментариев или замечок. Например, в диалоге вы можете в скобках поместить заметку, чтобы описать язык тела, походку или тон персонажа (энергично, с сарказмом, медленно, громко и т.д.).

Dialog (Диалог): данный элемент в сценарии представляет диалог или мысли персонажа.

Transition (Переход): указывает на переход от одной сцены к другой.

Shot (План): используется для описания ракурса\плана камеры (наезд камеры, средний план, на уровне глаз, субъективный план).

General (Общие): используется для указания общих замечаний или текста. По умолчанию, общий текст отформатирован с выравниванием по левому краю, одинарным интервалом и располагается по всей ширине страницы, что отделяет его от диалогов, действий, заголовков сцен и других элементов сценария.

Создание сценария путем добавления элементов

1. В режиме **Projects** (Проекты) щелкните по кнопке **New** (Новый), чтобы открыть диалоговое окно **Create New Document** (Создание нового документа).

2. В диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа) выберите вариант **Film Script** (Сценарий фильма) в раскрывающемся списке **Type** (Тип), введите название нового сценария и щелкните по кнопке **Create** (Создать).

Новый сценарий будет открыт в режиме **Authoring** (Авторинг). Первой страницей нового сценария будет титульный лист.

3. Выберите команду меню **Production** ⇒ **Remove Title Page** (Продакшн ⇒ Удалить титульный лист).

Титульный лист исчезнет. Мигающий курсор будет находиться в верхней части страницы 1. По умолчанию первым элементом сценария будет заголовок сцены, о чем свидетельствует раскрывающийся список **Elements** (Элементы) в правом верхнем углу режима **Authoring** (Авторинг) (рис. 4. 15).

Примечание. Чтобы добавить титульный лист, выберите команду меню **Production ⇒ Insert Title Page** (Продакшн ⇒ Вставить титульный лист).

4. Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+Пробел** (Windows) или **Control+Пробел** (OS X).

Появится меню **Smart Type** (Быстрый ввод), содержащее сокращения для описания сцены (рис. 4.16).

E./I.: Начало сцены происходит на улице, а затем действие перемещается в интерьер.

EXT.: Описание экстерьера

I/E.: Начало сцены происходит в интерьере, а затем действие перемещается на улицу.

INT.: Описание интерьера

P.O.V.: Субъективный план

5. Выберите вариант **INT.** в меню **Smart Type** (Быстрый ввод), для обозначения того, что текущая сцена происходит в интерьере.

6. Укажите место, где происходит действие сцены, например, **BREAKFAST TABLE**.

7. Нажмите клавишу **Пробел** и укажите время суток, например, **MORNING**.

Вы только что создали первый заголовок сцены (рис. 4.17).

8. Нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

Курсор переместится на следующую строку, а элемент сценария изменится на **Action** (Действие), что будет указано в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) (рис. 4.18). Описание действия обычно следует за каждым заголовком сцены.

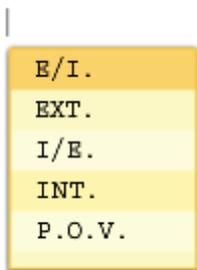


Рис. 4.16. Меню Smart Type

INT. BREAKFAST TABLE MORNING

Рис. 4.17. Заголовок сцены

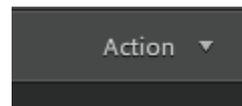


Рис. 4.18. Раскрывающийся список Elements

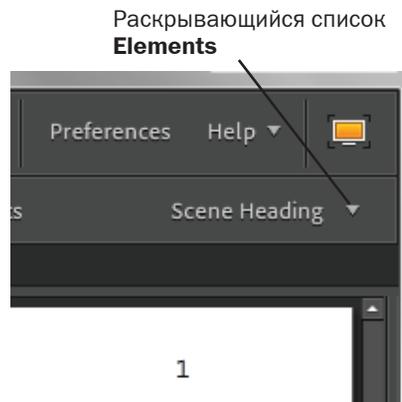


Рис. 4.15. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим Authoring

Вы можете оставить элемент по умолчанию (**Action** (Действие)) или выбрать другой элемент в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) (рис. 4.19).

9. Для целей данного упражнения убедитесь, что выбран элемент **Action** (Действие).

10. Добавьте описание действия, происходящего в сцене (рис. 4.20).

Примечание. Если вы нажмете клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), то начнете новый абзац в рамках элемента **Action** (Действие). Когда вы будете готовы добавить новый элемент или начать новую сцену, нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X) и выберите другой элемент сценария в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы).

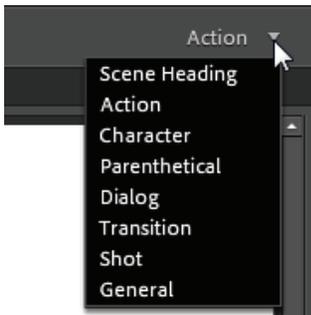


Рис. 4.19. Раскрывающийся список **Elements**

INT. BREAKFAST TABLE MORNING

The storm chasers arrived late the previous night. They are gathering together over breakfast in the team house to discuss plans for another day of tornado chasing.

Everyone but Captain has nearly finished the food on the table. Captain appears sleepy as he makes his way down the stairs and joins the group at the last empty seat at the table.

Рис. 4.20. Заголовок сцены и описание действия

11. Нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), чтобы переместить курсор под описание действия.

12. В раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) выберите вариант **Character** (Персонаж).

13. Введите имя персонажа и нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

После нажатия клавиши **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), следующая за элементом **Character** (Персонаж) строка сценария автоматически меняется на **Dialog** (Диалог), на что указывает раскрывающийся список **Elements** (Элементы) (рис. 4.21).

14. Введите любую фразу текста, а затем нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

Веб-приложение Adobe Story «предполагает», что необходимо добавить еще один элемент **Character** (Персонаж), поскольку обычно диалог происходит между двумя персонажами.

15. Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+Пробел** (Windows) или **Control+Пробел** (OS X), чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод) с перечислением персонажей (рис. 4.22).

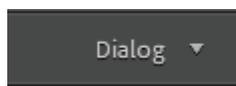


Рис. 4.21. Раскрывающийся список **Elements**

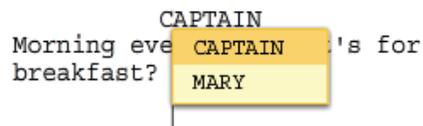


Рис. 4.22. Перечисление персонажей в меню **Smart Type**

Меню **Smart Type** (Быстрый ввод) содержит имена всех добавленных вами персонажей. Вы можете выбрать персонажа из существующих или добавить нового.

16. Выберите персонажа из меню **Smart Type** (Быстрый ввод) или введите имя вручную.

17. Нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), чтобы переместить курсор на следующую строку и введите текст фразы второго персонажа.

Обратите внимание на то, что заголовок сцены, действие, персонажи и диалог имеют различное форматирование (рис. 4.23). Это форматирование определено шаблоном **Film** (Фильм), который вы выбрали при создании нового документа.

18. Переместите курсор на следующую строку, и в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) выберите вариант **Scene Heading** (Заголовок сцены), чтобы начать новую сцену.

19. Повторите шаги с 4 по 10, чтобы добавить новый заголовок сцены и описание действия.

В процессе написания сценария, заголовки сцен будут появляться на панели **Outline** (Структура) в левой части окна программы в режиме **Authoring** (Авторинг).

20. На панели **Outline** (Структура) щелкните по заголовку первой сцены (рис. 4.24).

Примечание. Следует выполнить один щелчок. Двойной щелчок не развернет сцену.

В развернутой сцене вы увидите текст соответствующего фрагмента сценария, в том числе описание действия и диалог (рис. 4.24). Вам может потребоваться прокрутить сцену, чтобы просмотреть все ее содержимое.

INT. BREAKFAST TABLE MORNING

The storm chasers arrived late the previous night. They are gathering together over breakfast in the team house to discuss plans for another day of tornado chasing.

Everyone but Captain has nearly finished the food on the table. Captain appears sleepy as he makes his way down the stairs and joins the group at the last empty seat at the table.

CAPTAIN
Morning everyone. What's for breakfast?

MARY
You'll have to grab something to go. The van is loaded and we're out the door in thirty seconds.

Рис. 4.23. Сцена, содержащая персонажа и диалог

Заголовок сцены

Символы персонажей

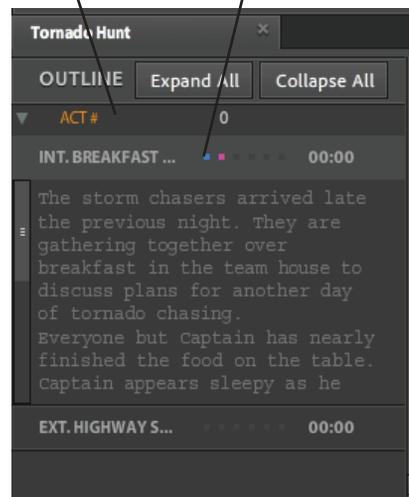


Рис. 4.24. Панель Outline

Обратите внимание на цветные квадраты справа от заголовка сцены на панели **Outline** (Структура). Каждый квадрат представляет собой отдельного персонажа, задействованного в сценарии. Каждому персонажу назначен уникальный цвет. В данном примере развернутая сцена включает диалог между двумя персонажами, представленными синим и розовым квадратом.

21. Установите указатель мыши на один из квадратов на панели **Outline** (Структура).

Во всплывающей подсказке появится имя персонажа (рис. 4.25). Используя панель **Outline** (Структура), вы можете быстро узнать, какие персонажи задействованы в конкретной сцене.

22. Выберите команду меню **View** ⇒ **Shot Duration** ⇒ **Running Time** (Вид ⇒ Продолжительность съемки ⇒ Время прогона).

После выполнения расчета примерная продолжительность сцены появится справа от каждой сцены в документе (рис. 4.26). В данном примере первая сцена длится 21 секунду (00:00:21).

Примечание. Веб-приложение Adobe Story определяет длительность сцены, основываясь на следующих допущениях:

- Страница содержит 42 строки.
- Прогон страницы занимает 60 секунд съемки.

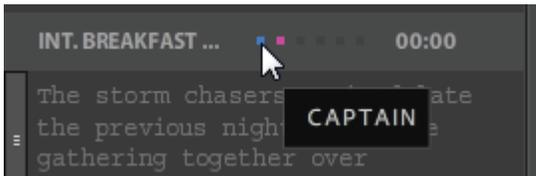


Рис. 4.25. Панель **Outline**

00:00:21

it. They are
use to
.

Рис. 4.26. Продолжительность сцены

Чтобы настроить длительность вручную, щелкните по значению продолжительности. Откроется диалоговое окно **Change Scene/Shot Duration** (Изменение продолжительности сцены/съемки) (рис. 4.27). Введите новое значение продолжительности и щелкните по кнопке **OK**.

23. Установите указатель мыши на значение продолжительности первой сцены на панели **Outline** (Структура).

Всплывающая подсказка показывает значение общей продолжительности в секундах.

Примечание. Для просмотра общей продолжительности сценария, выберите команду меню **View** ⇒ **Shot Duration** ⇒ **Cum. Running Time** (Вид ⇒ Продолжительность съемки ⇒ Общее время прогона).

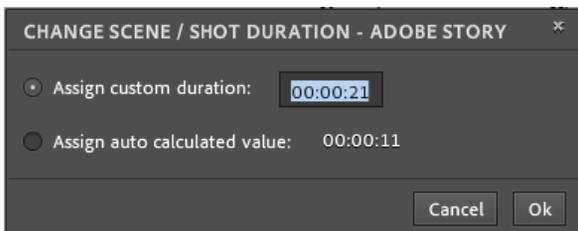


Рис. 4.27. Диалоговое окно **Change Scene/Shot Duration**

Создание постановочного сценария

Постановочный сценарий — это особая версия сценария, используемого в кинопроизводстве; он содержит информацию о количестве кадров и их продолжительности. Элемент **Shot** (Кадр) в веб-приложении Adobe Story содержит информацию о *плане* или *ракурсе съемки* (**CLOSE UP** (Крупный план)), камере (**CAMERA 2** (Камера 2)) и *движении камеры* (**ZOOM** (Наезд)). План говорит о том, какая область кинематографического пространства видна в кадре. Движение камеры соответствует физическому или предполагаемому движению камеры относительно объектов съемки.

Вы можете поместить элемент **Shot** (Кадр) в любом месте сцены, где вам необходимо сослаться на подробную информацию о настройках камеры. При добавлении в документ веб-приложения Adobe Story элемента **Shot** (Кадр), документ автоматически преобразуется в постановочный сценарий.

В следующих списках перечислены сокращения, определяющие план (или ракурс съемки) и движение камеры, которые становятся доступны при добавлении элемента **Shot** (Кадр) в постановочный сценарий.

Размер кадра и угол съемки

BCU (Big Up Close): Очень крупный план, когда, к примеру, лицо субъекта, видно ото лба до подбородка.

CA (Cutaway): Перебивка, крупный план чего-либо, отличающегося от текущего действия. Это может быть съемка другого объекта или другой части того же объекта.

CRASH IN: Камера «врезается» в сцену, содержащую объект съемки.

CREEP IN: Камера медленно движется позади объекта.

CU (Close Up): Если не указано иное, это лицо субъекта (или иной объект съемки) крупным планом.

CUT IN: Крупный план части объекта в деталях. Например, крупный план рук субъекта.

DIRTY SHOT: Лицо субъекта чем-то закрыто, например, головой и плечами человека, берущего у него интервью.

DTL: Предоставляет оператору рабочую зону, простирающуюся за пределы передней части операторской тележки.

DUTCH ANGLE: Голландский ракурс, камера наклонена так, что линия горизонта располагается в кадре под углом.

EASE IN: Медленный наезд\отъезд (трансфокация) на объект съемки.

ECU (Extreme Up Close): Сверхкрупный план, видны мельчайшие детали объекта съемки, окружающая среда не видна. Камера видит только часть объекта в сцене.

ESTABLISHING SHOT: Установочный кадр, обеспечивает контекст для сцены или объекта съемки. Например, кадр со снятым ночью зданием, за которым следует кадр с людьми внутри здания, означает, что люди находятся ночью в этом здании.

EWS (Extreme Wide Shot): Сверхдальний план, который показывает окружение объекта съемки. Объекта в кадре может казаться очень маленьким. Сверхдальний план часто используется в качестве установочного кадра.

EYE LEVEL: Съемка на уровне глаз объекта съемки.

FS (Full Shot): Полный план, демонстрирует объект съемки полностью во весь экран.

HIGH ANGLE: Высокий ракурс, камера находится выше уровня глаз и обеспечивает вид сверху на объект съемки.

LONG LENSE SHOT: Съемка с использованием телеобъектива. Обычно сопровождается медленным наездом\отъездом (трансфокацией) на объект съемки.

LONG SHOT: Общий план, который демонстрирует объект съемки в окружающем его пространстве.

LOW ANGLE: Низкий ракурс, камера находится ниже уровня глаз и обеспечивает вид снизу на объект съемки.

MCU (Medium Close Up): Среднекрупный план, демонстрирует объект съемки не слишком близко.

MEDIUM SHOT: Средний план обеспечивает вид субъекта, при котором видно выражения его лица, а также любые действия, происходящие вокруг.

MID SHOT: Обеспечивает полный вид объекта съемки вместе с окружающим действием в сцене.

MWS (Medium Wide Shot): Среднеширокий план, охватывает около 75% объекта в кадре.

NODDY SHOT: Демонстрирует ответ интервьюера собеседнику.

OBLIQUE/CANTED ANGLE: Камера наклонена под углом к полу. Данный прием используется для передачи ощущения дисбаланса или нестабильности, а также для обеспечения вида с субъективной точки зрения.

OSS (Over The Shoulder): План через плечо, крупный план субъекта, рассматриваемого через плечо другого субъекта в кадре.

POV (Point Of View): Субъективный план, показывает то, на что смотрит субъект. Камера находится примерно на уровне глаз субъекта или персонажа. В остросюжетных фильмах подобный план – очень распространенное явление; для его съемки камера устанавливается на голове или шлеме субъекта.

PROFILE SHOT: Съемка субъекта со стороны.

PU (Pick Up): Продолжение другого кадра.

PUSH IN: Наезд камеры на объект съемки (не путать с трансфокацией!).

REVERSE SHOT: Обратный план, в одной сцене присутствует два субъекта, при этом в кадр попадает только один из них. Другой скрыт от камеры во время их разговора.

SLANTED: Подобно голландскому ракурсу, камера располагается под углом к субъекту.

THE BIRDS EYE VIEW: План с высоты птичьего полета.

TWO SHOT: Двойной план, обеспечивает съемку в одном кадре двух субъектов (не обязательно рядом друг с другом).

VWS (Very Wide Shot): Очень дальний план, позволяющий охватить окружение объекта съемки. Камера расположена гораздо ближе к предмету, чем при сверхдальнем плане, но не так близко, как при съемке дальним планом.

WEATHER SHOT: Съемка погоды в качестве субъекта.

WS (Wide Shot): Дальний план обеспечивает панорамный вид действия, происходящего в сцене.

Движение камеры

AERIAL: Съемка пейзажей с использованием крана или самолета (вертолета). Достичь того же эффекта можно, снимая с крыши высотного здания.

ARC: Сочетание съемки с движения и панорамирования. Камера отъезжает от предмета, в то же время, обеспечивая панорамирование и совершая дугообразное движение. При этом объект съемки все время находится в кадре.

CONTRA-ZOOM: Еще одно название съемки в движении (см. *DOLLY ZOOM*).

CRAB: Менее распространенный термин для понятия «съемка с движения».

CRANE: Съемка производится камерой, закрепленной на кране. В большинстве случаев во время съемки положение камеры изменяется путем повышения и понижения крана.

CRASH ZOOM IN: Очень быстрый наезд.

CRASH ZOOM OUT: Очень быстрый отъезд.

DEFOCUS: Камера в процессе съемки постепенно расфокусируется.

DOLLY: Камера устанавливается на платформу, а затем плавно движется по рельсам.

DOLLY IN: По мере приближения камеры к объекту съемки, фон постепенно исчезает из вида.

DOLLY OUT: По мере удаления камеры от объекта съемки, фон постепенно появляется.

DOLLY ZOOM: Камера отдалается от объекта съемки одновременно с наездом на него (или наоборот). При трансфокации перспектива искажается. Создается впечатление, что изменяется размер фона по отношению к предмету. Изменение перспективы без изменения размера предмета создает очень тревожное ощущение.

DUTCH TILT: Голландское панорамирование по вертикали. Достигается путем наклона камеры так, чтобы объект находился под углом к нижней границе кадра. Данный прием используется для создания ощущения беспокойства или напряженности.

FOCUS: Камера фокусируется на объекте съемки, а все остальное выходит из фокуса.

FOLLOW: Камера следует за субъектом.

HAND HELD: Съемка с рук, держа камеру в руках, оператор следует за субъектом и снимает действие. Съемка с рук, как правило, неустойчива и может создавать напряженность или обеспечивать субъективный вид с точки зрения другого объекта съемки.

JIB: «Журавль» (длинный шест) с камерой, установленной на одном конце, и противовесом на другом. При правильной балансировке, камера может перемещаться по дуге.

PAN: Панорамирование по горизонтали.

PEDESTAL: Съёмка с подъемника, камера перемещается по вертикали.

PULL FOCUS: Фокусировка камеры чередуется между предметами на переднем и заднем планах.

STEADYCAM: Стабилизирующее крепление для камеры, используемое для стабилизации ручной съёмки.

THROW FOCUS: В начале съёмки камера сфокусирована на объекте съёмки, находящемся на переднем плане, а затем быстро фокусируется на предмете, находящемся на заднем плане

TILT: Панорамирование по вертикали. Камера зафиксирована и вращается вертикально вокруг своей оси.

TRACKING/TRUCKING: Проезд, съёмка с движения, камера следует за движущимся предметом.

WHIP PAN: Вид панорамной съёмки, при котором камера перемещается из стороны в сторону так быстро, что изображение размывается.

ZOOM: Трансфокация, наезд\отъезд. Съёмка зум-объективом (с переменным фокусным расстоянием). Камера зафиксирована, но создается впечатление приближения или отдаления от предмета.

Создание постановочного сценария

1. Продолжите с момента, на котором остановились в предыдущем упражнении, или создайте новый сценарий.

2. Установите курсор в позицию, в которой необходимо включить информацию о первом кадре. Перейдите на новую строку, чтобы вставить в сценарий новый элемент **Shot** (Кадр).

Примечание. В этом примере мы поместили курсор между описанием действия, происходящего в первой сцене, и диалогом (рис. 4.28).

INT. BREAKFAST TABLE MORNING

The storm chasers arrived late the prev
gathering together over breakfast in th
discuss plans for another day of tornac

Everyone but Captain has nearly finishe
table. Captain appears sleepy as he mak
stairs and joins the group at the last
table.

|

CAPTAIN

Morning everyone. What's for
breakfast?

Рис. 4.28. Вставка элемента **Shot**

3. В раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) выберите вариант **Shot** (Кадр) (рис. 4.29). Появится диалоговое окно **Change Format** (Изменить формат), предлагающее вам создать копию своего сценария (рис. 4.30). Поскольку постановочный сценарий изменяет форматирование исходного сценария, рекомендуется создать копию. Копия вашего сценария будет помещена в папку **Project** (Проект) после того, как вы щелкните по кнопке **Continue** (Продолжить).

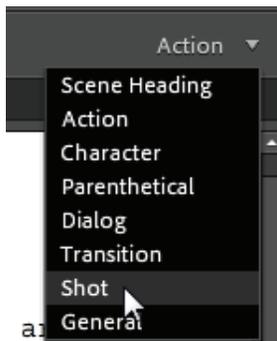


Рис. 4.29. Раскрывающийся список **Elements**

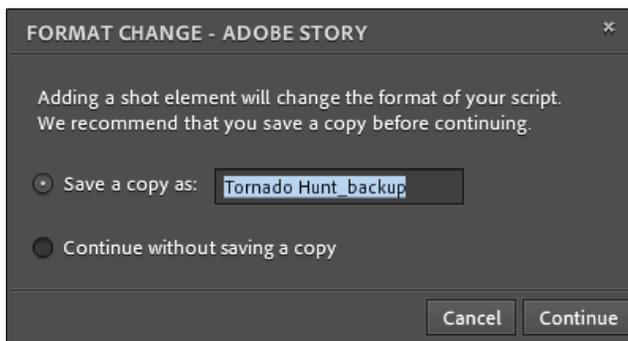


Рис. 4.30. Сообщение **Change Format**

4. Щелкните по кнопке **Continue** (Продолжить) для создания резервной копии своего сценария.

5. Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод), перечисляющее планы и ракурсы камеры (рис. 4.31).

Меню содержит сокращения планов и ракурсов камеры. Вы можете прокрутить меню, чтобы увидеть все варианты. Вы также можете выполнить поиск конкретных пунктов меню, набрав первые несколько букв соответствующего названия или сокращения. Как только вы начнете ввод, в меню будут перечислены варианты, соответствующие вашему запросу.

6. Выберите план и ракурс камеры в меню **Smart Type** (Быстрый ввод).

Примечание. Вы также можете вручную ввести сведения о кадре. Вам не обязательно использовать параметры, перечисленные в меню **Smart Type** (Быстрый ввод).

7. Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод), перечисляющее камеры, и выберите камеру, например, **CAMERA 1** (Камера 1) (рис. 4.32).

table. Captain appears sleepy stairs and joins the group at table.

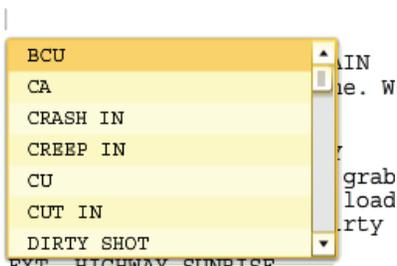


Рис. 4.31. Меню **Smart Type**, планы и ракурсы камеры

Примечание. Если вы введете описание камеры вручную, то она будет отображаться в меню **Smart Type** (Быстрый ввод) в следующий раз при вставке элемента **Shot** (Кадр).

8. Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод), перечисляющее варианты перемещения камеры (рис. 4.33), и выберите нужный пункт, который послужит руководством для оператора.

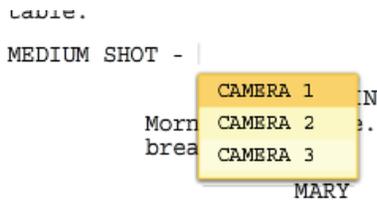


Рис. 4.32. Меню **Smart Type**, камеры

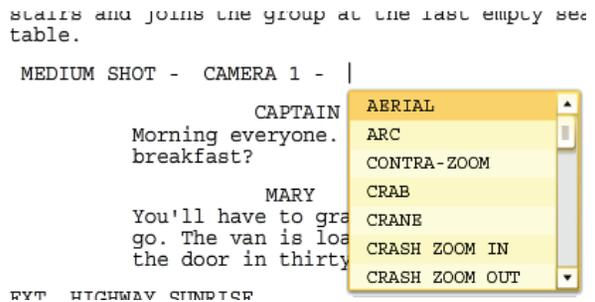


Рис. 4.33. Меню **Smart Type**, варианты перемещения камеры

Элемент **Shot** (Кадр) создан (рис. 4.34).

```
MEDIUM SHOT - CAMERA 1 - HAND HELD
CAPTAIN
Morning everyone. What's for
breakfast?
```

Рис. 4.34. Элемент **Shot**

Веб-приложение Adobe Story нумерует каждый элемент **Shot** (Кадр) в постановочном сценарии.

9. Для просмотра номеров кадров выберите команду меню **View** ⇒ **Numbering** ⇒ **Shot** (Вид ⇒ Нумерация ⇒ Кадр).

Номер кадра находится слева от каждого кадра на полях документа (рис. 4.35). Первая часть номера указывает сцену, вторая — порядковый номер кадра в этой сцене. Например, номер 1.01 указывает на первый кадр первой сцены.

Примечание. Веб-приложение Adobe Story присваивает номера последовательно. Если вы добавите новый кадр перед уже существующим, то все кадры, следующие за новым, будут перенумерованы.

Номер кадра
1.01. MEDIUM SHOT - CAMERA 1 - HAND HELD

Рис. 4.35. Элемент **Shot**

Просмотр свойств сцены

Используйте панель **Scene Properties** (Свойства сцены) для просмотра и редактирования свойств сцены.

Примечание. Панель **Scene Properties** (Свойства сцены) не доступна для AV-сценариев, многополосных сценариев или документов, составляемых в свободной форме, которые вы создаете, выбрав вариант **Other** (Другой) в диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа).

Просмотр свойств сцены

1. Откройте сценарий в режиме **Authoring** (Авторинг).
2. Выберите команду меню **View** ⇒ **Scene Properties Panel** (Вид ⇒ Панель свойств сцены).

Панель **Scene Properties** (Свойства сцены) появится справа от сценария (рис. 4.36). Панель будет пуста до тех пор, пока вы не выберите конкретную сцену.

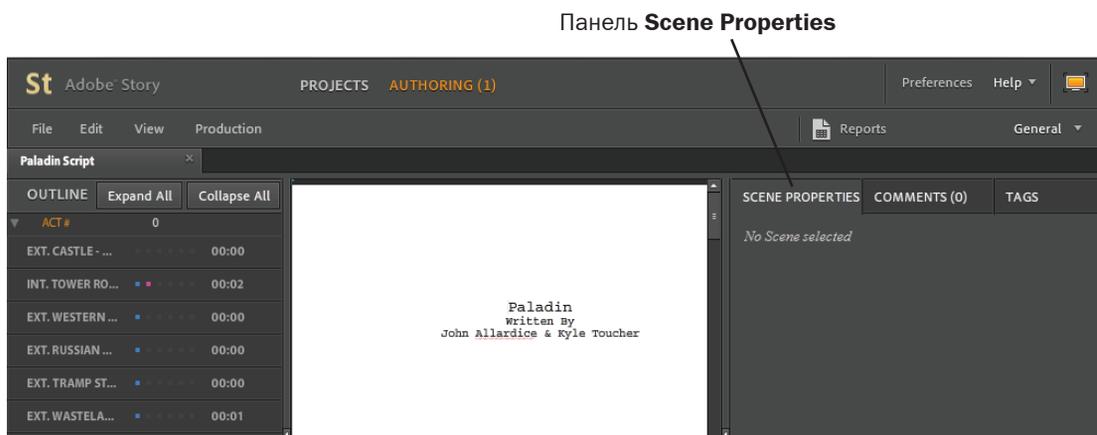


Рис. 4.36. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Authoring**

3. На панели **Outline** (Структура) дважды щелкните по заголовку сцены.

Курсор будет перемещен в начало сцены. Свойства сцены отображаются на панели **Scene Properties** (Свойства сцены) (рис. 4.37). Вы можете просмотреть свойства других сцен, щелкнув по кнопкам **Previous** (Назад) и **Next** (Вперед) (рис. 4.37).

Место действия и время указаны в верхней части панели **Scene Properties** (Свойства сцены) (рис. 4.37). Эта информация берется непосредственно из заголовка сцены. Если действие сцены происходит более чем в одном месте, вы можете добавить или отредактировать список мест съемки, щелкнув по кнопке **M/L**.

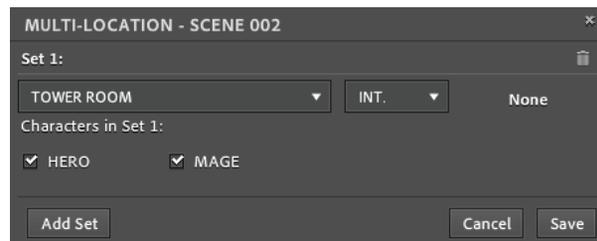
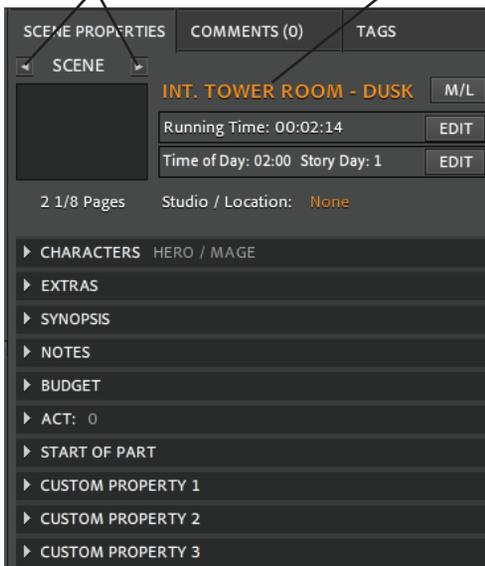
Примечание. Если вы не видите кнопку **M/L**, перетащите левый край панели влево, чтобы расширить ее.

4. Щелкните по кнопке **M/L**.

Появится диалоговое окно **Multi-Location** (Несколько мест) (рис. 4.38). Вы можете выбрать новое место съемки, указать, происходит ли действие в интерьере или на улице, а также добавить дополнительные места, щелкнув по кнопке **Add Set** (Добавить место). Диалоговое окно также демонстрирует, какие персонажи присутствуют в каждом из мест текущей сцены.

Кнопки **Previous** и **Next**

Место действия и время

**Рис. 4.37.** Панель **Scene Properties****Рис. 4.38.** Диалоговое окно **Multi-Location**

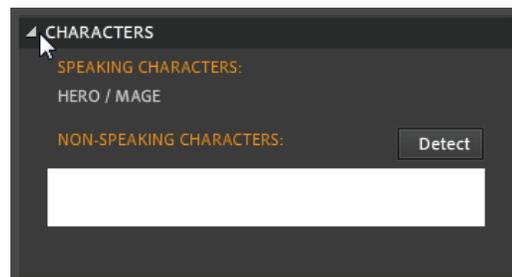
5. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно **Multi-Location** (Несколько мест) без добавления дополнительных мест.

6. Щелкните по кнопке **Characters** (Персонажи), чтобы развернуть соответствующее свойство (рис. 4.39).

Здесь перечислены персонажи, что-либо произносящие в кадре. Вы можете щелкнуть по кнопке **Detect** (Найти), чтобы найти остальных, молчащих, персонажей. Вы также можете щелкнуть по пустому белому полю и вручную ввести имена или данные о других не говорящих персонажах.

7. Разверните свойство **Synopsis** (Синопсис).

8. Щелкните по пустому серому полю и введите краткое описание текущей сцены (рис. 4.40).

**Рис. 4.39.** Свойство **Characters**

На панели **Scene Properties** (Свойства сцены) вы можете редактировать текущие свойства и добавлять новые свойства для каждой сцены в сценарии.

9. Ознакомьтесь с остальными свойствами текущей сцены. Создайте или отредактируйте каждое свойство при необходимости.

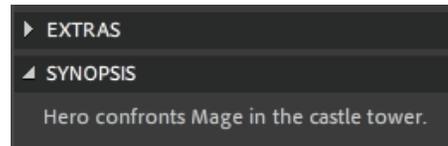


Рис. 4.40. Свойство **Synopsis**

Добавление комментариев в сценарий

Над подготовкой сценария могут работать несколько авторов, обозревателей, редакторов и актеров. При написании и проверке сценариев добавляйте комментарии, чтобы задать вопрос или оставить предложение для других авторов, рецензентов и читателей.

Для добавления комментария в сценарий щелкните по значку **Comment** (Комментарий). Вы можете искать, просматривать и удалять комментарии с помощью панели **Commenting** (Комментарий).

Добавление комментариев в сценарий

1. Откройте сценарий в режиме **Authoring** (Авторинг) и найдите значок **Comment** (Комментарий) рядом с заголовком сцены (рис. 4.41).

Чтобы значок **Comment** (Комментарий) появился рядом с любым другим элементом сценария, щелкните по соответствующему элементу.

2. Щелкните по значку **Comment** (Комментарий) и введите комментарий (рис. 4.42).

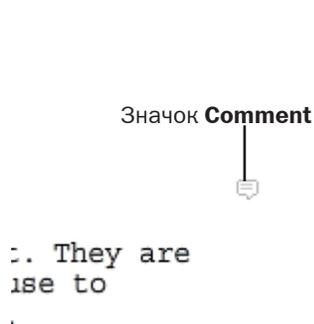


Рис. 4.41. Документ, открытый в режиме **Authoring**

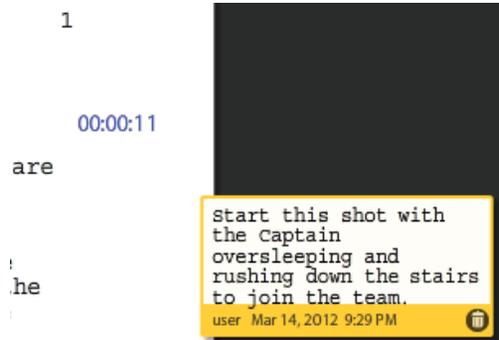


Рис. 4.42. Поле редактирования комментария

3. Выберите команду меню **View** ⇒ **Commenting Panel** (Вид ⇒ Панель комментариев). Панель комментариев появится справа от документа (рис. 4.43).

4. Выберите только что созданный комментарий и щелкните по кнопке **Delete** (Удалить) (в виде мусорной корзины).

Комментарий будет удален.

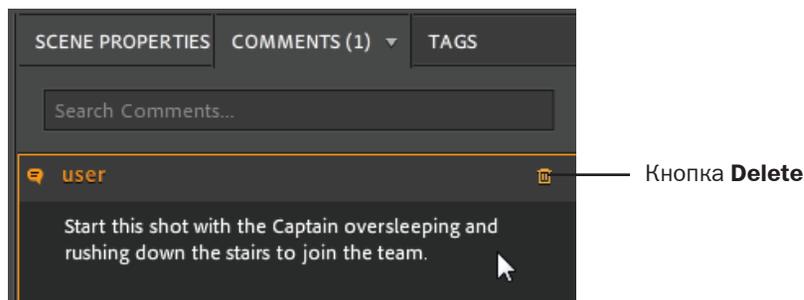


Рис. 4.43. Панель комментариев

Добавление тегов в сценарии

Вы можете пометить слова или фразы в сценарии с помощью элементов управления на панели **Tagging** (Тегирование). Например, вы можете присвоить метки таким элементам сценария, как персонажи, реквизит, съемочные площадки, гардероб или специальные эффекты. Вы можете выбрать один из тегов, предусмотренных в веб-приложении Adobe Story, или добавить в список собственные теги.

После разметки сценария тегами, вы можете создавать списки и отчеты для управления предметами, необходимыми в процессе создания декораций, проведения кастинга, съемки и монтажа. При экспорте файлов Adobe Story (ASTX), теги сохраняются вместе со сценарием и могут быть использованы при импорте файлов в другие приложения пакета Adobe Creative Suite 6.

Добавление тегов в сценарии

1. Откройте сценарий в режиме **Authoring** (Авторинг).
2. Выделите слово или фразу в сценарии, которую необходимо пометить (рис. 4.44).
3. Выберите команду меню **View** ⇒ **Tagging Panel** (Вид ⇒ Панель тегирования).

Панель **Tagging** (Тегирование) появится справа от документа (рис. 4.45). Вы можете выбрать 1 из 46 вариантов тегов или ввести новый и щелкнуть по кнопке **Create** (Создать).

4. Прокрутите список тегов до варианта **Props** (Реквизит) и щелкните по нему, чтобы выбрать.

Тег **Props** (Реквизит) переместится в верхнюю часть списка на панели **Tagging** (Тегирование) (рис. 4.46). Число рядом с тегом отразит количество отмеченных им элементов в сценарии.

```
INT. TOWER ROOM - DUSK

It is a bizarre cross of library, m
candles glow on every available sur
in odd-shaped jars around the room
```

Рис. 4.44. Выделение слова в сценарии

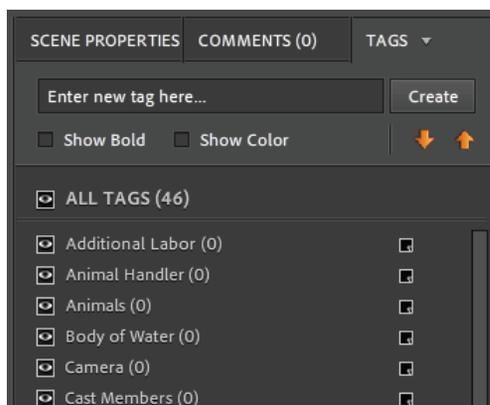


Рис. 4.45. Панель Tagging



Рис. 4.46. Панель Tagging

Вы можете назначить каждому тегу уникальный цвет (рис. 4.46).

5. Щелкните по образцу цвета рядом с тегом **Props** (Реквизит). Выберите цвет в палитре. Образец цвета тега изменится соответственно вашему выбору (рис. 4.47).

6. Убедитесь, что на панели **Tagging** (Тегирование) установлены флажки **Show Bold** (Использовать полужирное начертание) и **Show Color** (Использовать цвет) (рис. 4.48).

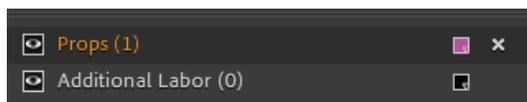


Рис. 4.47. Образец цвета тега отображает выбранный цвет

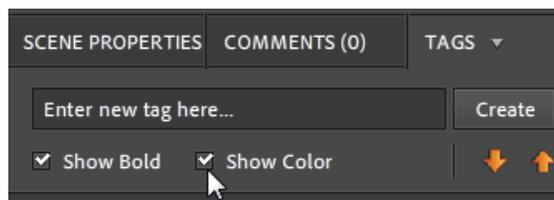


Рис. 4.48. Настройки на панели Tagging

7. В документе сценария щелкните за пределами выделенного текста или фразы. Теперь текст выделен полужирным начертанием и цветом, назначенным тегу (рис. 4.49). Использование полужирного начертания и цвета помогает быстро идентифицировать такие элементы сценария, как реквизит и специальные эффекты.

8. Пометьте еще несколько объектов реквизита в сценарии.

INT. TOWER ROOM - DUSK

It is a bizarre cross of library, m
candles glow on every available sur
in odd-shaped jars around the room

Рис. 4.49. Цветной тег в сценарии

INT. TOWER ROOM - DUSK

It is a bizarre cross of library, metalshop & chemistry lab, **candles** glow on every available surface, **strange liquids** sit in odd-shaped **jars** around the room

The door is **KICKED OPEN**, the **lock** splintering, framed in the doorway is our HERO, Cloaked, and swathed in rough leather armor. He steps through and brandishes his sword at the lone occupant of the room.

Рис. 4.50. Отмеченные в сценарии элементы реквизита

Текст будет выделен цветом и полужирным начертанием (рис. 4.50), а количество элементов реквизита на панели **Tagging** (Тегирование) обновится (рис. 4.51).

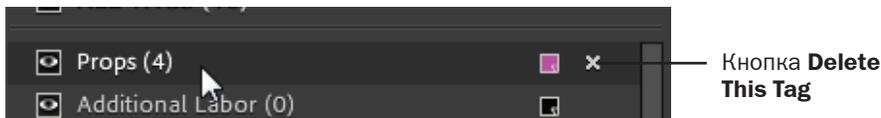


Рис. 4.51. Тег **Props** на панели **Tagging**

Примечание. Чтобы убрать теги из сценария, выполните двойной щелчок, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**. Откроется диалоговое окно **Applied Tags** (Примененные теги). Выберите тег, который хотите убрать, щелкните по кнопке **Remove This Tag** (Убрать тег) в диалоговом окне **Applied Tags** (Примененные теги) (рис. 4.52), а затем — по кнопке **Close** (Закреть), чтобы закрыть диалоговое окно.

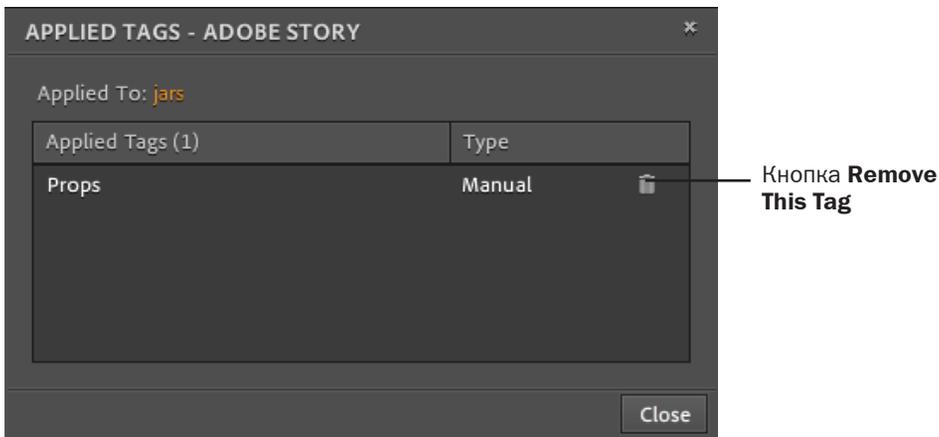


Рис. 4.52. Диалоговое окно **Applied Tags**

Чтобы удалить тег из панели **Tagging** (Тегирование), щелкните по кнопке **Delete This Tag** (Удалить тег) (рис. 4.51). После удаления, тег исчезает из списка и из сценария.

Управление списками персонажей, актеров и съемочных площадок

В веб-приложении Adobe Story вы можете создавать списки персонажей, актеров и съемочных площадок. После создания списка вы можете связать его с проектом в веб-приложении Adobe Story.

Из этих списков будут сформированы меню **Smart Type** (Быстрый ввод). Например, любой персонаж, которого вы добавляете в сценарий, автоматически добавляется в список персонажей проекта.

Вы также можете назначить актеров (из списка актеров) на роли определенных персонажей в вашем проекте.

Создание списка персонажей

1. В режиме **Projects** (Проекты) выберите команду **Manage Lists** (Управление списками). Откроется диалоговое окно **Manage And Assign Lists** (Управление и назначение списков) (рис. 4.53).
2. В разделе **Character List** (Список персонажей) щелкните по кнопке **Create New** (Создать). Появится диалоговое окно **Character List** (Список персонажей) (рис. 4.54).
3. Введите название нового списка персонажей.
4. Щелкните по кнопке **Create New** (Создать), чтобы создать нового персонажа.

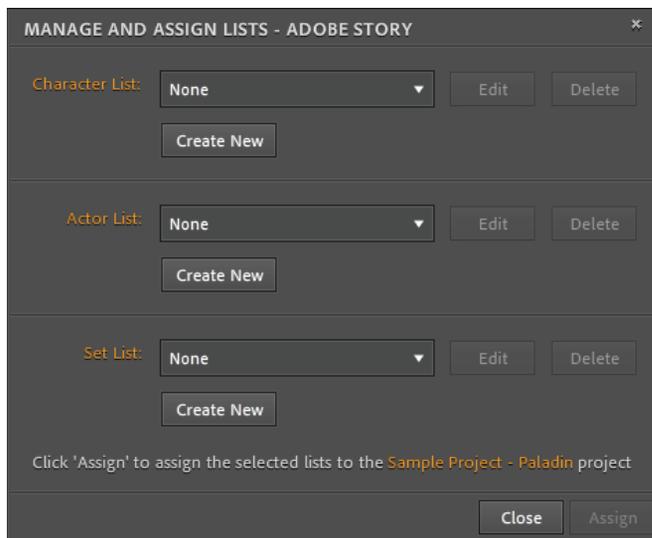


Рис. 4.53. Диалоговое окно **Manage And Assign Lists**

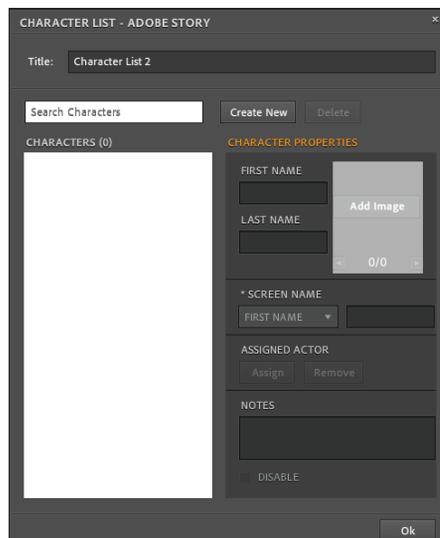


Рис. 4.54. Диалоговое окно **Character List**

5. Введите имя и фамилию персонажа.

Примечание. Персонажам не обязательно указывать фамилию.

По умолчанию, имя персонажа используется в сценарии на экране. Вы можете изменить данное поведение в разделе **Screen Name** (Экранное имя) диалогового окна.

Примечание. Если вы уже создали список актеров, вы можете назначить актера на роль конкретного персонажа, щелкнув по кнопке **Assign** (Назначить) в разделе **Actor** (Актер) диалогового окна.

6. Продолжайте добавлять персонажей в список. По окончании щелкните по кнопке **OK**.

Создание списка съемочных площадок

1. В режиме **Projects** (Проекты) выберите команду **Manage Lists** (Управление списками). Откроется диалоговое окно **Manage And Assign Lists** (Управление и назначение списков) (рис. 4.55).

2. В разделе **Set List** (Список съемочных площадок) щелкните по кнопке **Create New** (Создать).

Откроется диалоговое окно **Set List** (Список съемочных площадок) (рис. 4.56).

3. Введите название нового списка съемочных площадок.

4. Щелкните по кнопке **Create New** (Создать), чтобы создать новую съемочную площадку.

5. Введите название новой съемочной площадки.

6. Щелкните по кнопке **Select Location/Studio** (Выбрать съемочную площадку/Павильон) и выберите вариант **Location & Studio** (Съемочная площадка и Павильон).

Съемка может проводиться на выезде (на съемочной площадке) или в павильоне, в интерьере или экстерьере (рис. 4.57).

7. Введите остальную информацию для новой съемочной площадки. Щелкните по кнопке **Create New** (Создать), чтобы создать новую съемочную площадку. По окончании, щелкните по кнопке **OK**.

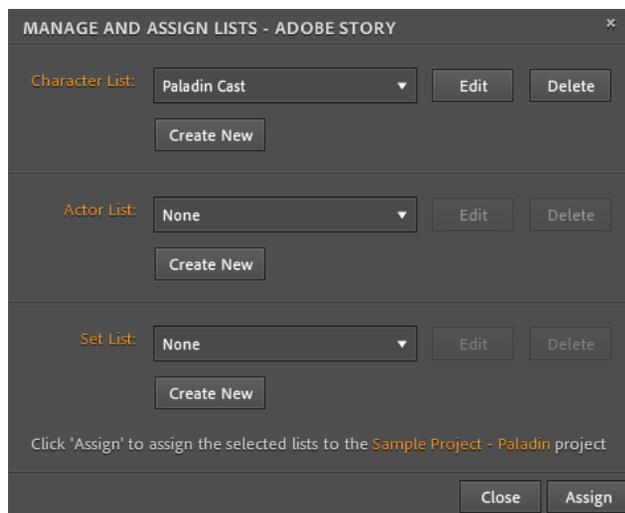
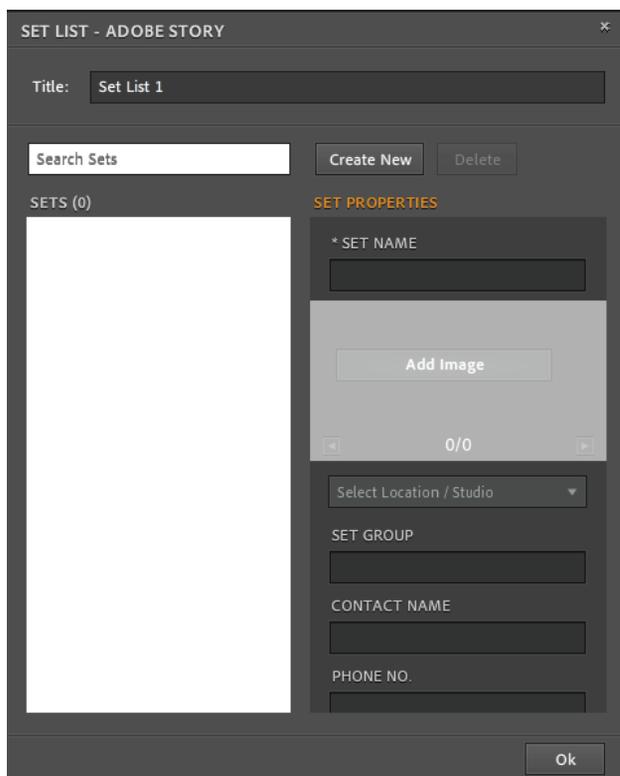


Рис. 4.55. Диалоговое окно **Manage And Assign Lists**

Рис. 4.56. Диалоговое окно **Set List**Рис. 4.57. Свойства варианта **Location & Studio**

Назначение списков

1. В режиме **Projects** (Проекты) выберите проект, которому необходимо назначить списки.
2. Выберите команду **Manage Lists** (Управление списками).

Откроется диалоговое окно **Manage And Assign Lists** (Управление и назначение списков) (рис. 4.58).

3. С помощью всплывающих меню выберите списки персонажей, актеров или съемочных площадок, которые необходимо назначить своему проекту, а затем щелкните по кнопке **Assign** (Назначить).

Экспорт сценария для дальнейшего использования в программе **Adobe Premiere Pro CS6**

Формат **ASTX** позволяет интегрировать сценарии веб-приложения Adobe Story с другими программными продуктами пакета Adobe Creative Suite 6.

Экспорт сценария

1. В режиме **Projects** (Проекты) дважды щелкните по названию сценария, который необходимо экспортировать.

Сценарий будет открыт в режиме **Authoring** (Авторинг).

2. Выберите команду меню **File** ⇒ **Export As** ⇒ **Adobe Story Interchange Format (.astx)** (Файл ⇒ Экспортировать как ⇒ Adobe Story Interchange Format (.astx)) (рис. 4.59).

Откроется диалоговое окно **Export As** (Экспортировать как).

3. Выберите папку, в которую следует сохранить файл, введите имя нового файла и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить).

Будет создан ASTX-файл, который вы сможете импортировать в другие приложения пакета Adobe Creative Suite 6.

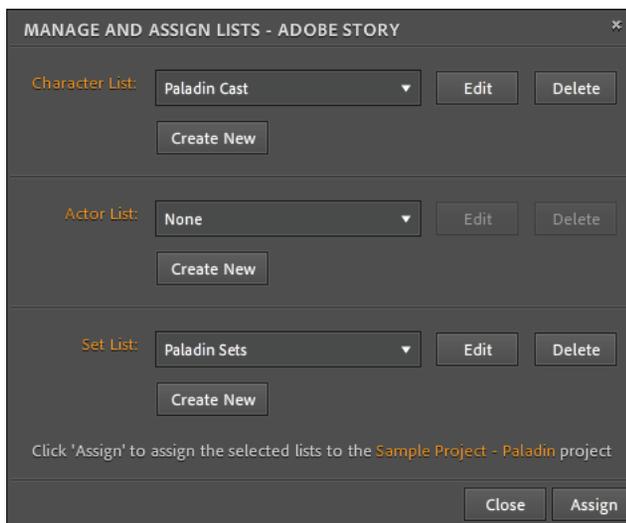


Рис. 4.58. Диалоговое окно **Manage And Assign Lists**

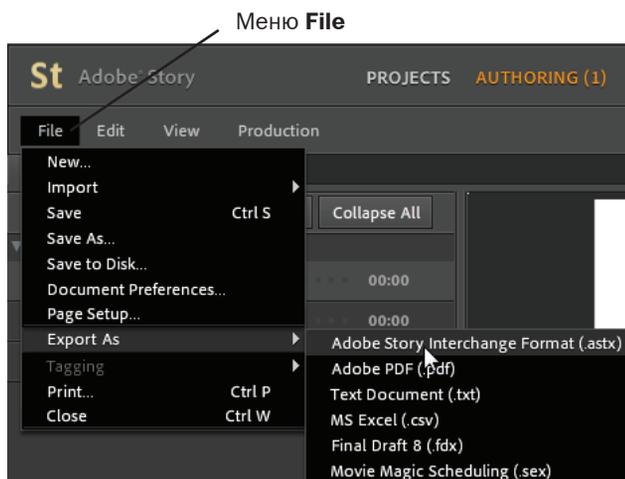


Рис. 4.59. Подменю **Export As**

СОВЕТЫ ПО НАПИСАНИЮ ТЕКСТА

Принципы написания текста для видео отличаются от копирайтинга для печати. Когда вы пишете текст информационного сообщения, вы пишете для ушей зрителей. Зрители не смогут вернуться назад и перечитать то, что они не поняли с первого раза. Чтобы они поняли ваше послание, используйте представленные ниже советы от консультанта по связям с общественностью Мэки Морриса и голливудских сценаристов Стивена Блэка и Генри Штерна.

Дюжина ошеломляющих приемов хорошего копирайтера

Мэки Моррис часто проводит семинары для сотрудников агентств телевизионных новостей. На своих семинарах Моррис неустанно втолковывает необходимость использования действительного залога при подаче информации зрителям. Его презентация также содержит другие полезные советы для написания текстов. Он называет эти принципы «Дюжиной ошеломляющих приемов хорошего копирайтера»:

- Ваш текст должен основываться на фактах и быть точным. Использование лучших методик и формы подачи видеоматериала не значит абсолютно ничего, если текст написан неправильно.
- Используйте действительный залог. Это принцип сделает ваш текст более сдержанным, более завершенным, более простым для усвоения и более интересным. Делайте все возможное, чтобы избежать использования страдательного залога.
- Используйте настоящее или настоящее совершенное время. Благодаря этому ваш текст станет более «неожиданным», а неожиданность всегда вызывает больший интерес. Что касается информационных сообщений, избегайте использования слова «сегодня», поскольку оно вносит скуку. Если вы используете прошедшее время, обязательно указывайте время произошедшего события, чтобы избежать путаницы.
- Ваш текст должен быть простым. У зрителя должны быть все шансы, чтобы понять вашу историю. Используйте утвердительную форму глаголов, вместо отрицательной формы. Вместо предложения «Руководство университета отклонило предложение отменить входную плату» лучше использовать предложение «Руководство сохранило входную плату». Одна мысль должна быть сформулирована одним предложением. Не ищите синонимы; нет ничего плохого в повторении. Не пытайтесь использовать сложный, «интеллектуальный» язык. Избегайте использования технического жаргона. Чтобы понять все это, учащимся потребуются дополнительные усилия, и вы можете потерять их.
- Ваш текст должен быть законченным и понятным. Стремясь к лаконичности и краткости, не упустите необходимую информацию.
- Придерживайтесь правил, но при этом вырабатывайте свой собственный стиль. Попробуйте рассказать что-то давно известное по-новому. Используйте специальные подходы для написания текста, которые позволяют сделать текст более простым для прослушивания и более интересным, например, «правило трех» (это правило подразумевает группирование элементов по трое: например, красный, белый и синий; левый, правый и по центру; над, под и через). Когда элементы разбиты на группы по трое, речь всегда звучит лучше. Еще более полезно сделать паузу перед тем, как проговорить третий элемент.
- Пишите так, чтобы быть услышанным. Поддерживайте чувство ритма в вашем тексте. Вся наша жизнь имеет ритм, и текст, написанный с чувством ритма, воспринимается проще. Следовать этому принципу достаточно сложно. Для начала постарайтесь избегать длинных предложений и использовать фрагменты предложений для акцентирования внимания зрителей. Кроме того, избегайте использования омонимов, которые могут сбить с толку. Всегда проверяйте свой текст, читая его вслух.

- Избегайте прерываний в повествовании. Не заставляйте слушателя выстраивать сложные ментальные связи. Модификатор должен следовать сразу за модифицируемым объектом. Не разбивайте глагольные группы («разорванные» инфинитивные конструкции).
 - Неправильно: Примут со временем решение.
 - Правильно: Со временем примут решение.
 - Неправильно: Доктора говорили, что ему осталось всего шесть месяцев жить.
 - Правильно: Доктора говорили, что ему осталось жить всего шесть месяцев.
- Используйте запятые с умом. Поскольку вы пишете текст для того, чтобы быть услышанным, желательно избегать ненужных пауз в тексте. Запятая подразумевает паузу при чтении, и подобное чтение «рывками» разочаровывает слушателя. Уменьшение количества запятых также уменьшает число придаточных предложений, которые снижают впечатление от текста, особенно если они идут в начале повествования или предложения.
- Используйте числа с расчетом. Учащиеся с трудом запоминают числа. Если вам нужно использовать числа, попытайтесь округлить их или сделать на них акцент с помощью экранных изображений (текст, который, например, описывает место съемки или человека, дающего интервью).
- Избегайте неоднозначных местоимений. Если вы используете местоимение, убедитесь, что оно согласуется со своим антецедентом и находится рядом с ним. Например, «Джон ударил жену по голове, и ее увезли больницу». Вместо «ее» нужно использовать «жену».
- Историю должно рассказывать изображение, насколько это возможно. Для видео, которое четко передает конкретное сообщение, требуется общий текст, однако для видео, которое передает некую общую информацию, необходим проработанный текст. Используйте «быстрый» метод, когда происходящее на экране подробно описывается в начале последовательности, а затем текст постепенно становится более общим, представляя в основном дополнительную информацию или другие факты.

Использование действительного залога

Использование действительного залога существенно улучшает качество ваших работ.

Например, рассмотрим следующий пример страдательного залога:

Законопроект был одобрен Сенатом.

Лучше использовать вариант предложения с использованием действительного залога:

Сенат одобрил законопроект.

Если получателя действия поставить после глагола, страдательный залог превратится в действительный залог. Страдательный залог – правильная грамматическая конструкция, однако он ослабляет, усложняет и удлинняет текст. В обычной речи вы редко используете страдательный залог, и в видеопроизводстве тоже лучше его избегать. Поскольку вы хотите, чтобы к вашим словам прислушались, то использование действительного залога делает ваш текст более интересным и простым для понимания.

Использование проверенных приемов написания сценариев

Цель видеопроизводства — рассказывать истории. Сценарии помогают спланировать и рассказать согласованную историю. Следующие советы, представленные двумя голливудскими сценаристами Стивеном Блэком и Генри Штерном, помогут вам в создании сценариев:

- Персонажи — очень важный элемент историй. Лучший тип персонажа — тот, который способен удивить. Не считайте зрителей глупее себя. Вы должны придумать нечто непредсказуемое. Плохо, если будут только белые и черные шляпы, необходимы серые — люди, поведение которых невозможно предугадать. Именно они вызывают зрительский интерес.
- Сценарий должен иметь в своей основе определенную тему. Не начинайте с нуля. Определите, что вы хотите сказать, как вы хотите это сказать, и что хотите получить в итоге. Тема нашего последнего сценария такова: «Как смерть человека влияет на его трех близких друзей?».
- Создавайте персонажи. Когда у вас есть тема, вы можете приступить к созданию персонажей. Какова их линия поведения и как она будет изменяться в течение истории? Мы придумываем подробные биографии персонажей. Когда они пошли в школу? Кто их родители? Как прошло их детство? Мы не обязаны использовать все эти детали в сценарии, однако, если они продуманы заранее, нам проще придумать историю.
- Создавайте точки повествования. Создавайте от 30 до 40 точек повествования, к примеру, «парень ограбил банк, скрылся в доме в своей матери, влюбился в соседку», и так далее.
- Пишите расширенные комментарии. Эти комментарии рисуют мизансцену — тон и детали — и описывают обстоятельства и персонажей. Вместо простого словесного портрета, например, «Михаил, высокий атлетически сложенный парень», скорее всего, мы напишем следующее: «Когда Михаил ехал по Новому Арбату, он смотрел сквозь залитые водой стекла, и в очередной раз уловил взгляд Марка, бегущего под дождем». Комментарии упрощают написание сценария.
- Структурируйте историю. Очень важно научиться структурировать фрагменты, чтобы ваша история имела смысл. Вы должны знать, куда пойдет ваша история и как выстроить небольшие элементы и элементы персонажей друг за другом, чтобы они появлялись в определенных точках. Отличный пример структурированной истории — фильм «Двое на дороге» с Одри Хепберн и Альбертом Финни. Несмотря на то, что перед зрителем проходит множество отсылок в прошлое супружеской жизни, вы знаете, что от начала и до конца эта история повествует о браке, который находится на грани распада.
- Рассказывайте историю без использования диалогов, насколько это возможно. Делайте это кинематографически. Не отдавайте распоряжения оператору, например, сделать дальний план, крупный план или средний план. Это работа режиссера и своими распоряжениями вы попросту нарушите ход повествования. Но вы можете выбрать ра-

курсы камеры. Мы писали сценарий, в котором женщина должна была сообщить своему мужу о том, что их сын погиб в бою. Ее муж владел рестораном, специализирующимся на бифштексах, и в тот момент, когда пришла его жена, он был в холодильной камере. Мы направили камеру так, чтобы она снимала происходящее через окно, и, без какого-либо диалога, показали женщину, которая сообщает страшную новость своему мужу, и его последующую реакцию.

- Наблюдайте. Без этого вы не сможете написать хороший сценарий. Мы постоянно слышим разговоры других людей в ресторанах. Мы внимательно вслушиваемся в диалоги вокруг нас. Наши персонажи должны разговаривать на современном языке.
- Используйте диалоги. Диалог — это нечто большее, чем просто разговор двух людей, записанный на бумаге. Хороший диалог должен быть лаконичным, четким, интересным и насыщенным. Он на уровень выше обычного разговора.
- Порционно подавайте материал. Материал здесь — это объяснение, способ распространения информации, вещи, которые должны знать зрители, чтобы понять историю. Представим, что персонаж разводился три раза, имеет шестерых детей от шести разных женщин и владеет бакалейной лавкой. Но вы же не расскажете все это сразу. Вы будете сообщать об этом зрителям постепенно, раскрывая тайны персонажа через диалоги, поступки и поведение.
- Процесс написания сценария должен быть коллективным. Каждый может внести свою лепту. Сценарий будет корректироваться не один раз до того, как начнется сама съемка.

Мэки Моррис, консультант по связям с общественностью

Мэки Моррис — руководитель семинаров по журналистике и связям с общественностью, а также преподаватель, коуч и практикующий специалист. Раньше Моррис был деканом Факультета теленовостей в Школе журналистики Университета Миссури. Затем он работал вице-президентом и ведущим консультантом в компании Frank N. Magid Associates — крупной консалтинговой фирме, — где Моррис и разработал ряд обучающих семинаров для профессионалов в области теленовостей.

Стивен Блэк и Генри Штерн, сценаристы и продюсеры

Стивен Блэк и Генри Штерн писали сценарии для таких телевизионных сериалов, как «Династия» (*Dynasty*), «Фэлкон Крест» (*Falcon Crest*), «Путь фламинго» (*Flamingo Road*), «Мэтлок» (*Matlock*) и «Тихая пристань» (*Knot's Landing*). Их работа в роли ведущих сценаристов для сериала «Как вращается мир» (*As the World Turns*) и консультантов для сериала «Одна жизнь, чтобы жить» (*One Life To Live*) изменила положение вещей и пробудила интерес зрителей к этим обеим мыльным операм. Они приложили руку к нескольким телевизионным фильмам, включая единственный телевизионный фильм, в котором снялась Одри Хепберн, — «Любовь среди воров» (*Love Among Thieves*).

РЕЖИССЕРСКИЙ СЦЕНАРИЙ

Имя учащегося: _____

Проект: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

РЕЦЕНЗИЯ

Имя: _____ Дата: _____

Проект: _____

Краткие сведения

Рецензирование — это важная часть процесса проектирования. Помимо того, что вы оцениваете проект самостоятельно или вместе с вашим клиентом и вносите соответствующие изменения, рецензирование может также принести пользу вашему проекту. Рецензирование применяется во многих профессиональных средах, и этим навыком должны обладать все учащиеся.

В процессе рецензирования отмечайте как положительные, так и отрицательные моменты. Критические замечания должны быть представлены в виде предложений, а не в виде приказаний. Не расстраивайтесь и не думайте, что вы плохо справились с работой, основываясь лишь на одной рецензии. Все рецензии уникальны, и то, что может не одобрить один человек, для другого человека может показаться образцовым.

Процесс представления работы на рецензию

- Представляя работу на рецензию, расскажите про цели, целевую аудиторию и задачи вашего видеофильма, а также опишите любые проблемы, требующие решения.
- Когда кто-либо другой представляет свою работу на рецензию вам, в первую очередь вы должны обратить внимание на цели, целевую аудиторию и задачи этой работы.
- Если цели, целевая аудитория и задачи работы понятны, задайте вопросы автору, дайте свои комментарии и внесите предложения.
- В заключение попросите автора подытожить предложения и предложить план корректирующих мероприятий.

Рекомендации по комментированию и внесению предложений

- Перед тем, как давать комментарии, просмотрите весь видеоматериал и убедитесь, что намерения автора вам понятны.
- Отметьте сильные и слабые стороны видео (выбор кадров, сценарий, переходы, эффекты и так далее).
- Внесите предложения, но не отдавайте приказы. Например, не говорите «вы должны сделать это...». Лучше использовать местоимения первого лица: «Я вижу, что...» или «Мне непонятно, почему...».
- Уважайте и будьте внимательны к чувствам других. Не говорите и не пишите то, что вы не хотели бы услышать в ответ. Для проявления жестокости нет причин.

- Ваши комментарии должны быть понятными и четкими, чтобы ваш коллега точно знал, что вы имеете в виду. Приводите конкретные примеры и ссылайтесь на приемы видеосъемки, методики монтажа, написания сценариев и т.д., чтобы аргументировать вашу точку зрения. (Общие комментарии, как, например, «Это непонятно» или «Это слишком размыто», не несут никакой практической пользы. Лучше использовать такие комментарии: «Мне непонятен смысл этого клипа, поскольку в данном случае он выглядит неуместным».)
- Если вы оформляете комментарии в письменном виде, прочтите их перед тем, как отправить вашему коллеге. Ваши комментарии должны иметь смысл и должны быть написаны понятным языком.

ВЫБОР И ПОДКЛЮЧЕНИЕ МИКРОФОНОВ

Большинство видеокамер имеют встроенные микрофоны. Встроенный микрофон записывает звук со всех источников, включая ветер, звук моторчика трансфокатора, гул люминесцентных ламп на потолке и любые другие звуки, включая издаваемые при управлении видеокамерой. Чтобы записать более чистый звук, можно воспользоваться внешним микрофоном. Ниже приведен список доступных вариантов.

Стандартные микрофоны

Чтобы записать чистый звук, необходимо использовать внешний микрофон — специальный микрофон, который выполняет специфические, но крайне полезные функции. Следующие четыре основных типа микрофонов подходят для большинства ситуаций:

- ручные микрофоны;
- микрофоны-пушки;
- петличные микрофоны (петлички);
- микрофоны поверхностного монтажа.

Ручные микрофоны

Ручные микрофоны — это рабочие лошадки в индустрии звукозаписи. Поскольку микрофоны этого типа обладают встроенным амортизационным креплением для снижения шума, возникающего при держании микрофона в руке, они лучше всего подходят для проведения интервью, записи речи (особенно на трибуне) и озвучивания фильмов.

Многие ручные микрофоны *всенаправленные* — это значит, что они записывают звук со всех направлений. Они улавливают как окружающие звуки в комнате, так и близкий звук. Чтобы минимизировать появление нежелательного шума, держите микрофон как можно ближе к объекту съемки — обычно на расстоянии около 30 см ото рта говорящего. Ручной микрофон должен располагаться под углом около 45 градусов, чтобы снизить нежелательный эффект, возникающий при произнесении говорящим «взрывных» звуков, например [п] и [т].

Микрофоны-пушки

Микрофон-пушка по форме напоминает ствол ружья. Микрофоны-пушки позволяют минимизировать влияние окружающего шума и отлично подходят для проведения неформальных, импровизированных интервью. Вместо того чтобы подсовывать ручной микрофон к лицу раздраженного человека, дающего интервью, вы можете держать микрофон-пушку на достаточном удалении. Однонаправленный «ствол» (называемый интерференционной трубой) микрофона-пушки сужает захватываемый угол звукового поля приблизительно до 30 градусов.

Микрофоны-пушки не позволяют увеличивать захватываемый угол звукового поля. В этом смысле они ассоциируются с длинной трубой, через которую вы смотрите вдаль. Микрофоны-пушки сужают «видимую» область звука.

Эквивалент трансфокатора видеокамеры в мире микрофонов – параболический отражатель. Вы наверняка видели подобные микрофоны в трансляциях с чемпионатов мира по хоккею — они расположены вдоль бортов хоккейной площадки и позволяют улавливать великолепные звуки хрустящего льда.

Петличные микрофоны

При создании видеопродукции вы обычно не хотите лишний раз напоминать зрителям, что они смотрят телевизор. В этом вам могут помочь петличные микрофоны. Благодаря миниатюрному размеру, эти микрофоны можно спрятать так, чтобы зрителям казалось, что говорящий обращается непосредственно к ним. В частности, петличные микрофоны должны применяться для проведения официальных интервью, когда собеседник находится в сидячем положении. Недостаток петличных микрофонов – их зависимость от аккумуляторов, имеющих коварное свойство разряжаться в самый неподходящий момент.

Микрофоны для поверхностного монтажа

Микрофоны для поверхностного монтажа (также называемые граничными микрофонами) широко используются для записи голосов нескольких говорящих, находящихся за столом переговоров или на театральной сцене. Конструкция этих микрофонов позволяет размещать их на плоской поверхности и улавливать звуковые волны, передаваемые как по воздуху, так и через твердую поверхность.

Беспроводные системы и микрофоны

Беспроводные микрофоны открывают целый мир новых возможностей, позволяя записывать звук на расстоянии. Однажды опробовав беспроводной микрофон в действии, вы спросите себя, как же вы обходились без него до этого. В зависимости от используемой беспроводной системы, вы можете подключить стандартный микрофон — ручной, микрофон-пушку или петличный микрофон — к беспроводному передатчику или использовать микрофон со встроенным передатчиком.

Рекомендуемое универсальное решение

Может оказаться так, что у вас не будет достаточно средств, чтобы приобрести сразу несколько типов микрофонов для съемки. Съёмочные группы телевизионных новостей зачастую вынуждены быстро перемещаться из одной точки в другую и брать интервью у различных людей. В таких ситуациях лучше всего подходит беспроводной микрофон-пушка. Микрофон-пушка – многофункциональное решение, и предоставляющее исключительную мобильность при подключении к беспроводному передатчику. Вы можете получить кристально чистый звук, даже если микрофон находится далеко от видеокамеры, установленной на подиуме или которую держит в руках репортер в центре толпы. Съемка информационных сообщений станет более спонтанной – этот микрофон выглядит менее навязчивым, чем ручной микрофон, поскольку его можно держать далеко от лица говорящего и репортеру не нужно тратить ценное время, чтобы подключить микрофон к видеокамере.

СОВЕТЫ ПО ПОДГОТОВКЕ ДИКТОРСКОГО ТЕКСТА

Перед тем, как приступить к записи дикторского текста, ознакомьтесь со следующим списком практических рекомендаций:

- *Попрактикуйтесь в чтении текста вслух.* Прислушивайтесь к своим словам. Они должны звучать спокойно, непринужденно — даже неформально.
- *Лучше всего использовать короткие предложения.* Если вам сложно произнести некоторую фразу, ее лучше переписать.
- *Делайте ударения на важных словах и фразах.* Просматривая текст, подчеркните важные слова. Записывая дикторский текст, вы сделаете на этих словах ударение — повысив голос и интонацию.
- *Обозначайте паузы.* Обозначайте логические паузы в тексте с помощью двух коротких параллельных линий.
- *Избегайте слишком равномерного и постоянного темпа.* Постоянный темп — это характеристика продукта, разработанного по сценарию. Не нужно напоминать зрителям, что они смотрят видеоролик. Это настоящая жизнь; и текст должен быть разговорным.
- *Повышайте интонацию вашего голоса.* Не переходите на скучный, монотонный голос. Добавьте энергию и энтузиазм в ваши комментарии.
- *Практикуйтесь.* Запишите несколько фраз и прослушайте их. Многие начинающие дикторы бормочут, глотают слова или говорят слишком быстро. Понимаете ли вы сами то, что записали?
- *Не «хлопайте» при произнесении звуков [П] и [Т].* Когда вы произносите слова, начинающиеся со звуков [П] и [Т], из вашего рта резко выходит небольшой объем воздуха. Вы не должны говорить прямо в микрофон.
- *Одевайте наушники.* Когда вы слышите себя, вы избегаете «хлопающих» звуков [П] или «свистящего» произношения — избыточного акцента на звуке [С]. Также вас не будет отвлекать шум в комнате и другие посторонние звуки.

ЗАПИСЬ ДИКТОРСКОГО ТЕКСТА С ПОМОЩЬЮ ПАНЕЛИ AUDIO MIXER

Панель **Audio Mixer** (Аудиомикшер) программы Adobe Premiere Pro CS6 выполняет несколько функций:

- Запись дикторского текста;
- Сведение нескольких дорожек для создания приятного звучания;
- Применение аудиоэффектов ко всей дорожке;
- Применение аудиоэффектов, управление уровнем громкости и стереофоническое панорамирование одновременно для нескольких дорожек.

В этом разделе рассматривается только возможность записи дикторского текста с помощью панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер). В дальнейшем вы будете использовать эту панель для сведения звука на нескольких дорожках.

Запись дикторского текста

Панель **Audio Mixer** (Аудиомикшер) программы Adobe Premiere Pro выполняет функцию простейшей студии звукозаписи. Она позволяет записать все, что можно ввести в компьютер через звуковую плату. В этом упражнении вы воспользуетесь микрофоном, подключенным к звуковой карте, чтобы осуществить запись голоса.

Запись дикторского текста

1. Подключите микрофон к разьему «Mic» вашего компьютера или звуковой карты.

2. Запустите программу Adobe Premiere Pro и создайте новый проект или откройте проект с видеопоследовательностью, к которой необходимо добавить дикторский текст.

3. Выберите команду меню **Sequence** ⇒ **Add Tracks** (Видеопоследовательность ⇒ Добавить дорожки).

На экране появится диалоговое окно **Add Tracks** (Добавление дорожек) (рис. 4.60).

4. В раскрывающемся списке **Track Type** (Тип дорожки) группы элементов управления **Audio Tracks** (Аудиодорожки) выберите пункт **Mono** (Моно).

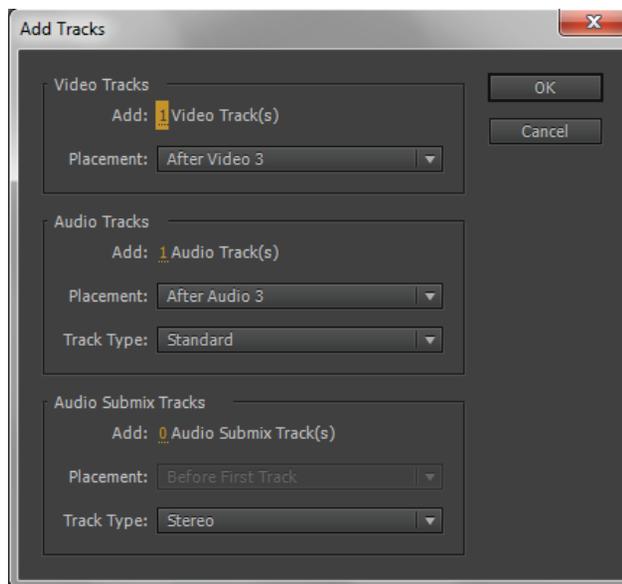


Рис. 4.60. Диалоговое окно **Add Tracks**

5. Укажите для параметра **Add: Video Track(s)** (Добавить: Видео дорожку(и)) группы элементов управления **Video Tracks** (Видеодорожки) значение **0** (по умолчанию, установлено значение 1) и щелкните по кнопке **OK**.

Новая добавленная дорожка для дикторского текста станет четвертой аудиодорожкой.

Примечание. Если вы не изменили настройки для стандартной видеопоследовательности, последняя будет создана с тремя стереофоническими аудиодорожками и одной стереофонической мастер-дорожкой.

6. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите курсор текущей позиции воспроизведения в позицию, где должен начинаться дикторский текст.

Примечание. Если необходимо просматривать видео в процессе записи дикторского текста, установите курсор текущей позиции воспроизведения на несколько секунд раньше (если в вашей видеопоследовательности для этого есть место), чтобы у вас было время подготовиться перед началом записи.

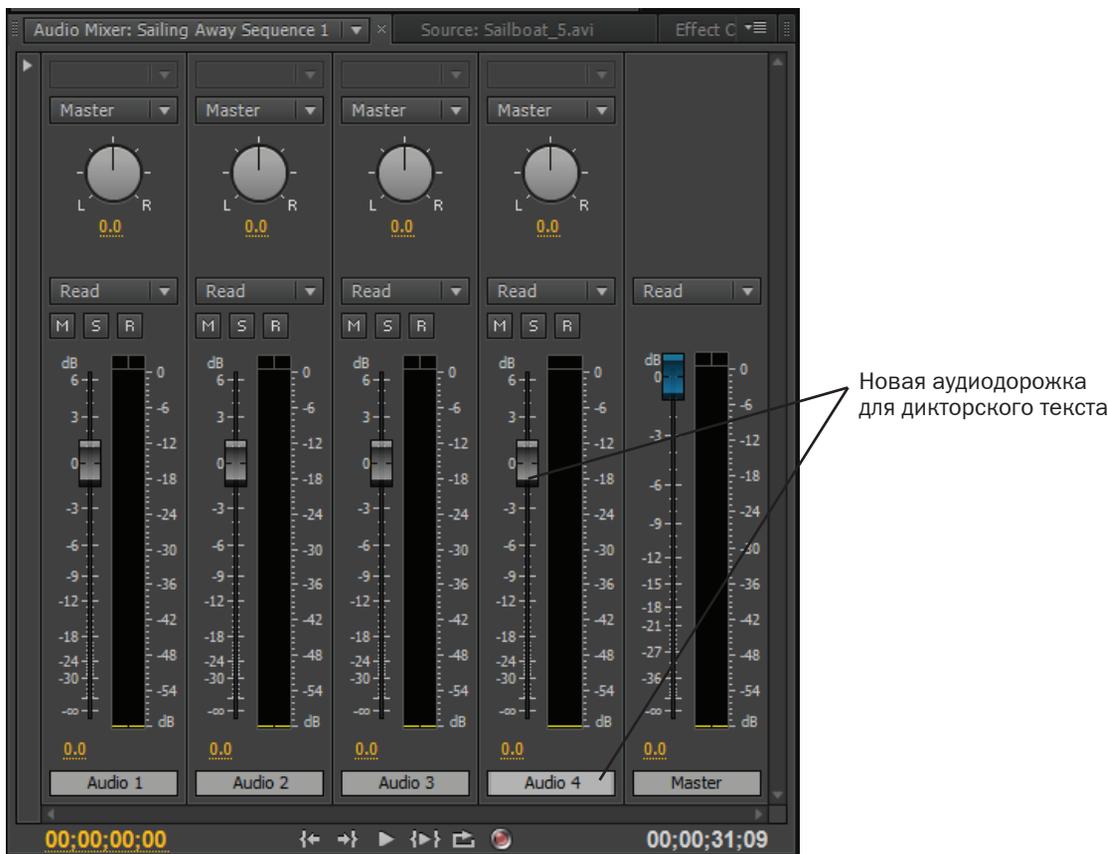


Рис. 4.61. Панель Audio Mixer

7. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Audio** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Аудио) и убедитесь, что выбрана вкладка **Audio Mixer** (Аудиомикшер).

Панель **Audio Mixer** (Аудиомикшер) появится в середине верхней части рабочего пространства (рис. 4.61).

8. Увеличьте ширину панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер), чтобы вы могли видеть все дорожки, с которыми вы будете работать, а также мастер-дорожку (она находится в правой части панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер)).

Новая добавленная монофоническая дорожка для дикторского текста находится слева от мастер-дорожки. Поскольку эта дорожка монофоническая, на экране отображается только один канал (рис. 4.61).

9. Измените название дорожки для дикторского текста в верхнем ряду панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер), выделив название дорожки по умолчанию (например, Audio 4) и введя словосочетание **Narration**.

10. На панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер) щелкните по кнопке **Enable Track For Recording** (Включить дорожку для записи) (кнопка с буквой R) для дорожки **Narration** (рис. 4.62).

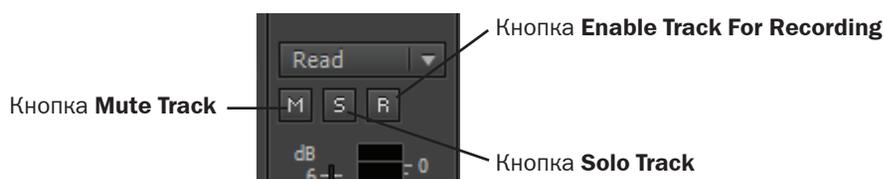


Рис. 4.62. Кнопки управления дорожкой на панели **Audio Mixer**

11. Щелкните по красной кнопке **Record** (Запись) в нижней части панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер) (рис. 4.63).

Кнопка **Record** (Запись) начнет мигать.

12. Проверьте уровень входного сигнала, произнеся что-нибудь в микрофон.

Наблюдайте за индикатором уровня звука для выбранной аудиодорожки. Индикатор должен двигаться вверх и вниз, когда вы будете говорить в микрофон. Если ничего не происходит, убедитесь, что микрофон подключен к вашему компьютеру и включен, и в настройках звука операционной системы Windows или OS X активирован вход микрофона.

13. Чтобы избежать появления обратной связи — визжащий шум, который появляется, когда микрофон находится слишком близко к динамику, — отключите колонки компьютера, используйте наушники или щелкните по кнопке **Mute** (Заглушить) (значок громкоговорящего) дорожки на панели **Audio Mixer** (Аудиомикшер) (рис. 4.62).



Рис. 4.63. Кнопки управления дорожкой на панели **Audio Mixer**

14. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) (рис. 4.63) и начните проговаривать дикторский текст.

Примечание. Кнопка **Play** (Воспроизведение) превратится в кнопку **Stop** (Стоп).

15. Завершив запись голоса, щелкните по кнопке **Stop** (Стоп).

Аудиоклип появится на выбранной аудиодорожке на панели **Timeline** (Монтажный стол), а также на панели **Project** (Проект). Программа Adobe Premiere Pro автоматически присваивает имя клипу на основании номера аудиодорожки или ее названия, и добавляет аудиофайл в папку с файлами проекта на жестком диске вашего компьютера.

СОЗДАНИЕ ТЕКСТОВЫХ ЭФФЕКТОВ

Инструмент **Titler** программы Adobe Premiere Pro CS6 предоставляет ряд возможностей, позволяющих улучшить внешний вид текста и геометрических объектов:

- **Fill** (*Заливка*). Форматирует область внутри контура объекта. Можно выбрать тип заливки (сплошная, градиентная или текстурная), цвета и уровень непрозрачности.
- **Strokes** (*Обводки*). Форматирует внутренние или внешние обводки объекта. Каждый объект может иметь до 12 различных обводок. После добавления, можно изменить цвет, тип заливки, непрозрачность, свечение и текстуру обводки.
- **Sheen** (*Свечение*). Добавляет светлую полосу заданного цвета на поверхность объекта. Свечение можно добавить к любой заливке или обводке объекта. Можно изменить цвет свечения, размер, угол, непрозрачность и положение.
- **Texture** (*Текстура*). Связывает любое растровое или векторное изображение с заливкой или обводкой объекта.
- **Drop shadow** (*Отбрасываемая тень*). Добавляет тень к любому объекту. Настройки этого эффекта позволяют полностью контролировать цвет тени, непрозрачность, угол, расстояние, размер и рассеивание.

В отличие от стилей, которые представляют собой predetermined наборы характеристик шрифта, в шаблонах инструмента **Titler** применяются фоновые изображения, геометрические фигуры и текст-заполнитель для многоцелевого использования, например, для начальных титров, представления мест съемки, имен интервьюируемых персон, кадров, и маркеров неупорядоченных списков. Программа Adobe Premiere Pro содержит десятки различных шаблонов, организованных в темы, подходящих практически для любой ситуации.

Мы рекомендуем выполнить упражнения раздела «Создание текста и объектов с помощью инструмента **Titler**» перед тем, как приступить к выполнению упражнений данного раздела.

Использование эффектов инструмента Titleer

В этом упражнении вы познакомитесь с несколькими шаблонами инструмента Titleer, поставляемых вместе с программой Adobe Premiere Pro. Затем вы воспользуетесь эффектами инструмента Titleer, чтобы создать новый шаблон программы Titleer с нуля.

Вы создадите *шаблон нижней трети (lower-third template)*, получивший свое название за то, что он отображается в нижней трети экрана. Обычно шаблоны нижней трети используются для представления места съемки, имени человека, дающего интервью, корреспондента или телеведущего. *Шаблоны верхней трети (upper-third templates)* зачастую используются для представления мест съемки.

Использование эффектов инструмента Titleer

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro, и откройте существующий проект или создайте новый проект.
2. В основном меню выберите команду **Title** ⇒ **New Title** ⇒ **Based On Template** (Титр ⇒ Новый титр ⇒ На основе шаблона).

На экране появится диалоговое окно **Templates** (Шаблоны) (рис. 4.64).

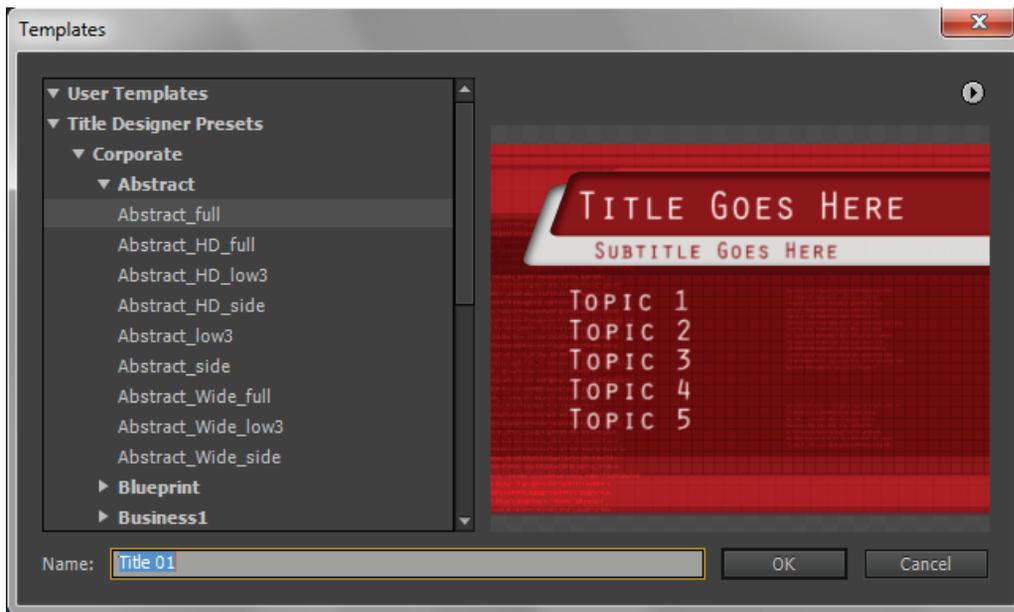


Рис. 4.64. Диалоговое окно **Templates**

3. Просмотрите доступные категории шаблонов, в частности, категорию **Lower Thirds** (Нижние трети), и обратите внимание на многообразии доступных шаблонов.

4. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно **Templates** (Шаблоны).

5. Выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Title** (Файл ⇒ Новый ⇒ Титр).

На экране появится диалоговое окно **New Title** (Новый титр) (рис. 4.65).

6. В поле ввода **Name** (Имя) введите название для вашего шаблона и щелкните по кнопке **OK**.

На экране появится окно инструмента **Titler**.

7. На панели **Title Styles** (Стили титров) выберите базовый стиль, например, **Caslon Pro 68** (рис. 4.66).

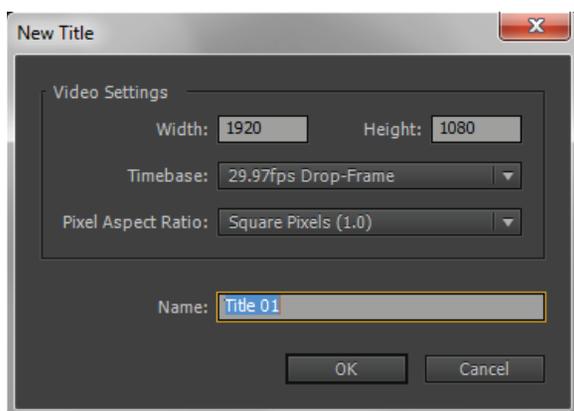


Рис. 4.65. Диалоговое окно **New Title**

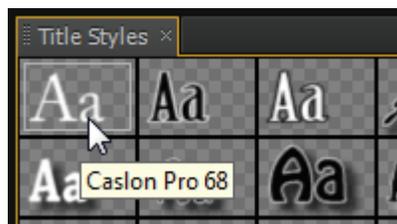


Рис. 4.66. Панель **Title Styles**

8. На панели инструментов выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) и, перетаскивая указатель мыши по рабочей области основной панели инструмента **Titler**, нарисуйте широкий и невысокий прямоугольник.

Этот прямоугольник будет служить фоном для создаваемого шаблона нижней трети (рис. 4.67).

Края прямоугольника должны выходить за края экрана, поскольку это будет фон для текста, и он не обязан уместаться внутри безопасной зоны титров или безопасной зоны действий. Нижний край прямоугольника должен немного выступать за нижнюю границу безопасной зоны титров, чтобы текст находился непосредственно над этой границей.

9. Убедитесь, что на панели **Title Properties** (Свойства титров) напротив названия эффекта **Fill** (Заливка) установлен флажок. В раскрывающемся списке **Fill Type** (Тип заливки) выберите значение **4 Color Gradient** (4-цветный градиент).

На панели появится параметр **Color** (Цвет). Этот параметр представлен в виде прямоугольника с четырьмя цветовыми узлами — маленькими квадратиками рядом с каждым углом прямоугольника. Вариант **4 Color Gradient** (4-цветный градиент) позволяет создать заливку с цветами, исходящими из каждого из четырех воображаемых углов объекта (рис. 4.68).

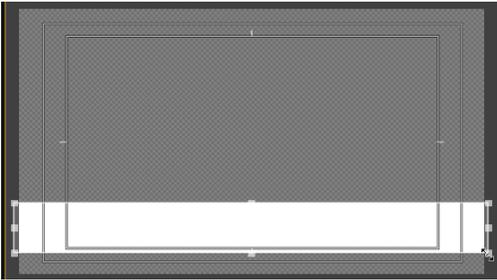


Рис. 4.67. Прямоугольный фон титра

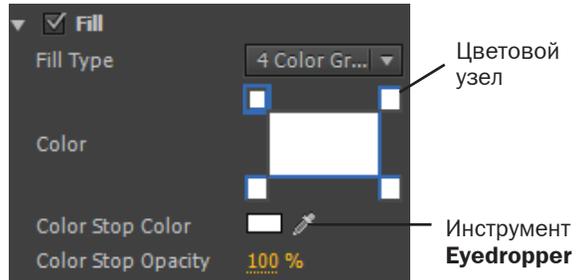


Рис. 4.68. Параметр Color эффекта Fill

10. Дважды щелкните по левому верхнему цветовому узлу.

На экране появится диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов) (рис. 4.69).

11. Выберите цвет и щелкните по кнопке **ОК**.

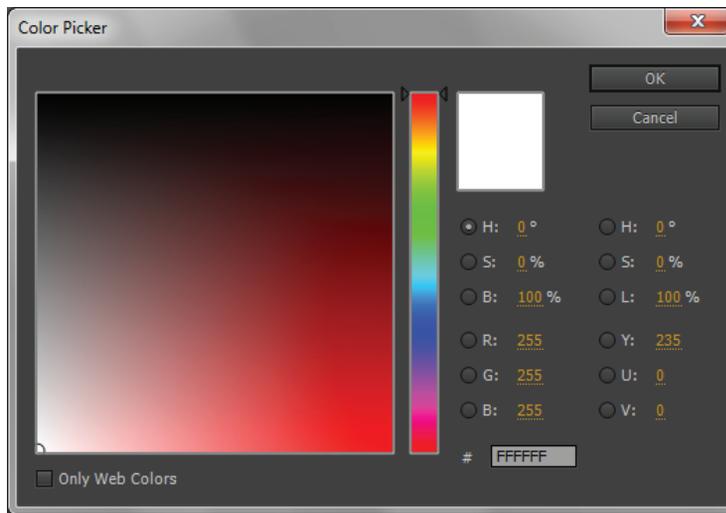


Рис. 4.69. Диалоговое окно Color Picker

12. Выберите цвета для оставшихся трех цветовых узлов.

Мы выбрали один и тот же цвет для двух нижних цветовых узлов, и немного более темный оттенок этого цвета для двух верхних цветовых узлов. Это придает фону глубину и помогает привлечь внимание к тексту (рис. 4.70).

Примечание. Чтобы выбрать один и тот же цвет для двух цветовых узлов, выберите цвет для одного цветового узла, затем щелкните по второму цветовому узлу и, используя инструмент **Eyedropper** (Пипетка) (рис. 4.68), щелкните по первому цветовому узлу, чтобы захватить данный цвет.



Рис. 4.70. Объект с 4-цветным градиентом

13. В группе элементов управления **Fill** (Заливка) панели **Title Properties** (Свойства титров) установите флажок **Sheen** (Свечение), чтобы отобразить параметры этого эффекта, и выберите цвет (параметр **Color** (Цвет)) и размер (параметр **Size** (Размер)) (рис. 4.71).

В качестве размера мы указали значение 25, а для цвета выбрали немного более темный оттенок цвета, чем в используемом 4-цветном градиенте. Вы можете также настроить значения параметров **Angle** (Угол), **Opacity** (Непрозрачность) и **Offset** (Смещение) (расстояние до границ объекта).

14. На панели **Title Properties** (Свойства титров) разверните эффект **Strokes** (Обводки) и щелкните по ссылке **Add** (Добавить), расположенной рядом с группой элементов управления **Outer Strokes** (Внешние обводки).

На панели появятся параметры эффекта **Outer Stroke** (Внешняя обводка) (рис. 4.72).

Обводки — это контуры, проходящие вдоль внутренних или внешних краев объекта.

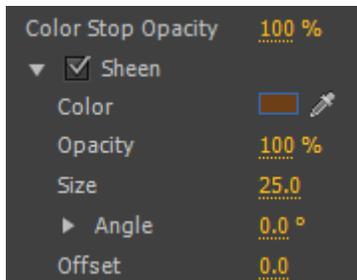


Рис. 4.71. Эффект **Sheen** группы элементов управления **Fill**

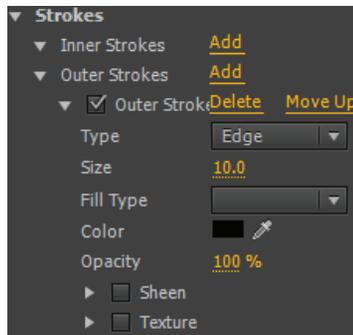


Рис. 4.72. Параметры эффекта **Outer Strokes** группы элементов управления **Fill**

15. В раскрывающемся списке **Type** (Тип) выберите параметр **Depth** (Глубина) или **Edge** (Край). Для параметра **Size** (Размер) укажите значение 3. Щелкните по образцу цвета, чтобы отобразить диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов), и выберите новый цвет.

Мы рекомендуем выбрать цвет, который немного темнее цвета, выбранного для эффекта свечения.

Вокруг внешнего края прямоугольника появится обводка (рис. 4.73).



Рис. 4.73. Объект с эффектом свечения и обводкой

Примечание. Обводку темного цвета сложно заметить на темном фоне или когда прямоугольник выделен.

16. В группе элементов управления **Outer Stroke** (Внешняя обводка) установите флажок **Sheen** (Свечение), чтобы отобразить параметры этого эффекта, включая дополнительные элементы управления параметра **Angle** (Угол) (рис. 4.74).

17. Присвойте параметру **Size** (Размер) значение **25**, параметру **Angle** (Угол) — значение **190°**, и выберите светлый оттенок цвета.

Над левым верхним и правым нижним краями прямоугольника появятся светлые штрихи внешней обводки (рис. 4.75).

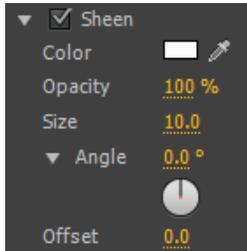


Рис. 4.74. Параметры эффекта **Sheen** группы элементов управления **Outer Stroke**



Рис. 4.75. Эффект свечения, добавленный к внешней обводке

18. Создайте еще одну внешнюю обводку:

- Щелкните по ссылке **Add** (Добавить) (рядом с названием эффекта **Outer Strokes** (Внешние обводки)), чтобы добавить вторую внешнюю обводку, расположенную под первой (на панели **Title Properties** (Свойства титров)).
- В новой группе элементов управления **Outer Stroke** (Внешняя обводка) присвойте параметру **Size** (Размер) значение **3** и выберите цвет, который немного темнее цвета первой внешней обводки.

19. Добавьте эффект свечения для созданной внешней обводки:

- В группе элементов управления **Outer Stroke** (Внешняя обводка) установите флажок **Sheen** (Свечение), чтобы отобразить параметры этого эффекта.
- Присвойте параметру **Size** (Размер) значение **15**.
- Выберите оттенок, который светлее цвета, выбранного для первого эффекта свечения.
- Присвойте параметру **Angle** (Угол) значение **350°**.

Напротив первых двух штрихов появятся еще два светлых штриха (рис. 4.76).

20. Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) и в любой свободной области основной панели инструмента **Titler** нарисуйте еще один прямоугольник, который немного ниже и по ширине наполовину меньше первого прямоугольника.

По умолчанию, текстовые эффекты, выбранные в настоящий момент, — заливка, обводка и свечение — будут применены к новому прямоугольнику.

21. Убедитесь, что второй прямоугольник выделен. Затем удалите его внешние обводки на панели **Title Properties** (Свойства титров) и сбросьте флажок **Sheen** (Свечение) в группе элементов управления **Fill** (Заливка).



Рис. 4.76. Эффект свечения, добавленный к двум внешним обводкам

22. В группе элементов управления **Fill** (Заливка) для всех четырех цветовых узлов выберите черный цвет (рис. 4.77).

23. Щелкните по левому верхнему цветовому узлу и присвойте параметру **Color Stop Opacity** (Непрозрачность цветового узла) значение **0%**.

24. Выполните то же действие с левым нижним цветовым узлом.

25. Перетащите прямоугольник черного цвета на первый прямоугольник так, чтобы правый край прямоугольника черного цвета совпал с правой границей экрана (рис. 4.78).

Наложение второго прямоугольника с черной градиентной заливкой позволит выделить текст, и зрители не будут подсознательно искать глазами край этого прямоугольника за пределами экрана справа.

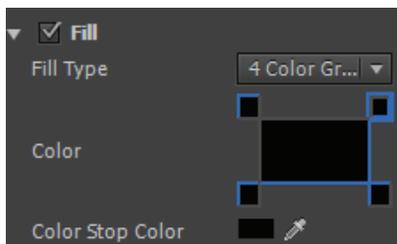


Рис. 4.77. Параметр **Color** группы элементов управления **Fill**



Рис. 4.78. Два прямоугольника, наложенных друг на друга

26. Щелкните за пределами прямоугольников, чтобы сбросить с них выделение.

27. На панели **Title Styles** (Стили титров) выберите стиль, который вы хотите использовать для текста. Выберите цвет, который будет контрастировать с оттенками, использованными для фона. Выберите достаточно крупный стиль, который впишется в прямоугольники по вертикали.

Примечание. После создания текста вы можете изменить размер шрифта на панели **Title Properties** (Свойства титров).

28. На панели инструментов выберите инструмент **Type** (Ввод текста) (значок с изображением большой буквы Т) и щелкните в любой позиции рабочей области основной панели инструмента **Titler** за пределами прямоугольников.

29. Введите слово **Title**.

30. Щелкните по инструменту **Selection** (Выделение) (значок стрелки, расположенный в верхней части панели инструментов) и перетащите созданный текст в левую часть большого прямоугольника. Убедитесь, что текст умещается внутри прямоугольника (рис. 4.79).

31. Используйте инструмент **Type** (Ввод текста), чтобы выделить текст титра. Введите текст нового



Рис. 4.79. Текст, наложенный поверх прямоугольников

титра, который почти полностью заполнит пространство между границами безопасной зоны титров.

32. На панели **Title Properties** (Свойства титров) установите флажок **Shadow** (Тень) (находящийся в нижней части панели), чтобы отобразить параметры одноименного эффекта (рис. 4.80).

Примечание. Большинство стилей имеют настраиваемые эффекты теней.

33. Настройте параметры эффекта **Shadow** (Тень).

Примечание. Увеличение значения параметра **Spread** (Рассеивание) смягчает тень.

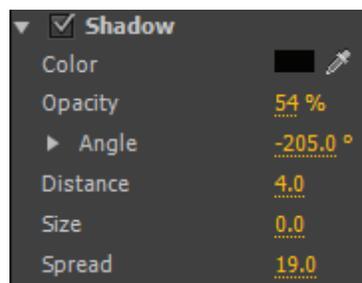


Рис. 4.80. Параметры эффекта **Shadow**

Сохранение шаблона инструмента Titler

Для повторного использования созданного шаблона в инструменте Titler его необходимо сохранить.

Сохранение шаблона инструмента Titler

1. В верхнем левом углу основной панели инструмента Titler щелкните по кнопке **Templates** (Шаблоны) (рис. 4.81).

На экране появится диалоговое окно **Templates** (Шаблоны).

2. В меню диалогового окна **Templates** (Шаблоны) выберите команду **Import Current Title As Template** (Импортировать текущий титр как шаблон) (рис. 4.82).

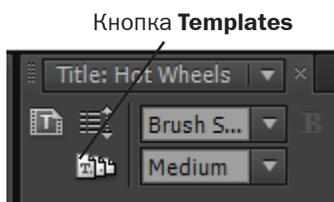


Рис. 4.81. Кнопка **Templates**

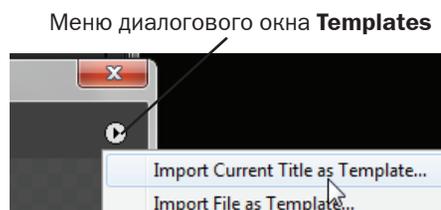


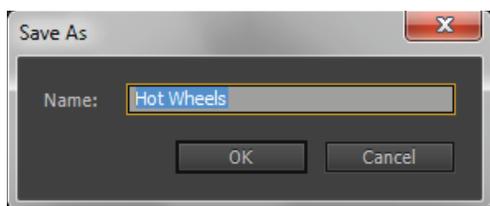
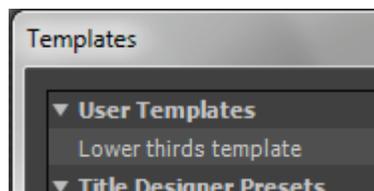
Рис. 4.82. Меню диалогового окна **Templates**

На экране появится диалоговое окно **Save As** (Сохранить как) (рис. 4.83).

3. В поле ввода **Name** (Имя) введите название шаблона и щелкните по кнопке **OK**.

Новый созданный шаблон появится в категории **User Templates** (Пользовательские шаблоны) диалогового окна **Templates** (Шаблоны) (рис. 4.84).

4. В диалоговом окне **Templates** (Шаблоны) щелкните по кнопке **OK**.

Рис. 4.83. Диалоговое окно **Save As**Рис. 4.84. Диалоговое окно **Templates**

Добавление графики и текстур к тексту

Инструмент **Titler** предоставляет несколько возможностей для использования графики и изображений. Изображение можно использовать в качестве фона, например, логотип с текстом, или как отдельный объект. Кроме того, изображения можно использовать в качестве текстур для любых объектов инструмента **Titler**, включая текст.

Добавление графики и текстур к тексту

1. В основном меню выберите команду **Title** ⇒ **New Title** ⇒ **Default Still** (Титр ⇒ Новый титр ⇒ Статичный, по умолчанию).

На экране появится диалоговое окно **New Title** (Новый титр).

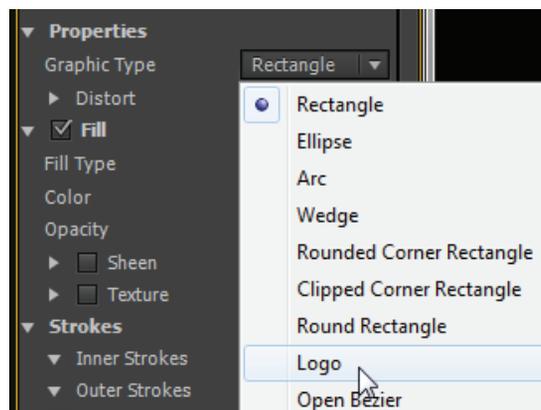
2. В диалоговом окне **New Title** (Новый титр) введите название шаблона и щелкните по кнопке **OK**.

3. На панели инструментов инструмента **Titler** выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник). В рабочей области основной панели инструмента **Titler**, перетаскивая указатель мыши, нарисуйте прямоугольник.

Примечание. Если к прямоугольнику применены эффекты **Strokes** (Обводки) или **Shadow** (Тень), сбросьте флажки напротив названий этих эффектов на панели **Title Properties** (Свойства титров) (не сбрасывайте флажок напротив названия эффекта **Fill** (Заливка)).

4. В раскрывающемся списке **Graphic Type** (Тип изображения) группы элементов управления **Properties** (Свойства) на панели **Title Properties** (Свойства титров) выберите значение **Logo** (Логотип) (рис. 4.85).

5. Щелкните по значку изображения параметра **Logo Bitmap** (Изображение логотипа) (рис. 4.86).

Рис. 4.85. Раскрывающийся список **Graphic Type** группы элементов управления **Properties**

На экране появится диалоговое окно **Choose A Texture Image** (выбор изображения текстуры).

Примечание. И в операционной системе Windows, и в операционной системе OS X существуют возможности для просмотра файлов в виде эскизов, значков или изображений. Это упрощает процесс поиска изображений.

6. Выберите изображение и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Выбранное изображение появится внутри прямоугольника в рабочей области основной панели инструмента **Titler** (рис. 4.87).

Примечание. Чтобы добавить рисунок или файл изображения в качестве полноэкранного фона титра, выберите команду меню **Title ⇒ Logo ⇒ Insert Logo** (Титр ⇒ Логотип ⇒ Вставить логотип).

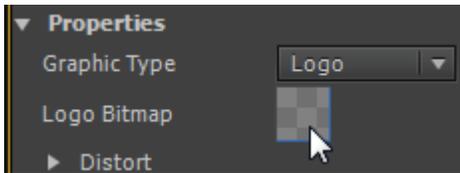


Рис. 4.86. Значок изображения параметра **Logo Bitmap**

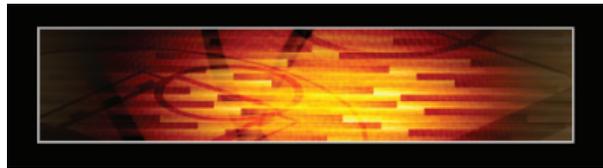


Рис. 4.87. Объект инструмента **Titler** с типом изображения **Logo**

Чтобы добавить рисунок или изображение внутрь текстовой рамки, установите точку вставки текста в позицию, в которой необходимо добавить графику, и выберите команду меню **Title ⇒ Logo ⇒ Insert Logo Into Text** (Титр ⇒ Логотип ⇒ Вставить логотип в текст).

7. Выберите инструмент **Type** (Ввод текста), щелкните в любом месте рабочей области основной панели инструмента **Titler** и введите текст.

8. В группе элементов управления **Fill** (Заливка) на панели **Title Properties** (Свойства титров) установите флажок **Texture** (Текстура), чтобы отобразить параметры этого эффекта.

Примечание. Текстуру можно применить к любой заливке или обводке объекта.

9. Щелкните по кнопке **Texture** (Текстура), выберите файл в появившемся диалоговом окне **Choose A Texture Image** (Выбор изображения текстуры) и щелкните по кнопке **Open** (Открыть) (Windows) или **Choose** (Выбрать) (OS X).

Текст будет залит выбранным рисунком или изображением (рис. 4.88).

Примечание. Эффект **Texture** (Текстура) имеет около 25 параметров. Знакомство с каждым из этих параметров выходит за рамки данного руководства.



Рис. 4.88. Текст с примененной текстурой

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭФФЕКТА MOTION

Вы будете часто использовать эффект **Motion** (Перемещение) в программе Adobe Premiere CS6. Он позволяет придать драматизм статичным и движущимся изображениям, позволяя изменять размеры изображений, перемещать их по экрану (или за пределы экрана) или вращать их. Настроить подобное поведение можно либо на панели **Program Monitor** (Монитор программы), либо на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

Эффект **Motion** (Перемещение) — один из нескольких десятков видеоэффектов, доступных в программе Adobe Premiere Pro. Видеоэффекты могут добавить особые визуальные характеристики клипам или придать им необычные отличительные черты. Вы будете работать с множеством видеоэффектов (и аудиоэффектов) в последующих проектах.

Эффект **Motion** (Перемещение) имеет шесть параметров, которые позволяют изменять поведение эффекта во времени с помощью ключевых кадров. Ниже приведена краткая информация об этих параметрах:

- **Position** (*Положение*). Местоположение опорной точки изображения клипа на экране (опорная точка по умолчанию — центр изображения клипа, пока вы не измените ее положение).
- **Scale** (*Масштаб*) (**Scale Height** (*Масштабировать по высоте*), если сброшен флажок **Uniform Scale** (Масштабировать с сохранением пропорций)). Этот параметр задает размер изображения клипа. Ползунковый регулятор позволяет изменять значения в диапазоне от 0% до 100%, но можно ввести числовое значение, чтобы увеличить размер изображения клипа вплоть до 600% от его первоначального размера. Значение параметра **Scale** (Масштаб) относится к периметру изображения клипа, а не его площади. Например, если указать значение 50%, размер изображения клипа уменьшится на три четверти. Иначе говоря, размер каждой стороны изображения клипа уменьшится на половину от его исходного размера, при этом площадь изображения станет равна 25% от первоначальной площади. Если указать значение 25% (каждая сторона изображения уменьшится до одной четвертой от первоначального размера), площадь изображения клипа уменьшится до 6,25% (одна шестнадцатая) от первоначальной площади изображения клипа.
- **Scale Width** (*Масштабировать по ширине*). Чтобы активировать этот параметр, необходимо сбросить флажок **Uniform Scale** (Масштабировать с сохранением пропорций). Благодаря этому вы можете по отдельности изменять ширину и высоту изображения клипа.
- **Rotation** (*Вращение*). Позволяет вращать изображение клипа относительно его опорной точки (опорная точка по умолчанию — центр изображения клипа, пока вы не измените ее положение). Максимальное число оборотов в любом направлении равно 90. Значения параметра **Rotation** (Вращение) выражаются в градусах, числе оборотов или и тем, и другим вместе. Например, чтобы повернуть изображение клипа на 450° против часовой стрелки, можно указать значение $(-1) \times (-90)$ — один полный оборот против часовой стрелки и еще четверть оборота против часовой стрелки. Отрицательные значения задают направление вращения против часовой стрелки, а положительные — по часовой стрелке.
- **Anchor Point** (*Опорная точка*). Центр вращения (по умолчанию это центр изображения клипа). Вы можете сделать так, чтобы изображение клипа вращалось вокруг любой

точки клипа или экрана, включая угол изображения клипа или точки за пределами изображения клипа.

- **Anti-flicker Filter** (*Фильтр против дрожания*). Данная возможность полезна для изображений, содержащих высокочастотные детали, например, тонкие линии, резкие края, параллельные линии (муар) или вращения. Эти характеристики могут вызывать дрожание изображения при движении. Значение по умолчанию (0.00) не добавляет никакого размытия и не исправляет эффект дрожания. Присвойте этому параметру значение 1.00. Так вы добавите размытие, которое поможет избавиться от эффекта дрожания.

Для выполнения упражнений в этом разделе вам потребуется всего один видеоклип. Лучше всего, если вы выполните упражнения в том порядке, в котором они представлены в данном разделе. Примеры, приведенные в данном разделе, были созданы при выборе рабочего пространства **Effects** (Эффекты) в программе Adobe Premiere Pro CS6.

Знакомство с параметрами эффекта Motion

Если открыть панель **Effect Controls** (Управление эффектом), вы увидите, что ко всем видеоклипам автоматически применяются три видеоэффекта. К этим эффектам относятся эффекты **Motion** (Перемещение), **Opacity** (Непрозрачность) и **Time Remapping** (Преобразование времени). В этом упражнении вы познакомитесь с параметрами эффекта **Motion** (Перемещение).

Отображение параметров динамических эффектов

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro, создайте новый проект, импортируйте видеоклип и затем перетащите этот видеоклип на дорожку **Video 1** на панели **Timeline** (Монтажный стол).
2. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в любую точку клипа, чтобы отобразить этот клип в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы).
3. В раскрывающемся списке **View Zoom Level** (Уровень масштаба просмотра) панели **Program Monitor** (Монитор программы) выберите значение **25%** (рис. 4.89).

Уменьшение области просмотра упрощает работу с эффектом **Motion** (Перемещение) на панели **Program Monitor** (Монитор программы).

4. Выделите клип на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Раскрывающийся список **View Zoom Level**

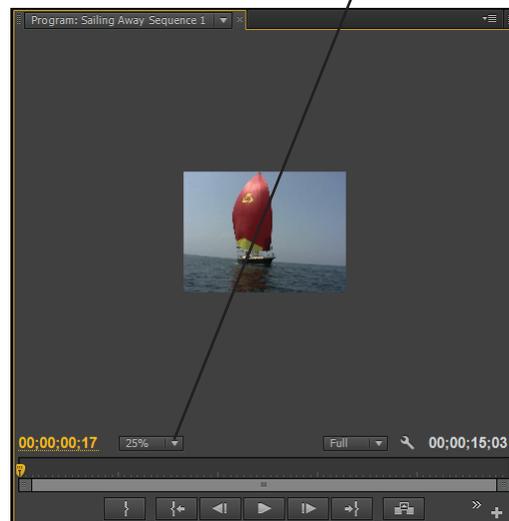
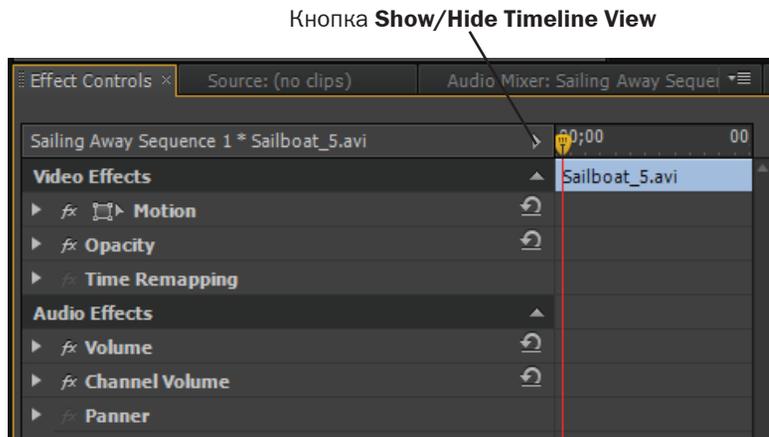


Рис. 4.89. Панель **Program Monitor**

Рис. 4.90. Панель **Effect Controls**

5. Щелкните по вкладке **Effect Controls** (Управление эффектом).

На экране появится панель **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 4.90).

6. Если временная шкала на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) не отображается, щелкните по кнопке **Show/Hide Timeline View** (Показать/Скрыть монтажный стол).

Примечание. Если кнопка **Show/Hide Timeline View** (Показать/Скрыть монтажный стол) не видна на панели, увеличьте размер панели.

7. Дважды щелкните по клипу на панели **Program Monitor** (Монитор программы), чтобы выделить его.

Примечание. Постарайтесь не сдвинуть клип при выделении. В противном случае, выберите команду меню **Edit** ⇒ **Undo** (Правка ⇒ Отменить) и попробуйте снова.

Вокруг клипа появится ограничивающая рамка (рис. 4.91). Рамка содержит перекрестие опорной точки, расположенное в центре клипа, и маркеры.

Эффект **Motion** (Перемещение) теперь активирован (подсвечен — белые буквы на сером фоне) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). Когда эффект **Motion** (Перемещение) активирован, любые изменения в клипе, производимые на панели **Program Monitor** (Монитор программы), отражаются на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

Примечание. Еще один способ активировать эффект — щелкнуть по заголовку «Motion» на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

Рис. 4.91. Ограничивающая рамка с маркерами эффекта **Motion** на панели **Program Monitor**

Эффект **Motion** активирован

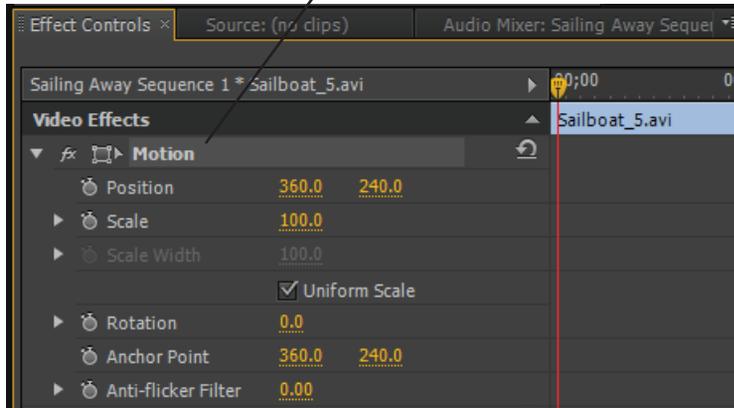


Рис. 4.92. Параметры эффекта **Motion**

8. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните параметры эффекта **Motion** (Перемещение) (рис. 4.92).

Примечание. К параметрам эффекта **Motion** (Перемещение) относятся параметры **Position** (Положение), **Scale** (Масштаб), **Scale Width** (Масштабировать по ширине), **Rotation** (Вращение), **Anchor Point** (Опорная точка) и **Anti-flicker Filter** (Фильтр против дрожания). В этом разделе вы будете работать со всеми параметрами, кроме параметра **Anti-flicker Filter** (Фильтр против дрожания).

Установка и настройка значений параметра **Position** и ключевых кадров эффекта **Motion**

Для установки и настройки эффекта **Motion** (Перемещение) используйте элементы управления на панелях **Program Monitor** (Монитор программы) и **Effect Controls** (Управление эффектом).

Установка и настройка значений параметра **Position** и ключевых кадров эффекта **Motion**

1. Продолжите работу с момента, на котором вы остановились в предыдущем упражнении.
2. Щелкните в любой позиции изображения клипа в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы), перетащите этот клип в сторону и обратите внимание, как изменятся значения параметра **Position** (Положение) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).
3. Перетащите изображение клипа так, чтобы его управляющее перекрестие опорной точки находилось прямо над левым верхним углом экрана (рис. 4.93).

Примечание. Значения параметра **Position** (Положение) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) должны равняться 0,0, 0,0 (или быть близко к этому, в зависимости от того, где размещен центр клипа).

4. Перетащите изображение клипа в правый нижний угол экрана.

Значения параметра **Position** (Положение) изменятся на 720, 480 — стандартные размеры экрана для стандарта телевидения NTSC DV (720×480 пикселей).

Примечание. В программе Adobe Premiere Pro используется «перевернутая» система координат X/Y для указания местоположения точек на экране. Левый верхний угол имеет координаты 0, 0. Значения координат по осям X и Y для точек, расположенных левее и выше данной точки соответственно, будут отрицательными. Значения координат по осям X и Y для точек, расположенных правее и ниже данной точки соответственно, будут положительными.

5. Перетащите изображение клипа за пределы экрана влево (рис. 4.94).

6. Выполните точную настройку положения изображения клипа, присвоив параметру **Position** (Положение) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) значение **-360, 240** (рис. 4.95).

Центр изображения клипа теперь будет расположен на 360 пикселей левее экранного кадра. Поскольку значение 360 составляет половину от значения 720 (полная ширина изображения клипа), правый край изображения клипа будет выровнен по левому краю экранного кадра.

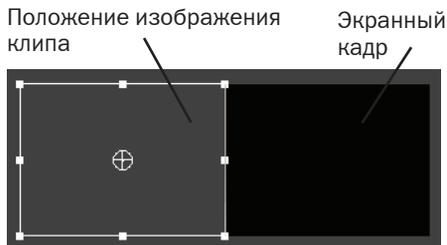


Рис. 4.94. Перетаскивание изображения клипа за пределы экрана

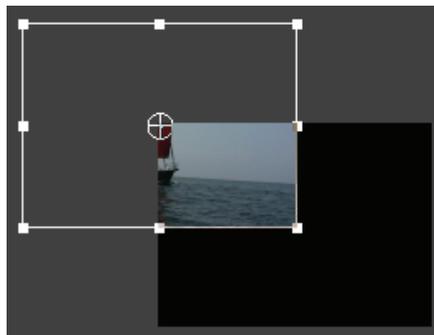


Рис. 4.93. Ограничивающая рамка эффекта **Motion** на панели **Program Monitor**

Кнопка **Toggle Animation**

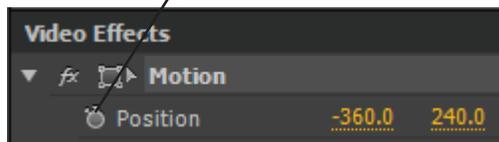


Рис. 4.95. Значения параметра **Position** эффекта **Motion**

7. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите курсор текущей позиции воспроизведения на начало клипа.

8. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) активируйте режим установки ключевых кадров для параметра **Position** (Положение), щелкнув по кнопке **Toggle Animation** (Переключатель анимации), расположенной рядом с параметром **Position** (Положение) и имеющий вид изображения секундомера (рис. 4.95).

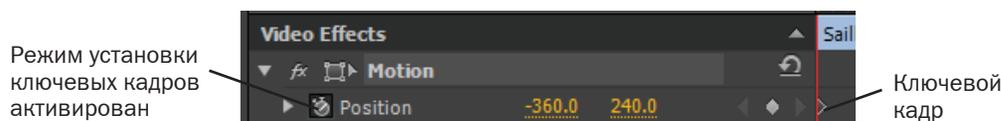


Рис. 4.96. Эффект **Motion** с ключевым кадром

На значке с изображением секундомера появится маленькая линия, а к клипу на временной шкале панели **Effect Controls** (Управление эффектом) добавится ключевой кадр (рис. 4.96).

9. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите курсор текущей позиции воспроизведения на середину клипа.

10. В окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) перетащите изображение клипа в центр экрана.

11. Выполните точную настройку положения изображения клипа, изменив значения параметра **Position** (Положение) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) на **360, 240**.

В результате перемещения курсора текущей позиции воспроизведения и изменения значений, добавится новый ключевой кадр для параметра **Position** (Положение).

12. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите курсор текущей позиции воспроизведения в конец клипа (нажмите клавишу **Page Down**, а затем нажмите клавишу **←**).

13. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) присвойте параметру **Position** (Положение) значение **360, -240**.

В результате этого действия, изображение клипа будет полностью размещено над экраном и добавится третий ключевой кадр. Вы создали траекторию (если траектория не отображается на панели **Program Monitor** (Монитор программы), щелкните по эффекту **Motion** (Перемещение), чтобы включить ее отображение). Обратите внимание, что панель **Program Monitor** (Монитор программы) будет выглядеть приблизительно так, как показано на рис. 4.97. Пользователи, работающие на компьютерах под управлением операционной системы OS X, увидят все три ключевых кадра. На компьютерах под управлением операционной системы Windows отображаются только те ключевые кадры, которые находятся непосредственно перед и после курсора текущей позиции воспроизведения.

14. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите курсор текущей позиции воспроизведения в начало видеопоследовательности. В процессе перетаскивания, обратите внимание на траекторию движения на панели **Program Monitor** (Монитор программы).

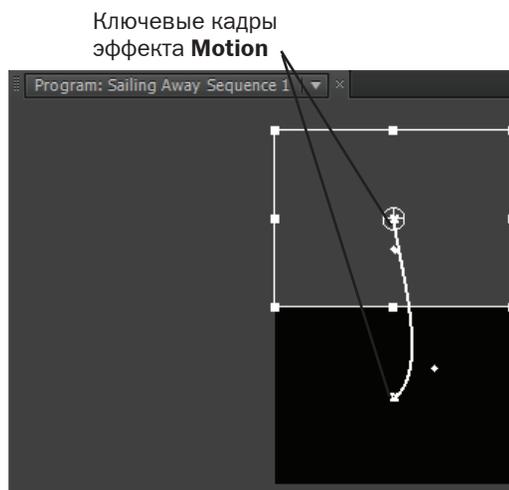


Рис. 4.97. Кривая Безье эффекта **Motion** на панели **Program Monitor**

15. На панели **Program Monitor** (Монитор программы) щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение).

Изображение клипа плавно переместится по экрану, появившись с левой стороны экрана и скрывшись в верхней части экрана.

Примечание. Если клип не воспроизводится, необходимо просчитать его. Для этого выберите команду меню **Sequence** ⇒ **Render Effects In Work Area** (Видеопоследовательность ⇒ Просчитать эффекты в рабочей области).

16. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите курсор текущей позиции воспроизведения на последний кадр клипа.

17. На панели **Program Monitor** (Монитор программы) перетащите центральный ключевой кадр (расположенный в центре экрана) вниз и влево (рис. 4.98).

18. Воспроизведите клип и обратите внимание, как медленно перемещается изображение клипа до среднего ключевого кадра, а затем резко ускоряется.

Примечание. Перемещая ключевые кадры, вы изменяете их местоположение в пространстве и, следовательно, расстояние, которое проходит изображение клипа между двумя ключевыми кадрами. Но при этом вы не изменяете время между ключевыми кадрами, поэтому изображение клипа перемещается быстрее между клипами, которые расположены далеко друг от друга, и медленнее между клипами, которые находятся близко друг от друга.

19. На временной шкале панели **Effect Controls** (Управление эффектом) перетащите средний ключевой кадр далеко вправо (рис. 4.99).

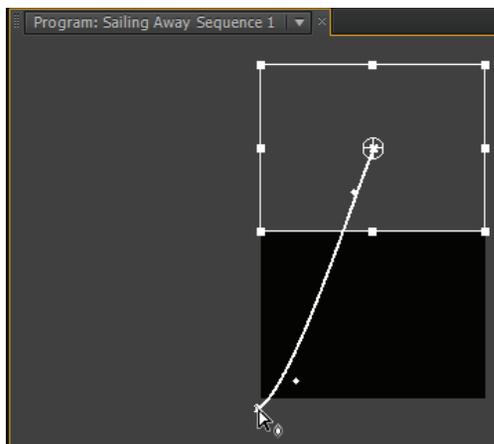


Рис. 4.98. Ключевой кадр эффекта **Motion**

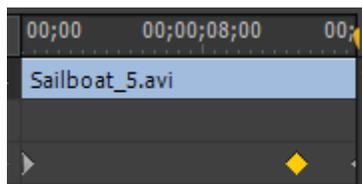


Рис. 4.99. Область временной шкалы на панели **Effect Controls**

20. Воспроизведите этот клип и обратите внимание, насколько медленнее перемещается изображение клипа в начале и насколько быстрее — в конце.

Изменение размеров изображения клипа и установка его положения

Эффект **Motion** (Перемещение) можно использовать для уменьшения или увеличения размеров изображения клипа в движении или в фиксированной позиции. Например, можно сначала отобразить изображение клипа на весь экран, а затем уменьшить его размеры так, чтобы отобразилось изображение другого клипа, который находится на нижней видеодорожке в видеопоследовательности. Можно начать изображение клипа в виде небольшой точки, увеличить размеры изображения клипа, затем снова уменьшить размеры изображения клипа и переместить его за пределы экрана.

Примечание. Если вы не завершили первое упражнение «Знакомство с параметрами эффекта Motion», завершите шаги 1-7 этого упражнения перед тем, как приступить к выполнению этого упражнения.

Изменение размеров изображения клипа и установка его положения

1. Если вы продолжаете работу с момента, на котором вы остановились в предыдущем упражнении, необходимо удалить параметры эффекта **Motion** (Перемещение), добавленные к клипу. (В противном случае, перейдите к выполнению шага 2.)

- На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) щелкните по кнопке **Toggle Animation** (Переключатель анимации) (с изображением секундомера) для параметра **Position** (Положение), чтобы удалить ключевые кадры. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы подтвердить удаление ключевых кадров.
- Щелкните по кнопке **Reset** (Сброс), чтобы вернуть значения параметров эффекта **Motion** (Перемещение) в исходное состояние (рис. 4.100).

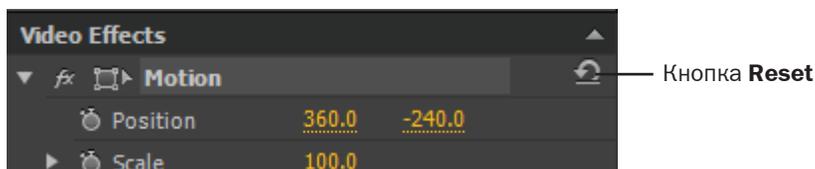


Рис. 4.100. Значения параметра **Position** эффекта **Motion**

2. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) сделайте следующее:

- На временной шкале установите курсор текущей позиции воспроизведения на начало клипа.
- В области параметров эффекта **Motion** (Перемещение) щелкните по кнопке **Toggle Animation** (Переключатель анимации) для параметра **Position** (Положение), чтобы активировать режим установки ключевых кадров для этого параметра.
- Для параметра **Position** (Положение) укажите значения **0.0, 0.0**.

В результате этих действий, в начале клипа на временной шкале панели **Effect Controls** (Управление эффектом) будет добавлен ключевой кадр для параметра **Position** (Поло-

жение), а само изображение клипа окажется в левом верхнем углу окна панели **Program Monitor** (Монитор программы) (рис. 4.101).

3. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) выполните следующие действия:

- Разверните параметр **Scale** (Масштаб), чтобы отобразить его ползунковый регулятор (рис. 4.102).
- Щелкните по кнопке **Toggle Animation** (Переключатель анимации) для параметра **Scale** (Масштаб), чтобы активировать режим установки ключевых кадров для этого параметра.
- Перетащите ползунковый регулятор **Scale** (Масштаб) до значения **0**.

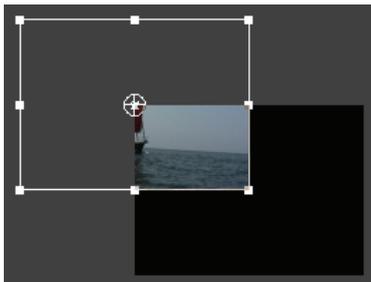


Рис. 4.101. Панель **Program Monitor**



Рис. 4.102. Значение параметра **Scale** эффекта **Motion**

В результате этих действий в начале клипа на временной шкале панели **Effect Controls** (Управление эффектом) будет добавлен ключевой кадр для параметра **Scale** (Масштаб), а в точке входа клипа его размеры будут равны нулю.

4. На временной шкале панели **Effect Controls** (Управление эффектом) установите курсор текущей позиции воспроизведения приблизительно на одну треть длительности клипа вправо и щелкните по кнопке **Reset** (Сброс) эффекта **Motion** (Перемещение) (рис. 4.103).

В результате этого действия будут созданы два ключевых кадра для параметров **Position** (Положение) и **Scale** (Масштаб) в местоположении курсора текущей позиции воспроизведения, а самим параметрам будут присвоены значения, используемые по умолчанию для эффекта **Motion** (Перемещение): выравнивание по центру экрана и исходные размеры изображения клипа (рис. 4.104).

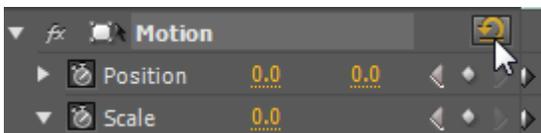


Рис. 4.103. Кнопка **Reset** эффекта **Motion**

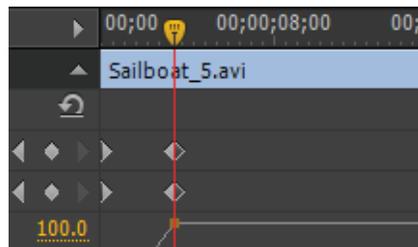


Рис. 4.104. Новые ключевые кадры параметров **Position** и **Scale**

5. Установите курсор текущей позиции воспроизведения приблизительно на две трети длительности клипа вправо и щелкните по кнопке **Add/Remove Keyframe** (Добавить/Удалить ключевой кадр) для параметра **Position** (Положение) и параметра **Scale** (Масштаб) (рис. 4.105).

Примечание. Также вы можете снова щелкнуть по кнопке **Reset** (Сброс).

В результате этого действия будет добавлено еще два ключевых кадра с теми же настройками параметров эффекта **Motion** (Перемещение), как и в двух предыдущих ключевых кадрах (рис. 4.106).

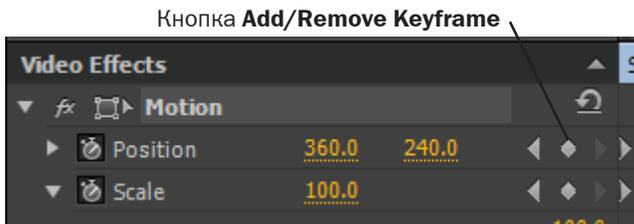


Рис. 4.105. Кнопка **Add/Remove Keyframe**



Рис. 4.106. Ключевые кадры для параметров **Position** и **Scale** эффекта **Motion**

6. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на точку выхода клипа (нажмите клавишу **Page Down** и затем клавишу **←**) и присвойте параметру **Position** (Положение) значения **720, 480** (изображение клипа окажется в правом нижнем углу экрана).

7. В окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) перетащите угловой маркер ограничивающей рамки изображения клипа до центрального перекрестия, чтобы уменьшить размеры изображения клипа (рис. 4.107).

Примечание. Пользователи компьютеров OS X увидят всю траекторию движения, включая все ключевые кадры.

Значение параметра **Scale** (Масштаб) эффекта **Motion** (Перемещение) станет равным нулю. Временная шкала панели **Effect Controls** (Управление эффектом) должна выглядеть так, как показано на рис. 4.108.

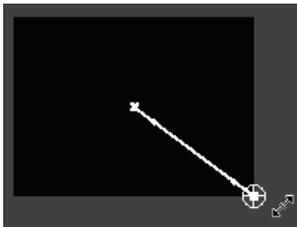


Рис. 4.107. Траектория эффекта **Motion** на панели **Program Monitor**

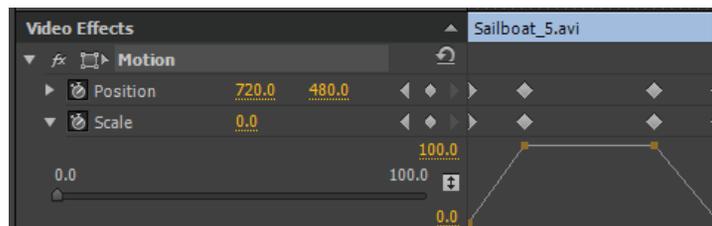


Рис. 4.108. Параметры эффекта **Motion** на панели **Effect Controls**

Примечание. Чтобы изменить масштаб только для одного измерения (высоты или ширины), сбросьте флажок **Uniform Scale** (Масштабировать с сохранением пропорций) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом), и затем перетащите боковой маркер (но не угловой) ограничивающей рамки.

8. Воспроизведите этот клип.

Сначала изображение клипа будет представлять собой небольшую точку в левом верхнем углу экрана, затем изображение клипа полностью заполнит экран, на некоторое время останется в этом положении, после чего он снова сожмется в точку, расположенную в правом нижнем углу экрана.

Добавление и настройка вращения

В процессе своего уменьшения, увеличения и перемещения изображение клипа может еще и вращаться. Эта возможность рассматривается в данном упражнении.

Добавление и настройка вращения

1. Продолжите работу с момента, на котором вы остановились в предыдущем упражнении.
2. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) установите курсор текущей позиции воспроизведения на начало клипа и щелкните по кнопке **Toggle Animation** (Переключатель анимации) для параметра **Rotation** (Вращение).

В результате этого действия будет добавлен ключевой кадр для параметра **Rotation** (Вращение) со значением 0.0° (значение по умолчанию) в качестве начальной точки (рис. 4.109).

3. Щелкните по кнопке **Go To Next Keyframe** (Перейти к следующему ключевому кадру) либо для параметра **Position** (Положение), либо для параметра **Scale** (Масштаб), чтобы установить курсор текущей позиции воспроизведения на второй ключевой кадр на временной шкале (рис. 4.109).

4. В окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) установите указатель мыши за пределами ограничивающей рамки изображения клипа рядом с одним из маркеров так, чтобы указатель мыши принял вид двунаправленной изогнутой стрелки. Щелкнув и удерживая кнопку мыши, перетащите указатель мыши, чтобы ограничивающая рамка совершила два полных оборота в направлении по часовой стрелке (рис. 4.110).

На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) значение параметра **Rotation** (Вращение) эффекта **Motion** (Перемещение) приблизительно должно быть равным $2 \times 0.0^\circ$. Для более точной настройки вы можете ввести это значение с клавиатуры.

5. Щелкните по кнопке **Go To Next Keyframe** (Перейти к следующему ключевому кадру) либо для параметра **Position** (Положение), либо для параметра **Scale** (Масштаб), чтобы переместить курсор текущей позиции воспроизведения на третий ключевой кадр, и щелкните по кнопке **Add/Remove Keyframe** (Добавить/Удалить ключевой кадр) для параметра **Rotation** (Вращение).

В результате этого действия будет добавлен новый ключевой кадр с тем же значением, которое было указано в предыдущем ключевом кадре.

Кнопки **Go To Next Keyframe**

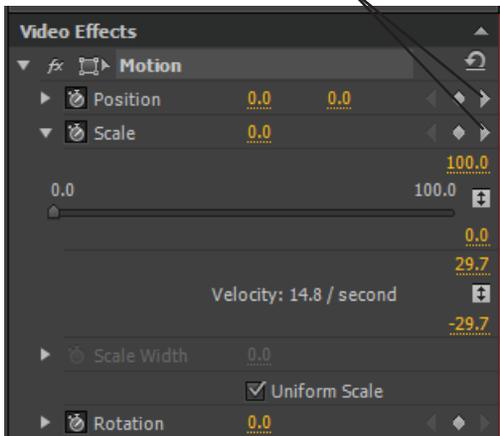


Рис. 4.109. Параметр **Rotation** эффекта **Motion**

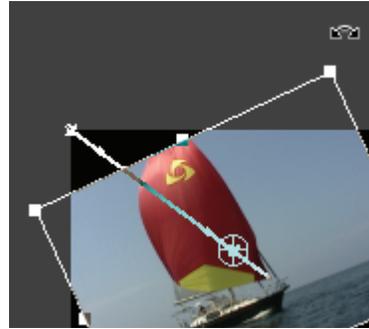


Рис. 4.110. Инструмент **Rotation**

6. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на точку выхода клипа (нажмите клавишу **Page Down**, а затем нажмите клавишу \leftarrow).

7. Укажите для параметра **Rotation** (Вращение) его значение по умолчанию, равное 0.0° (рис. 4.111).

В качестве альтернативы, с помощью инструмента **Rotation** (Вращение) можно было бы перевернуть ограничивающую рамку на два полных оборота в направлении против часовой стрелки, однако получить значение 0.0° будет не так-то просто.

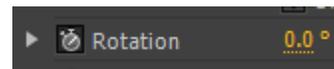


Рис. 4.111. Элемент управления **Rotation** и ключевые кадры

Примечание. Даже несмотря на то, что на предыдущем шаге вы использовали инструмент **Rotation** (Вращение) для переворота ограничивающей рамки клипа в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы), сделать это в настоящий момент невозможно, поскольку в точке выхода клипа значение параметра **Scale** (Масштаб) равно 0 (изображение клипа было сжато до точки) и для выполнения этой операции отсутствуют маркеры ограничивающей рамки.

8. Воспроизведите этот клип.

Изображение клипа совершит два полных оборота в направлении по часовой стрелке, задержится на некоторое время, а затем совершит два полных оборота в направлении против часовой стрелки.

Добавление и настройка опорной точки

В большинстве случаев нет необходимости менять используемое по умолчанию положение опорной точки в центре изображения клипа. Но все же существует ряд исключений. Например, центр некоторых логотипов не совпадает с центром изображения клипа. Если не-

обходимо вращать логотип вокруг его центра (а не вокруг центра изображения клипа), вам потребуется переместить опорную точку в центр логотипа.

Добавление опорной точки

1. Продолжите работу с момента, на котором вы остановились при выполнении предыдущего упражнения.
2. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на начало клипа.
3. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) щелкните по кнопке **Toggle Animation** (Переключатель анимации) параметра **Anchor Point** (Опорная точка) и укажите для этого параметра значения **0.0, 0.0** (рис. 4.112).

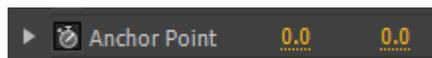


Рис. 4.112. Параметр **Anchor Point** эффекта **Motion**

Примечание. Для параметра **Anchor Point** (Опорная точка) используется та же система координат, что и для параметра **Position** (Положение). В левом верхнем углу клипа находится точка с координатами 0.0, 0.0, а в правом нижнем углу — точка с координатами 720, 480. Эти координаты опорной точки не зависят от масштаба изображения клипа. Вы можете установить опорные точки за пределами изображения клипа, чтобы изображение клипа вращалось вокруг некоторой точки на экране. Например, попробуйте задать точку с координатами $-100, -100$.

4. Воспроизведите клип.

Изображение клипа совершит два полных оборота в направлении по часовой стрелке и два полных оборота в направлении против часовой стрелки, при этом в качестве центра вращения будет выступать его левый верхний угол.

5. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) перейдите ко второму ключевому кадру и укажите для параметра **Anchor Point** (Опорная точка) значения **360, 240** (расположив центр вращения в центре изображения клипа — местоположение, используемое по умолчанию).
6. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в точку между первым и вторым ключевыми кадрами и взгляните на местоположение опорной точки клипа в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) (рис. 4.113).

Опорная точка находится около левого верхнего угла изображения клипа. По мере того, как изображение клипа перемещается к центру экрана, опорная точка перемещается к центру изображения клипа.

Примечание. Изменить значения параметра **Anchor Point** (Опорная точка) можно только на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). Нельзя перетащить опорную точку в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы).

7. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) перейдите к третьему ключевому кадру и щелкните по кнопке **Add/Remove Keyframe** (Добавить/Удалить ключевой кадр) для параметра **Anchor Point** (Опорная точка), чтобы добавить ключевой кадр в этой точке,

используя значения параметра, которые были указаны для предыдущего ключевого кадра (опорная точка находилась в центре клипа).

8. Перейдите к четвертому ключевому кадру и укажите для параметра **Anchor Point** (Опорная точка) значения **720, 480** (установив опорную точку клипа — центр вращения — в его правом нижнем углу).

9. Воспроизведите этот клип.

По мере вращения изображения клипа по экрану, опорная точка постепенно будет смещаться из левого верхнего угла изображения клипа к его правому нижнему углу.

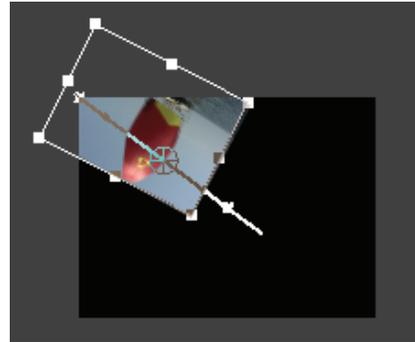


Рис. 4.113. Ограничивающая рамка клипа и опорная точка

ПРИМЕНЕНИЕ И НАСТРОЙКА ВИДЕОЭФФЕКТОВ

Программа Adobe Premiere Pro CS6 предоставляет в ваше распоряжение более 130 видеоэффектов. Видеоэффекты позволяют придать вашим клипам особые визуальные характеристики, например, волны, блики в объективе, изменяющиеся цвета, мягкий фокус, направленный свет, освещение или текстуры. Есть даже эффект **Warp Stabilizer**, который исправляет трясущееся изображение. Большинство эффектов имеют ряд свойств, которые можно анимировать — изменять настройки свойств во времени — с помощью ключевых кадров.

Процесс добавления видеоэффектов прост: достаточно перетащить эффект на клип или выделить клип и перетащить эффект на панель **Effect Controls** (Управление эффектом). К одному клипу можно применять разнообразные эффекты, получая удивительные результаты. Вы также можете добавить эффекты на корректирующий слой, а затем применить их к нескольким клипам, находящимся на различных позициях временной шкалы.

Практически все свойства видеоэффектов доступны на панели **Effect Controls** (Управление эффектом), что значительно упрощает процесс настройки поведения — интенсивность, местоположение и другие характеристики — этих эффектов. Вы можете добавлять ключевые кадры независимо к каждому свойству, представленному на панели **Effect Controls** (Управление эффектом), чтобы поведение свойства изменялось с течением времени. Также вы можете использовать кривые Безье для настройки скорости и ускорения этих изменений. (Вы будете использовать кривые Безье в другом проекте.)

Полностью описать все видеоэффекты, доступные в программе Adobe Premiere Pro, в рамках данного руководства попросту невозможно. Описание многих эффектов будет занимать по несколько страниц. Вместо этого в данном разделе представлен обзор доступных эффектов и даются объяснения по использованию некоторых свойств эффектов. Перед тем, как приступить к выполнению упражнений данного раздела, мы рекомендуем выполнить упражнения раздела «Использование эффекта **Motion**». В указанном разделе рассматриваются свойства эффектов и ключевые кадры, которые активно применяются в данном разделе.

Применение видеоэффектов к клипам

В этом упражнении вы создадите новую корзину для хранения ваших любимых эффектов, а затем примените видеоэффект к клипу.

Применение видеоэффектов к клипам

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro. Откройте проект, содержащий один или несколько клипов. Вы также можете создать новый проект и импортировать один или несколько клипов.
 2. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Effects** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Эффекты).
- Слева от рабочего пространства появится панель **Effects** (Эффекты) (рис. 4.114).
3. Перетащите верхний или нижний край кадра панели **Effects** (Эффекты), чтобы максимально увеличить высоту этой панели.
 4. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Video Effects** (Видеоэффекты).

Примечание. Видеоэффекты разбиты на несколько категорий.

5. На панели **Effects** (Эффекты) нажмите кнопку **New Custom Bin** (Создать пользовательскую корзину).

На панели **Effects** (Эффекты) появится новая корзина (рис. 4.115).

6. Щелкните два раза по названию новой пользовательской корзины, чтобы выделить его, а затем измените название этой корзины, например, на **My Favorite Effects**.
7. Раскройте любую корзину, вложенную в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), и перетащите какой-нибудь эффект в вашу пользовательскую корзину.

Примечание. Эффект останется в своей исходной корзине (вы не можете переместить или удалить эффект), но при этом он также появится в вашей пользовательской корзине. Пользовательские корзины можно использовать для подбора коллекции эффектов, соответствующих вашему проекту или стилю работы.

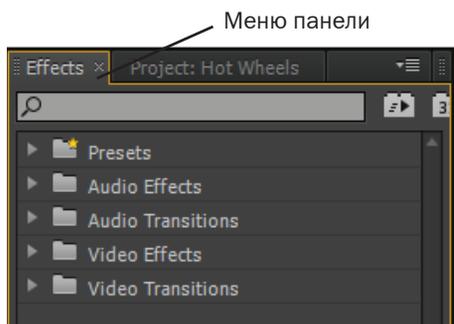


Рис. 4.114. Панель **Effects**

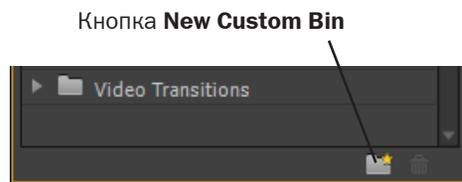


Рис. 4.115. Пользовательская корзина с эффектами

Добавление эффектов к клипам

В этом упражнении вы примените к клипу несколько видеоэффектов. Вы также научитесь удалять эффекты.

Добавление эффектов к клипам

1. Добавьте видеоклип в видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Примечание. Существует три способа добавления эффектов к клипу.

- Вы можете перетащить эффект на клип, расположенный на панели **Timeline** (Монтажный стол).
- Вы можете выбрать клип на панели **Timeline** (Монтажный стол) и перетащить эффект непосредственно на панель **Effect Controls** (Управление эффектом).
- Вы можете выбрать клип на панели **Timeline** (Монтажный стол) и дважды щелкнуть по названию эффекта.

2. На панели **Effects** (Эффекты) откройте корзину **Image Control** (Управление изображением) и перетащите видеоэффект **Black & White** (Черно-белое изображение) на видеоклип в видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Изображение вашего полноцветного клипа мгновенно превратится в черно-белое — или, точнее, в полутоновое (рис. 4.116). Кроме того, эффект **Black & White** (Черно-белое изображение) появится в нижней части списка видеоэффектов на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) под тремя постоянными видеоэффектами: **Motion** (Перемещение), **Opacity** (Непрозрачность) и **Time Remapping** (Преобразование времени) (рис. 4.117).

3. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) щелкните по кнопке **Toggle The Effect On Or Off** (Включить или выключить эффект), расположенной рядом с названием эффекта **Black & White** (Черно-белое изображение).



Рис. 4.116. Видеоэффект **Black & White**

Кнопка **Toggle The Effect On Or Off**

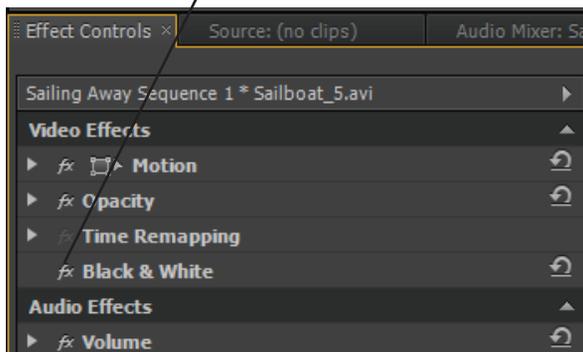


Рис. 4.117. Панель **Effect Controls**, эффект **Black & White**

Этот значок – единственный параметр, доступным для эффекта **Black & White** (Черно-белое изображение). Вы можете использовать ключевые кадры, чтобы включать\выключать данный эффект в определенные моменты времени при воспроизведении клипа.

Примечание. Внезапный переход от цветного изображения к черно-белому может раздражать зрителей. Чтобы избежать этого, используйте видеопереход из категории **Cross Dissolve** (Взаимный наплыв) между цветным и черно-белым клипами или в клипе, к которому применен эффект **Black & White** (Черно-белое изображение). Чтобы вставить в клип переход, который обеспечит плавное переключение на черно-белое изображение, выполните следующее:

- Выберите инструмент **Razor** (Бритва) (рис. 4.118);
- Щелкните внутри клипа, чтобы разрезать его на два небольших клипа (разрезанный клип будет воспроизводиться так, будто между двумя клипами отсутствует склейка);
- Перетащите переход **Cross Dissolve** (Взаимный наплыв) из категории **Video Transitions** (Видеопереходы) на склейку;
- Перетащите видеоэффект **Black & White** (Черно-белое изображение) на первую или вторую часть клипа.

В этой видеопоследовательности цветное изображение будет постепенно сменяться черно-белым (или наоборот).

4. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) выделите эффект **Black & White** (Черно-белое изображение) и нажмите клавишу **Delete**, чтобы удалить его. Если вы добавили еще один эффект **Black & White** (Черно-белое изображение), удалите и его.

5. В поле ввода **Contains** (Содержит), расположенное в верхней части панели **Effects** (Эффекты), введите буквы **cam** (рис. 4.119).

На панели будут отображены все видеоэффекты, в названии которых присутствуют буквы **cam**.



Рис. 4.118. Инструмент **Razor**

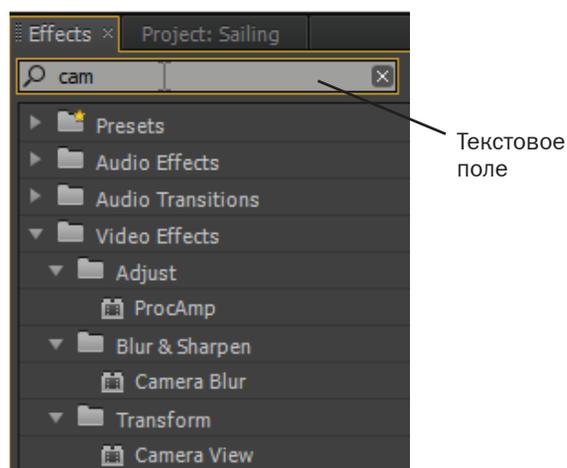


Рис. 4.119. Панель **Effects**

Примечание. Поиск нужного эффекта во множестве корзин с видеоэффектами может оказаться затруднительным. Если вы знаете название (или часть названия) эффекта, введите его в поле ввода **Contains** (Содержит), и программа Premiere Pro сразу же отобразит все эффекты и переходы, в названиях которых встречается введенная комбинация символов. Ввод дополнительных символов сужает результаты поиска. Если щелкнуть по кнопке **X** в правой части поля ввода **Contains** (Содержит), введенный текст будет удален, а внешний вид панели **Effects** (Эффекты) вернется в свое первоначальное состояние.

6. Убедитесь, что клип выделен в видеопоследовательности. Перетащите эффект **Camera Blur** (Размытие камеры) из корзины **Blur & Sharpen** (Размытие и резкость) панели **Effects** (Эффекты) на панель **Effect Controls** (Управление эффектом). Если в корзине **Blur & Sharpen** (Размытие и резкость) эффект **Camera Blur** (Размытие камеры) отсутствует, перейдите к выполнению шага 12.

7. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните эффект **Camera Blur** (Размытие камеры), чтобы отобразить его настройки.

Эффект **Camera Blur** (Размытие камеры) имеет три элемента управления, которых нет у эффекта **Black & White** (Черно-белое изображение): кнопка **Setup** (Настройка), ползунковый регулятор **Percent Blur** (Степень размытия) и кнопка **Toggle Animation** (Переключатель анимации) (рис. 4.120).

8. Щелкните по кнопке **Setup** (Настройка).

На экране появится диалоговое окно **Camera Blur Settings** (Настройки эффекта «Размытие камеры») (рис. 4.121).

9. В диалоговом окне **Camera Blur Settings** (Настройки эффекта «Размытие камеры») перетащите ползунковый регулятор вправо, чтобы увеличить степень размытия — результат можно увидеть прямо в этом диалоговом окне. Щелкните по кнопке **OK**.

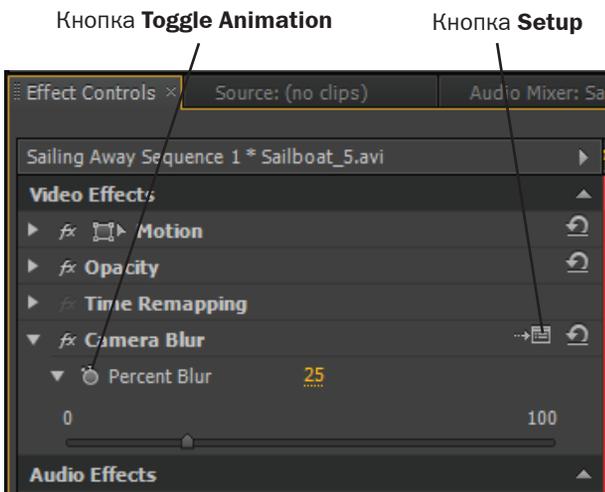


Рис. 4.120. Эффект **Camera Blur** на панели **Effect Controls**

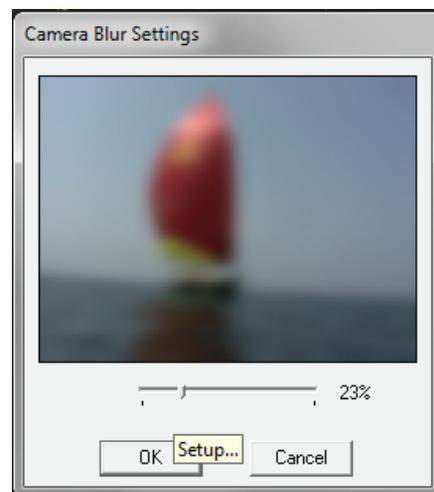


Рис. 4.121. Диалоговое окно **Camera Blur Settings**

Примечание. Большинство видеоэффектов не имеют кнопки **Setup** (Настройка). Для тех эффектов, у которых эта возможность есть, параметры диалогового окна **Settings** (Настройки) также доступны в списке эффектов на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). Диалоговое окно **Settings** (Настройки) используется для установки определенного значения свойства для всего клипа. Чтобы это значение изменялось с течением времени, необходимо использовать ключевые кадры на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). В диалоговом окне **Settings** (Настройки) отсутствует возможность добавления ключевых кадров.

10. Попробуйте изменить значения параметра **Percent Blur** (Степень размытия) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

Изменения будут мгновенно отображаться в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы).

11. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) выделите эффект **Camera Blur** (Размытие камеры) и нажмите клавишу **Delete**.

Примечание. Постоянные эффекты — **Motion** (Перемещение), **Opacity** (Непрозрачность) и **Time Remapping** (Преобразование времени) — удалить нельзя.

12. В поле ввода **Contains** (Содержит) щелкните по кнопке **X**, чтобы вернуть панель **Effects** (Эффекты) в первоначальное состояние.

13. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзины **Video Effects** (Видеоэффекты) и **Distort** (Искажение), перетащите эффект **Spherize** (Сферизация) на панель **Effect Controls** (Управление эффектом) и отобразите его параметры.

Эффект **Spherize** (Сферизация) — это один из нескольких эффектов (включая эффект **Motion** (Перемещение)), имеющих кнопку **Transform** (Преобразование). Наличие кнопки **Transform** (Преобразование) говорит о том, что вы можете непосредственно управлять местоположением эффекта на панели **Program Monitor** (Монитор программы) (рис. 4.122).

14. Для параметра **Radius** (Радиус) установите значение, приблизительно равное **200**.

15. Щелкните по названию эффекта **Spherize** (Сферизация) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом), чтобы активировать управляющее перекрестие функции **Transform** (Преобразование) на панели **Program Monitor** (Монитор программы), а затем попробуйте перетаскивать этот «выпуклый» эффект по экрану (рис. 4.123).

Примечание. По мере перетаскивания управляющего перекрестия эффекта **Spherize** (Сферизация) на панели **Program Monitor** (Монитор программы) значения параметра **Center of Spherize** (Центр сферизации) будут изменяться соответствующим образом.

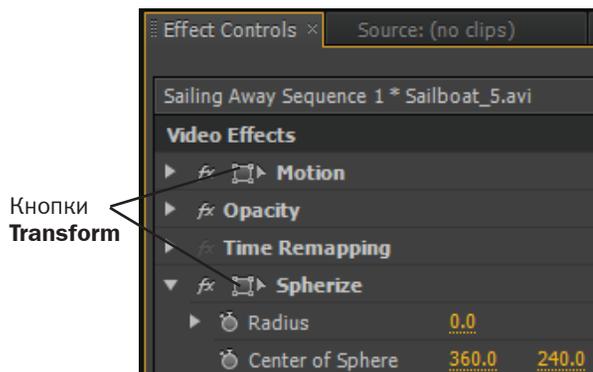


Рис. 4.122. Панель **Effect Controls**

16. Удалите эффект **Spherize** (Сферизация) из панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

17. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Distort** (Искажение), перетащите эффект **Wave Warp** (Волнообразная деформация) на панель **Effect Controls** (Управление эффектом) и отобразите его параметры (рис. 4.124).

Примечание. Эффект **Wave Warp** (Волнообразная деформация) имеет три раскрывающихся списка: **Wave Type** (Тип волны), **Pinning** (Закрепление) и **Antialiasing** (Сглаживание). Несмотря на то, что для этих параметров эффектов нельзя указать определенные числовые значения, вы можете добавлять для них ключевые кадры. Иначе говоря, вы можете использовать ключевые кадры, чтобы обеспечить переход от одного отдельного значения свойства к другому в любой момент времени при воспроизведении клипа. Несколько других видеоэффектов имеют аналогичные раскрывающиеся списки.

18. На панели **Program Monitor** (Монитор программы) щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение).

По изображению клипу «пробежит» волна. Эффект **Wave Warp** (Волнообразная деформация) относится к разряду анимационных эффектов. Помимо того, что вы можете использовать ключевые кадры для анимации практически всех видеоэффектов программы Adobe Premiere Pro, эффект **Wave Warp** (Волнообразная деформация) и несколько других эффектов также имеют встроенные анимации.

19. Удалите эффект **Wave Warp** (Волнообразная деформация).



Рис. 4.123. Эффект **Spherize** на панели **Program Monitor**

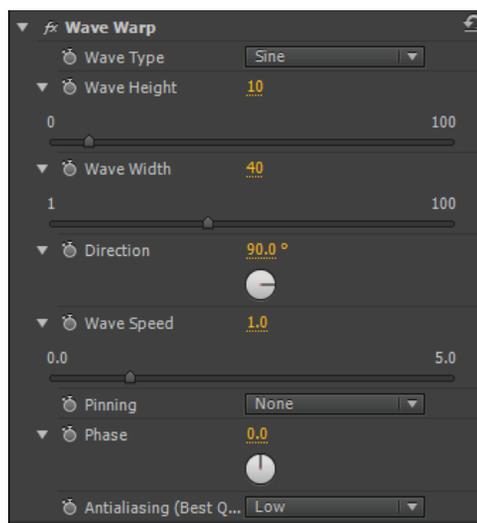


Рис. 4.124. Видеоэффект **Wave Warp**

Повышение плавности изображения с помощью эффекта **Warp Stabilizer**

При съемке видео вы не всегда можете использовать штатив, в результате чего может получиться трясущееся изображение. Например, при съемке парусной гонки с другой движущейся лодки или велогонки из движущегося автомобиля. Эффект **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) может помочь вам стабилизировать изображение на этапе постпродакшн. Вы

можете выбрать, будут ли кадры абсолютно статичными, или изображение сохранит некоторые движения камеры. Стабилизация видео с помощью эффектов может привести к появлению нежелательных промежутков или артефактов вдоль внешнего края видео. Вы можете исправить это одним из трех способов. Масштабировать изображение таким образом, что его край окажется за пределами области просмотра, или обрезать края, создав сплошную черную рамку, или позволить программе Adobe Premiere Pro заполнить промежутки на основании соседних кадров. Эффект **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) программы Adobe Premiere Pro применяет эти корректировки автоматически на основе выбранных настроек. В большинстве случаев вы можете просто принять параметры по умолчанию.

Эффект выполняет анализ и отслеживание за вас, в результате чего получится очень естественный кадр, более плавный, чем исходный.

Применение и настройка эффекта Warp Stabilizer

1. В верхней части панели **Effects** (Эффекты) введите **warp** в текстовое поле **Contains** (Содержит).

Эффект **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) находится в корзине **Video Effects Distort** (Видеоэффекты деформации).

2. Добавьте клип, который требуется стабилизировать на панель **Timeline** (Монтажный стол). Убедитесь, что клип выделен.

3. На панели **Effects** (Эффекты) дважды щелкните по названию **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео), чтобы добавить его в клип.

Свойства эффекта появятся на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) и программа Adobe Premiere Pro начнет анализ и стабилизацию клипа, используя настройки эффекта по умолчанию (рис. 4.125). Параметры по умолчанию позволяют создать плавное движение.

На панели **Program Monitor** (Монитор программы) появится сообщение, информирующее о выполнении процесса (рис. 4.126).

По окончании анализа начнется процесс стабилизации, и сообщение в панели **Program Monitor** (Монитор программы) изменится (рис. 4.127). Когда процесс стабилизации завершится, сообщение в панели **Program Monitor** (Монитор программы) исчезнет.

4. По окончании анализа, воспроизведите клип на панели **Timeline** (Монтажный стол) и обратите внимание на изменения в панели **Program Monitor** (Монитор программы).

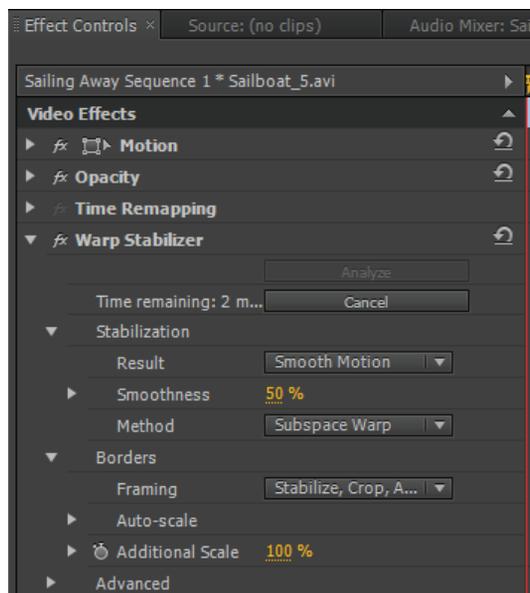


Рис. 4.125. Свойства эффекта **Warp Stabilizer**

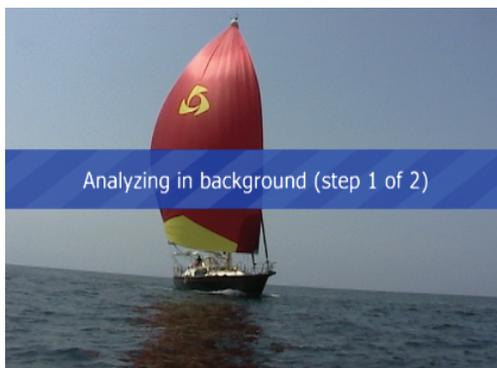


Рис. 4.126. Сообщение о проведении анализа

Изображение в кадре не изменилось, но работа камеры стала более устойчивой и плавной. По умолчанию, значение параметра **Smoothness** (Плавность) равно 50%. Вы можете изменить его, введя новое значение или воспользовавшись соответствующим ползунковым регулятором.

5. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните свойство **Smoothness** (Плавность) и с помощью ползункового регулятора увеличьте значение до 100% (рис. 4.128).

Примечание. Параметр **Smoothness** (Плавность) может принимать значения в диапазоне от 0% до 1000%. Чем больше значение, тем в большей степени вам может понадобиться масштабировать, кадрировать или синтезировать изображение, чтобы компенсировать недостатки, появившееся во время коррекции. Данные преобразования производятся автоматически.

При изменении свойства **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) на панели **Program Monitor** (Монитор программы) появляется сообщение. По завершении изменения сообщение исчезает.

6. Воспроизведите клип, чтобы оценить изменения.

Увеличение значения параметра **Smoothness** (Плавность) еще сильнее уменьшает движение камеры. Например, если камера поворачивается влево или вправо, увеличение значения данного параметра снижает скорость и расстояние панорамирования.

7. Откройте раскрывающийся список **Stabilization Method** (Метод стабилизации) (рис. 4.129).

Существует четыре метода стабилизации кадра.

- Методы **Perspective** (Перспектива) и **Subspace Warp** (Деформация подпространства) изменяют перспективу кадра. Метод **Perspective** (Перспектива) стабилизирует все изо-



Рис. 4.127. Сообщение о проведении стабилизации

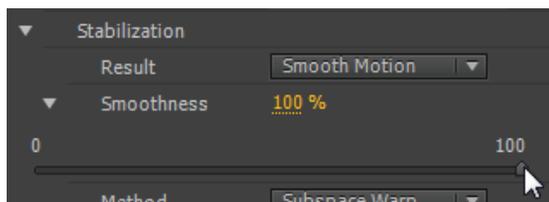


Рис. 4.128. Ползунковый регулятор параметра **Smoothness** на панели **Effect Controls**

бражение в равной степени, а метод **Subspace Warp** (Деформация подпространства) (используемый по умолчанию) по отдельности анализирует пиксели переднего плана и фона.

- Методы **Position** (Позиция) и **Position, Scale, Rotation** (Позиция, масштаб, поворот) применяют только параметры преобразования и не изменяют перспективу кадра.

Примечание. Если настройки эффекта по умолчанию искажают предметы в кадре, попробуйте использовать метод **Position** (Позиция).

8. В раскрывающемся списке **Stabilization Method** (Метод стабилизации) выберите вариант **Position** (Позиция).

Данный вариант наиболее эффективен для устранения всех движений камеры.

9. В раскрывающемся списке **Stabilization Result** (Результат стабилизации) выберите вариант **No Motion** (Без движения) (рис. 4.130).

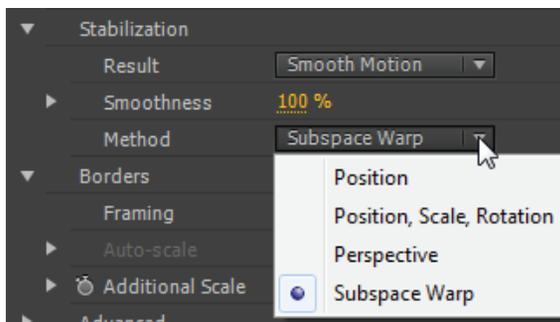


Рис. 4.129. Раскрывающийся список **Stabilization Method**

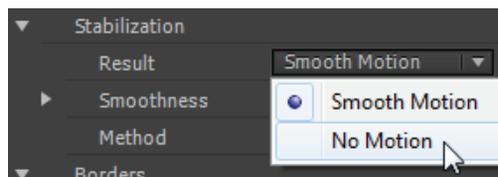


Рис. 4.130. Раскрывающийся список **Stabilization Result**

10. По завершении изменения воспроизведите клип на панели **Program Monitor** (Монитор программы).

Изображение в кадре сохраняется, но сам кадр стабилизирован, и все нежелательные движения камеры устранены.

Примечание. В зависимости от степени необходимой коррекции вам может понадобиться изменить другие параметры, например, метод сглаживания или значение свойства **Framing** (Обрамление).

11. Откройте раскрывающийся список **Borders Framing** (Обрамление границ) (рис. 4.131).

При устранении движения вы удаляете часть изображения, выявляя часть фона. По умолчанию эффект **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) кадрирует и автоматически масштабирует изображение, чтобы скрыть появившийся по краям изображения фон.

- Вариант **Stabilize Only** (Только стабилизировать) оставляет фон по краям видимым.
- Вариант **Stabilize, Crop** (Стабилизировать и кадрировать) стабилизирует изображение, но вместо его увеличения для скрытия фона, данный метод просто кадрирует изображение подобно созданию маски.

- Вариант **Stabilize, Crop, Auto-scale** (Стабилизировать, кадрировать, масштабировать) сначала стабилизирует, затем кадрирует, и, наконец, масштабирует изображение так, чтобы заполнить черные области вдоль границ кадра.
- Вариант **Stabilize, Synthesize Edges** (Стабилизировать, синтезировать края) выполняет поиск материала в предыдущем и последующим кадрах для заполнения краев.

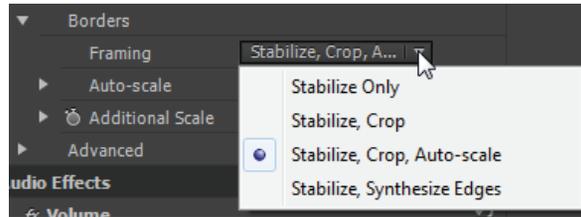


Рис. 4.131. Раскрывающийся список **Borders Framing**

12. Выберите эффект **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) и нажмите клавишу **Delete**.

Использование корректирующих слоев для применения и управления эффектами в нескольких клипах

При применении эффекта к видеоклипу, эффект распространяется только на данный конкретный клип. Тем не менее, эффект может существовать независимо от клипа, если вы создадите для него *корректирующий слой*. Когда вы создаете корректирующий слой, вы создаете прозрачный клип, который вы можете поместить поверх других клипов на панели **Timeline** (Монтажный стол). Эффекты, примененные к корректирующему слою, будут распространяться на все клипы, расположенные под ним.

Поскольку эффекты, примененные к корректирующему слою, распространяются на все клипы, расположенные под ним, корректирующие слои могут оказаться полезными для применения эффектов сразу к нескольким клипам. Корректирующий слой ведет себя так же, как и другие клипы на панели **Timeline** (Монтажный стол). Например, вы можете использовать ключевые кадры, чтобы применять и управлять эффектами во времени.

Добавление корректирующего слоя

- 1.** Откройте панель **Project** (Проект).
- 2.** Щелкните по кнопке **New Item** (Новый элемент) в нижней части панели **Project** (Проект) (рис. 4.132) и выберите пункт **Adjustment Layer** (Корректирующий слой).

Кнопка **New Item**



Рис. 4.132. Панель **Project**

Появится диалоговое окно **Adjustment Layer** (Корректирующий слой).

- 3.** Щелкните по кнопке **OK**, чтобы принять параметры по умолчанию.

На панель **Project** (Проект) будет добавлен новый клип с корректирующим слоем (рис. 4.133). Это прозрачный клип, который вы можете добавить на панель **Timeline** (Монтажный стол).

Любые эффекты, добавленные на корректирующий слой, распространяются на все видеоклипы, расположенные под ним.

4. На панели **Timeline** (Монтажный стол) вы можете видеть, что поверх вашей видеодорожки располагается пустая видеодорожка.

Примечание. Чтобы добавить новую видеодорожку, выберите команду меню **Sequence** ⇒ **Add Tracks** (Видеопоследовательность ⇒ Добавить дорожки). В диалоговом окне **Add Tracks** (Добавление дорожек) введите значение **1** для количества добавляемых видеодорожек. В раскрывающемся списке **Placement** (Расположение) выберите вариант **Before First Track** (Перед первой дорожкой). Введите значение **0** для количества аудиодорожек и щелкните по кнопке **OK**.

5. Перетащите новый корректирующий слой из окна панели **Project** (Проект) на видеодорожку, расположенную поверх вашего видеоклипа (рис. 4.134).

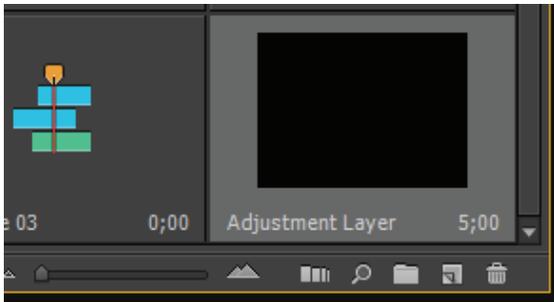


Рис. 4.133. Корректирующий слой на панели **Project**

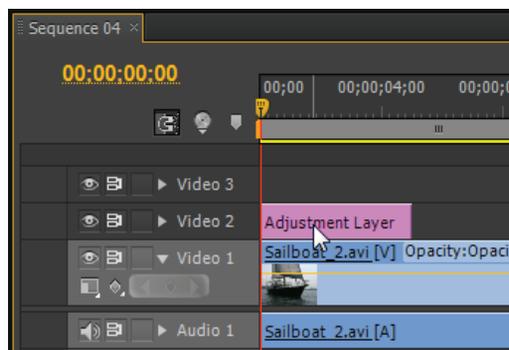


Рис. 4.134. Корректирующий слой на панели **Timeline**

6. Измените размер корректирующего слоя, чтобы он соответствовал размеру расположенного под ним видеоклипа.

7. Откройте панель **Effects** (Эффекты) и примените к корректирующему слою видеоэффект, например, **Black & White** (Черный и белый).

Эффект распространяется на все видеоклипы, находящиеся под корректирующим слоем. Вы можете применить к корректирующему слою различные эффекты. Вы можете настроить длину клипа с корректирующим слоем так, чтобы он распространялся на несколько клипов или только на определенные части клипов, расположенные под ним. Вы также можете добавить несколько клипов с корректирующим слоем, а затем изменять эффекты, которые будут появляться каждый в свое время.

Примечание. Еще одно преимущество от использования корректирующего слоя заключается в том, что при удалении или изменении эффекта в корректирующем слое изменения автоматически применяются ко всем клипам, расположенным под ним.

8. Выберите корректирующий слой на панели **Timeline** (Монтажный стол) и нажмите клавишу **Delete**, чтобы удалить все эффекты, примененные к этому слою.

Настройка параметров и ключевых кадров видеоэффектов

Вы можете изменять поведение практически всех свойств видеоэффектов с течением времени, используя ключевые кадры. Например, можно создать эффект, который будет плавно сбивать фокус (как если бы вы вращали кольцо фокусировки объектива), изменять цвет изображения, исказить изображение как при отражении в кривом зеркале, или удлинять отбрасываемую тень.

Настройка параметров и ключевых кадров видеоэффекта

1. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Presets** (Предустановки), затем раскройте корзину **Twirls** (Кручения), перетащите предустановку **Twirl In** (Входное кручение) на панель **Timeline** (Монтажный стол). Разверните параметры предустановки **Twirl** (Кручение) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 4.135).

У этой предустановки ключевые кадры для параметров **Angle** (Угол) и **Twirl Radius** (Радиус кручения) размещаются в начале клипа и в точке, которая находится на расстоянии в одну секунду от начала клипа.

Примечание. Программа Adobe Premiere Pro предоставляет десятки различных предустановок видеоэффектов. Большинство из них представляют собой эффекты «картинка в картинке» (picture in picture — PiP) и рассматриваются в другом разделе. Другие в основном используются в начале или конце клипа, и их поведение во многом напоминает переходы. Вы воспользуетесь некоторыми из этих далее в этом упражнении.

2. Воспроизведите клип, чтобы увидеть, как работает данная предустановка.

Клип начинается с изображения жесткой спирали (рис. 4.136). К тому моменту, когда воспроизведение клипа дойдет до точки, находящейся на расстоянии в одну секунду от начала клипа, спираль полностью раскрутится.

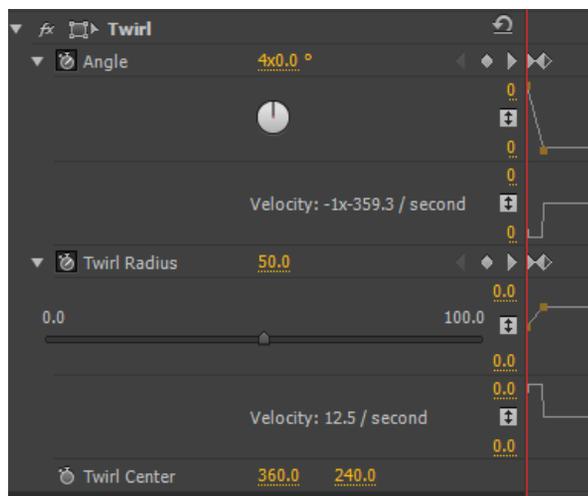


Рис. 4.135. Предустановка **Twirl In** видеоэффекта на панели **Effect Controls**



Рис. 4.136. Эффект **Twirl** на панели **Program Monitor**

Примечание. Если вы планируете повторно использовать эффект, для которого вы добавили ключевые кадры, сохраните его в виде предустановки. Для этого выполните следующие действия:

- Примените эффект к клипу.
- Установите ключевые кадры и значения свойств.
- Щелкните по названию эффекта на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).
- В меню панели **Effect Controls** (Управление эффектом) выберите команду **Save Preset** (Сохранить предустановки).
- В поле ввода **Name** (Имя) появившегося диалогового окна **Save Preset** (Сохранение предустановок) введите название предустановки и, при необходимости, в области ввода **Description** (Описание) введите ее описание (рис. 4.137).
- С помощью переключателя **Type** (Тип) выберите, должен ли эффект применяться ко всему клипу (положение **Scale** (Масштабирование)), привязываться к точке входа клипа (положение **Anchor To In Point** (Привязка к точке входа)) или к точке выхода клипа (положение **Anchor To Out Point** (Привязка к точке выхода)).
- Щелкните по кнопке **OK**.

Созданная предустановка появится в корзине **Preset** (Предустановки) (рис. 4.138).

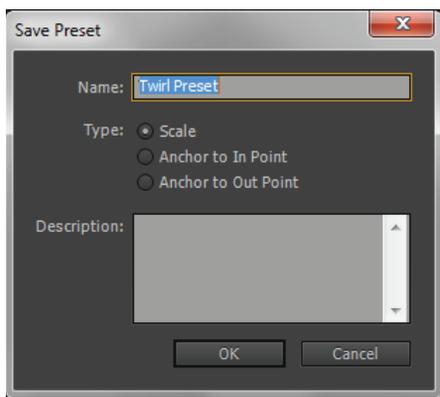


Рис. 4.137. Диалоговое окно **Save Preset**

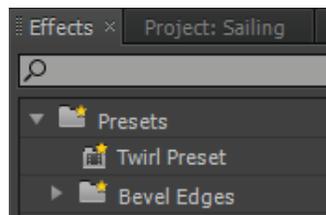


Рис. 4.138. Корзина **Preset** на панели **Effects**

3. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) перетащите ключевые кадры параметров **Angle** (Угол) и **Twirl Radius** (Радиус кручения) из точки, соответствующей одной секунде, в точку, соответствующей второй секунде, и воспроизведите клип.

Спираль будет раскручиваться более медленно.

Примечание. Ключевые кадры (даже те, которые определены в предустановках) не привязаны строго к одному положению. Вы можете перетаскивать их по временной шкале панели **Effect Controls** (Управление эффектом), изменяя их положение внутри клипов или изменяя их значения в списке свойств эффекта.

4. Удалите эффект **Twirl** (Кручение).

5. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), **Stylize** (Стилизация), перетащите видеоэффект **Replicate** (Репликация) на панель **Effect Controls** (Управление эффектом) и отобразите его единственный параметр (рис. 4.139).

6. На временной шкале панели **Effect Controls** (Управление эффектом) установите курсор текущей позиции воспроизведения на начало клипа.

7. Щелкните по кнопке **Toggle Animation** (Переключатель анимации) (расположенной слева от параметра **Count** (Число)).

В результате произойдет следующее:

- Будет активирована возможность установки ключевых кадров.
- Будет добавлен ключевой кадр в начало клипа (в местоположение курсора текущей позиции воспроизведения).
- В этом ключевом кадре параметру **Count** (Число) будет присвоено используемое по умолчанию значение 2 (2 × 2 экземпляров клипа будут размещены в виде сетки).

Результат будет отображен в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) (рис. 4.140).

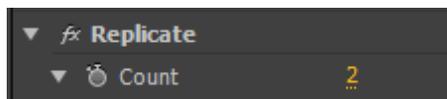


Рис. 4.139. Видеоэффект **Replicate**



Рис. 4.140. Эффект **Replicate** в окне панели **Program Monitor**

8. Добавьте три дополнительных ключевых кадра, как описано ниже:

- В точке, приблизительно соответствующей одной секунде, добавьте ключевой кадр и присвойте параметру **Count** (Число) значение **9** (это среднее значение между минимальным и максимальными значениями параметра **Count** (Число)).
- В точке, приблизительно соответствующей трем секундам, добавьте еще один ключевой кадр и укажите для параметра **Count** (Число) значение **9**.
- В конце клипа (нажмите сочетание клавиш **Shift+End**, а затем нажмите клавишу ←) присвойте параметру **Count** (Число) значение **16** (рис. 4.141).

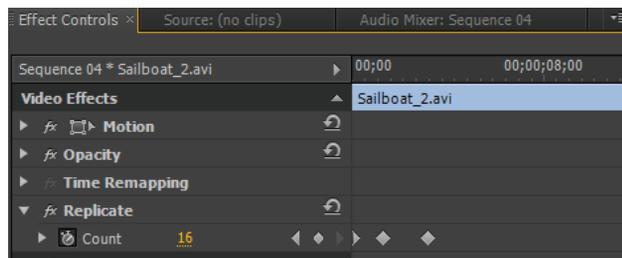


Рис. 4.141. Ключевые кадры эффекта **Replicate**

9. Воспроизведите клип и обратите внимание на то, как в результате применения эффекта создается сетка 9×9 , которая сохраняется на протяжении двух секунд, а в конце клипа превращается в сетку 16×16 .

Применение эффектов к тексту или изображениям

Фильтры и динамические эффекты программы Adobe Premiere Pro можно также применять к тексту и изображениям.

Применение эффектов к тексту или изображениям

1. Создайте текст:

- Выберите команду меню **File** \Rightarrow **New** \Rightarrow **Title** (Файл \Rightarrow Новый \Rightarrow Титр).
- В поле ввода **Name** (Имя) появившегося диалогового окна **New Title** (Новый титр) введите название титра и щелкните по кнопке **OK**.
- В окне инструмента **Titler** создайте небольшой фрагмент текста.
- Закройте окно инструмента **Titler**.

2. Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите клип с текстом из панели **Project** (Проект) в видеопоследовательность, расположив данный клип за видеоклипом. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на клип с текстом, чтобы отобразить его в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы), и щелкните по клипу, чтобы отобразить его параметры на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

Примечание. Если не установить курсор текущей позиции воспроизведения на клипе, к которому вы применяете эффект, этот клип и его эффекты не будут отображаться в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы). Щелчок по клипу не перемещает курсор текущей позиции воспроизведения на этот клип.

3. Раскройте корзину **Presets** (Предустановки) на панели **Effects** (Эффекты), а затем раскройте корзины **Blurs** (Размытия) и **Mosaics** (Мозаики).

4. Перетащите набор предустановок **Fast Blur In** (Входное быстрое размытие) на панель **Effect Controls** (Управление эффектом).

Примечание. Если в корзине **Presets** (Предустановки) отсутствует корзина **Blurs** (Размытия), раскройте другую корзину и перетащите другой эффект.

5. Раскройте корзину **Mosaics** (Мозаики) и перетащите набор предустановок **Mosaic In** (Входная мозаика) на панель **Effect Controls** (Управление эффектом).

Панель **Effect Controls** (Управление эффектом) должна выглядеть так, как показано на рис. 4.142.

6. Воспроизведите клип.

В начале клипа изображение представляет собой пятна света и тени, и выглядит размытым (рис. 4.143), но в течение секунды изображение становится четким. Тем самым мы продемонстрировали следующее:

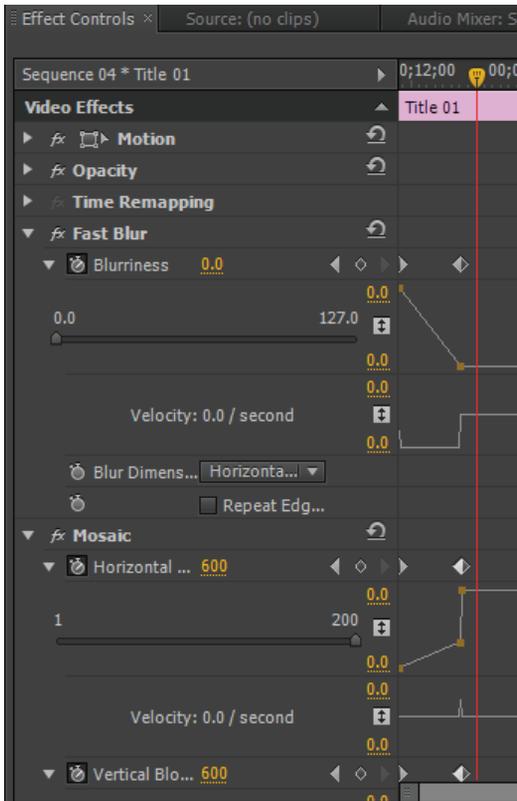


Рис. 4.142. Эффекты **Fast Blur** и **Mosaic**

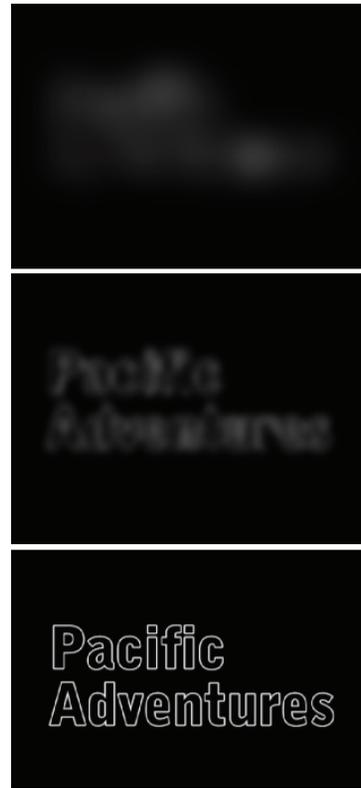


Рис. 4.143. Эффекты **Fast Blur** и **Mosaic** в окне панели **Program Monitor**

- Видеоэффекты можно использовать для анимации или плавного отображения текста или графики в видеопоследовательности.
- К одному клипу можно применить более одного эффекта.

Порядок следования эффектов имеет значение. Стандартные (непостоянные) видеоэффекты применяются в том порядке, в котором они расположены в списке эффектов на панели **Effect Controls** (Управление эффектом), начиная с самого нижнего эффекта и заканчивая верхним, при этом каждый применяемый эффект добавляется в конец списка эффектов.

Например, если сначала применить эффект **Tint** (Оттенок), а затем применить эффект **Black & White** (Черно-белое изображение), клип появится в полутонах. Эффект **Black & White** (Черно-белое изображение) подавляет эффект **Tint** (Оттенок), поскольку эффект **Black & White** (Черно-белое изображение) находится ниже эффекта **Tint** (Оттенок) в списке эффектов на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). Если же сначала применить эффект **Black & White** (Черно-белое изображение), а затем применить эффект **Tint** (Оттенок), клип получит оттенок, указанный в эффекте **Tint** (Оттенок). Таким образом, эффект **Tint** (Оттенок) подавит эффект **Black & White** (Черно-белое изображение).

Большинство эффектов не отменяют действия других эффектов. Вы должны опробовать несколько комбинаций эффектов, чтобы понять, как работает эта возможность.

Чтобы изменить порядок следования эффектов в списке эффектов на панели **Effect Controls** (Управление эффектом), вы можете перетаскивать эффекты вверх или вниз в этом списке.

Видеоэффекты **Opacity** (Непрозрачность), **Motion** (Перемещение) и **Time Remapping** (Преобразование времени) (постоянные эффекты) всегда применяются к клипу последними. Если необходимо применить к клипу эффект перемещения или непрозрачности в порядке, отличном от порядка, указанного в списке эффектов, используйте непостоянный эффект **Basic 3D** (Простой 3D) или непостоянный эффект непрозрачности **Alpha Adjust** (Настройка альфа-канала).

УПРАВЛЕНИЕ ПРОЗРАЧНОСТЬЮ НА ОСНОВЕ АЛЬФА-КАНАЛОВ

Многие изображения имеют *альфа-каналы*: области, которые программа Adobe Premiere Pro CS6 может сделать прозрачными, отобразив сквозь них изображение клипов, расположенных на «нижних» видеодорожках (расположенных под данной видеодорожкой на панели **Timeline** (Монтажный стол)) в видеопоследовательности.

К файлам изображений с альфа-каналами можно применять динамические или другие видеоэффекты, предназначенные для работы с изображениями, имеющими альфа-прозрачность. Эти эффекты трактуют видимую часть изображения как объект, к которому можно применить свечение, цветовые смещения, скошенные края (фаски) или тень. Кроме того, можно использовать ключевые кадры для анимации всех этих эффектов и их свойств.

В этом разделе вы познакомитесь с *компози́тингом*. Композитинг заключается в создании комбинированного или *компо́зитного* изображения, образуемого путем наложения изображения одного или более клипов на изображение другого клипа. Программа Adobe Premiere Pro предоставляет несколько возможностей для работы с композитными изображениями, не считая прозрачность на основе альфа-каналов: уменьшение степени непрозрачности, использование эффектов, каше и масок. Вы опробуете все эти методы позднее.

Для выполнения упражнений данного раздела вам потребуется:

- Файл изображения с альфа-каналом (под это описание попадает большинство файлов формата PSD (Adobe Photoshop CS6)).
- Статичное изображение или видеофайл, который будет служить фоном для файла изображения.

Мы рекомендуем выполнить упражнения, представленные в разделах «Применение и настройка видеоэффектов» и «Использование эффекта Motion» перед тем, как приступить к выполнению упражнений в данном разделе. В указанных разделах рассматриваются основы работы с видеоэффектами, а также параметры и ключевые кадры эффекта **Motion** (Перемещение), которые активно используются в следующих упражнениях.

Использование эффекта Motion для изображения с прозрачностью на основе альфа-канала

Эффект **Motion** (Перемещение) можно применять к изображениям с прозрачностью.

Использование эффекта Motion для изображения с прозрачностью на основе альфа-канала

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro, создайте новый проект и импортируйте файлы двух типов, перечисленных выше.

Примечание. Если вы импортируете изображение с несколькими слоями, созданное в программе Adobe Photoshop, на экране появится диалоговое окно **Import Layered File** (Импорт многослойного файла). Вы должны указать, какие слои необходимо импортировать, или использовать возможность для объединения этих слоев, и затем щелкнуть по кнопке **OK**.

2. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Editing** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Монтаж).

3. Перетащите фоновый клип на дорожку **Video 1**.

4. Перетащите изображение с альфа-каналом на дорожку **Video 2**, расположив его над фоновым клипом.

Видеопоследовательность должна выглядеть аналогично тому, как показано на рис. 4.144. Изображение в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) должно быть похоже на рис. 4.145 — фон, поверх которого располагается изображение.

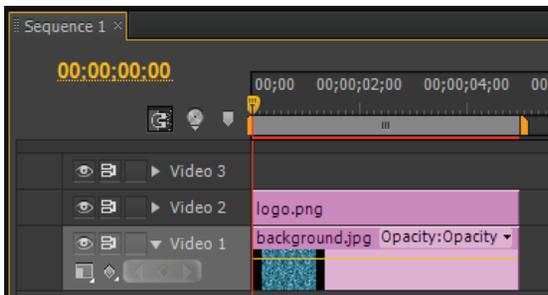


Рис. 4.144. Панель **Timeline**

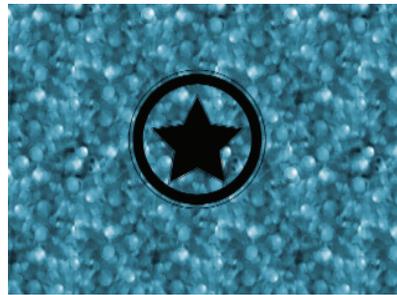


Рис. 4.145. Панель **Program Monitor**

5. В раскрывающемся списке **View Zoom Level** (Уровень масштаба просмотра) панели **Program Monitor** (Монитор программы) выберите значение **25%**.

Вы подготовили рабочее пространство для добавления некоторых параметров эффекта **Motion** (Перемещение) к клипу с изображением.

6. На панели **Timeline** (Монтажный стол) щелкните по графическому клипу (на верхней дорожке), чтобы выделить его, установите курсор текущей позиции воспроизведения в начало клипа, а затем отобразите панель **Effect Controls** (Управление эффектом).

7. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните эффект **Motion** (Перемещение), чтобы отобразить его параметры, и выполните следующие действия для графического клипа:

- Щелкните по кнопке **Toggle Animation** (Переключатель анимации) для параметров **Position** (Положение), **Scale** (Масштаб) и **Rotation** (Вращение).
- Щелкните по заголовку эффекта **Motion** (Перемещение) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). В окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) перетащите графический клип влево так, чтобы его изображение полностью скрылось за краем экрана (рис. 4.146).
- На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) присвойте параметру **Scale** (Масштаб) значение **0%**.
- На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите курсор текущей позиции в точку, соответствующую примерно одной трети длины клипа.
- На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) щелкните по кнопке **Reset** (Сброс) для эффекта **Motion** (Перемещение) (расположенной справа от названия эффекта **Motion** (Перемещение)), чтобы установить значения по умолчанию для параметров **Scale** (Масштаб) (100%) и **Position** (Положение) (центр экрана).
- Для параметра **Rotation** (Вращение) укажите значение **1x0.0°**.

Параметры эффекта **Motion** (Перемещение) должны выглядеть так, как показано на рис. 4.147.

8. На панели **Program Monitor** (Монитор программы) щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение), чтобы просмотреть этот клип.

Воспроизведение графического клипа начнется с точки за пределами экрана, затем изображение клипа плавно переместится на экран, выполнив полный оборот в направлении по часовой стрелке, и остановится в центре экрана, достигнув полного размера.

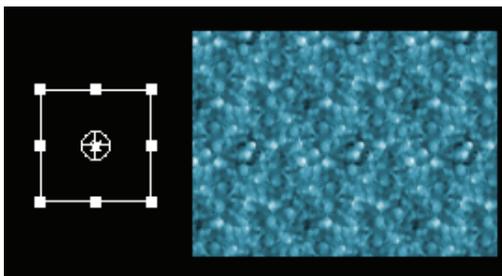


Рис. 4.146. Панель **Program Monitor** с графическим клипом, перемещенным влево за край экрана

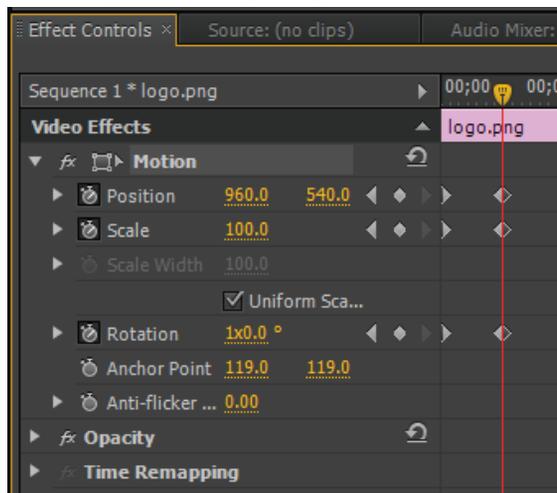


Рис. 4.147. Панель **Effect Controls**, значения параметров эффекта **Motion**

Проанализируйте действия, выполненные на шаге 7, чтобы понять, как каждое действие влияет на конечную последовательность эффектов.

Использование видеоэффектов с изображениями с альфа-каналами

Некоторые эффекты программы Premiere Pro предназначены для использования только с графическими файлами, имеющими альфа-каналы. Обычно эти эффекты трактуют изображения в виде отдельных объектов, поэтому вы можете применять эффекты, например, свечение или тень, непосредственно к этим изображениям.

Использование видеоэффектов с изображениями с альфа-каналами

1. Перетащите еще один экземпляр графического клипа из панели **Project** (Проект) на панель **Timeline** (Монтажный стол), расположив этот клип справа от графического клипа, уже находящегося на панели **Timeline** (Монтажный стол) (рис. 4.148).
2. Если длины фонового клипа недостаточно, добавьте еще один экземпляр этого клипа на дорожку **Video 1** — или вы можете растянуть фоновый клип так, чтобы сделать его длиннее.
3. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите курсор текущей позиции воспроизведения так, чтобы изображение второго графического клипа появилось в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы).
4. Щелкните по вкладке **Effects** (Эффекты) (но не по вкладке **Effect Controls** (Управление эффектом)), чтобы отобразить панель **Effects** (Эффекты).

Примечание. Если вы не видите панель **Effects** (Эффекты), выберите команду меню **Window** ⇒ **Effects** (Окно ⇒ Эффекты), чтобы отобразить ее.

5. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Stylize** (Стилизация), вложенную в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты).
6. Перетащите видеоэффект **Alpha Glow** (Сияние по альфа-каналу) на второй графический клип, расположенный на дорожке **Video 2** монтажного стола.

По краям изображения, отображаемого в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы), появится свечение (рис. 4.149).

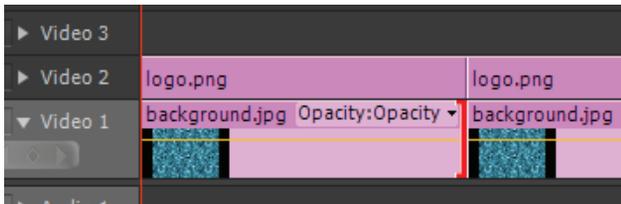


Рис. 4.148. Панель **Timeline**



Рис. 4.149. Видеоэффект **Alpha Glow**

Примечание. Эффект **Alpha Glow** (Сияние по альфа-каналу) и три других видеоэффекта — **Bevel Alpha** (Скос по альфа-каналу), **Channel Blur** (Размытие в каналах) и **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) — подходят для работы с графическими файлами, имеющими альфа-каналы. Вы опробуете все эти четыре эффекта в данном упражнении.

7. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните эффект **Alpha Glow** (Сияние по альфа-каналу) и обратите внимание на его параметры (рис. 4.150).

8. Щелкните по образцу цвета параметра **Start Color** (Начальный цвет) эффекта **Alpha Glow** (Сияние по альфа-каналу) (рис. 4.150).

На экране появится диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов) (рис. 4.151).

Примечание. Параметр **Start Color** (Начальный цвет) задает цвет, который отображается по краям изображения. Параметр **End Color** (Конечный цвет) задает цвет, представляющий кайму свечения, и по определению он едва видим.

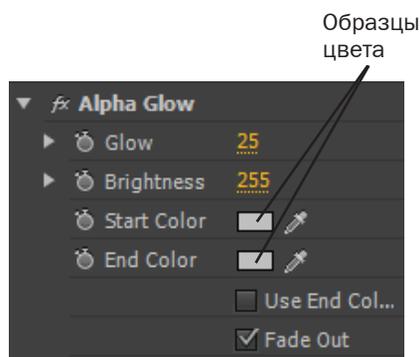


Рис. 4.150. Параметры видеоэффекта **Alpha Glow**

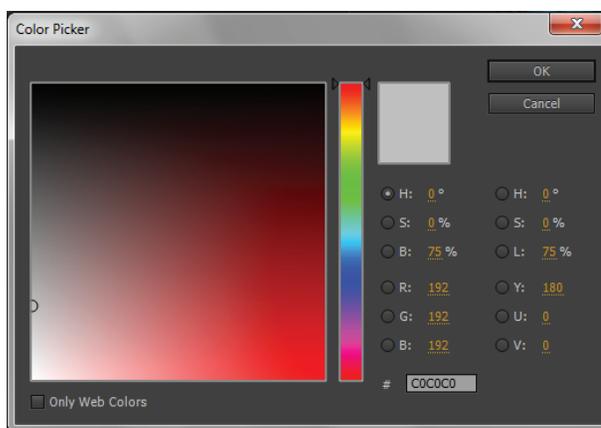


Рис. 4.151. Диалоговое окно **Color Picker**

9. Выберите цвет и щелкните по кнопке **OK**.

Новый цвет появится по краям изображения в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы).

10. Перетащите еще один экземпляр графического клипа из панели **Project** (Проект) на панель **Timeline** (Монтажный стол), расположив клип справа от двух других графических клипов, находящихся на панели **Timeline** (Монтажный стол).

11. Если длины фонового клипа недостаточно, добавьте еще один экземпляр этого клипа на дорожку **Video 1** или увеличьте длину фонового клипа.

12. Из корзины **Perspective** (Перспектива), вложенной в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), на панели **Effects** (Эффекты) перетащите эффект **Bevel Alpha** (Скос по альфа-каналу) на третий клип, находящийся на панели **Timeline** (Монтажный стол). Разверните эффект **Bevel Alpha** (Скос по альфа-каналу), чтобы отобразить его параметры.

13. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на середину третьего клипа.

14. Увеличьте значения параметров **Edge Thickness** (Толщина края) и **Light Intensity** (Интенсивность освещения) эффекта **Bevel Alpha** (Скос по альфа-каналу) (рис. 4.152).

Теперь изображение в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) будет выглядеть выпуклым (рис. 4.153).

Примечание. Вы можете добавить несколько видеоэффектов к одному клипу, как будет показано на следующем шаге.

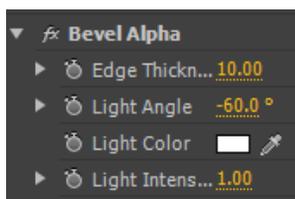


Рис. 4.152. Параметры видеоэффекта **Bevel Alpha**



Рис. 4.153. Видеоэффект **Bevel Alpha**

15. Из корзины **Blur & Sharpen** (Размытие и резкость), вложенной в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), перетащите эффект **Channel Blur** (Размытие в каналах) на третий клип, находящийся на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Эффект **Channel Blur** (Размытие в каналах) появится в списке эффектов на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

16. Разверните эффект **Channel Blur** (Размытие в каналах) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом), чтобы отобразить его параметры (рис. 4.154).

17. Измените значения некоторых параметров эффекта **Channel Blur** (Размытие в каналах).

В результате изменения значений отдельных цветов — красного/зеленого/синего — происходит размытие этих цветов с учетом альфа-канала изображения.

18. Из корзины **Perspective** (Перспектива), вложенной в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), перетащите эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) снова на третий графический клип, находящийся на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) появится в списке эффектов на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 4.155).



Рис. 4.154. Параметры видеоэффекта **Channel Blur**

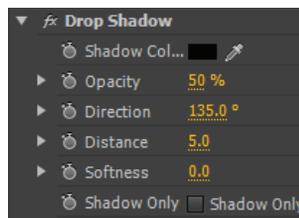


Рис. 4.155. Параметры видеоэффекта **Drop Shadow**

19. Разверните эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом), чтобы отобразить его параметры.

20. Увеличьте значения параметров **Opacity** (Непрозрачность) и **Distance** (Расстояние) эффекта **Drop Shadow** (Отбрасывание тени), и измените направление отбрасываемой тени, чтобы увидеть, как это работает (рис. 4.156).

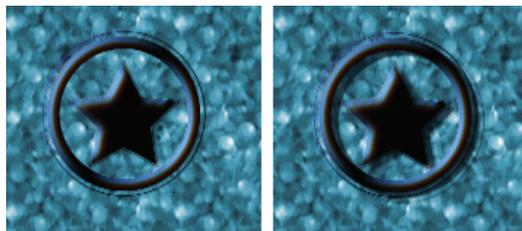


Рис. 4.156. Эффект **Channel Blur** (слева) и вместе с эффектом **Drop Shadow** (справа)

Примечание. Если изображение, с которым вы работаете, имеет «вырезы» или незаполненные области, как в изображении, используемом в данном упражнении, эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) создаст реалистичные тени, отображаемые сквозь эти прозрачные области.

ОБЗОР РАБОЧЕГО ПРОСТРАНСТВА ПРОГРАММЫ ADOBE AUDITION CS6

Программа Adobe Audition CS6 — это приложение для работы со звуком, которое может использоваться монтажерами, веб-дизайнерами и веб-разработчиками, мультипликаторами и другими людьми творческих профессий. Даже пользователи, имеющие минимальный опыт работы со звуком, с помощью программы Audition могут быстро выполнять повседневные задачи: запись и редактирование звука, удаление нежелательного шума, применение и настройка звуковых эффектов, заострение внимания зрителей на сцене с помощью звука и создание музыки, соответствующей настроению разрабатываемого продукта.

Интерфейс программы Audition разделен на панели (рис. 4.157). Вы можете перемещать и переупорядочивать панели так, как вам удобно, или выбрать уже настроенное рабочее пространство. На рис. 4.157 показано рабочее пространство программы Audition по умолчанию. Другие панели отображаются при выборе других вариантов рабочего пространства. Полный список панелей и их описаний доступен в справочных материалах программы Adobe Audition CS6.

Панель Files (Файлы). Отображает список открытых файлов и их свойства. По умолчанию, файлы на панели **Files** (Файлы) отсортированы по имени в алфавитном порядке. Чтобы отсортировать файлы по другому свойству, щелкните по заголовку этого свойства.

Режимы Waveform Editor (Редактор волновой формы) и Multitrack Editor (Многодорожечный редактор). В зависимости от выбранного режима, отображается волновая форма одного аудиофайла или несколько аудиодорожек многодорожечного проекта, на панели **Editor** (Редактор).

Кнопка Spectral Frequency Display (График спектра частот). Открывает область просмотра **Spectral Frequency Display** (График спектра частот) на панели **Editor** (Редактор). В области

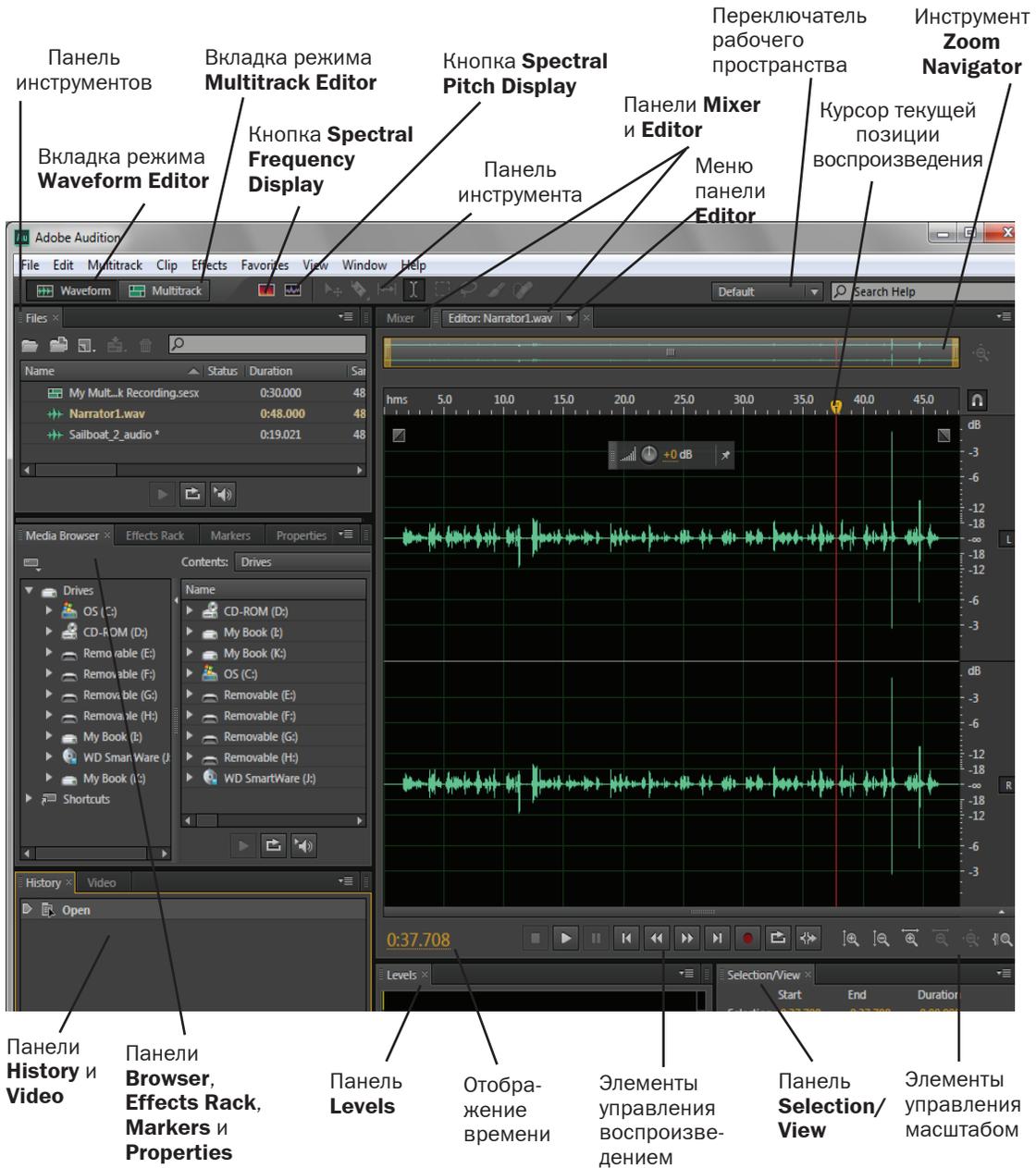


Рис. 4.157. Рабочее пространство программы Audition по умолчанию

просмотра **Spectral Frequency Display** (График спектра частот) вы можете анализировать звук по частоте, а не по волновой форме сигнала. Область просмотра **Spectral Frequency Display** (График спектра частот) показывает частотные компоненты волны, где по оси x (горизонтальная линейка) измеряется время, а по оси y (вертикальная линейка) — частота. Эта область позволяет проанализировать аудио данные, чтобы увидеть, какие частоты являются самыми распространенными. Более яркие цвета соответствуют компонентам большей амплитуды.

Кнопка **Spectral Pitch Display** (Отображение тонального спектра). Открывает область просмотра **Spectral Pitch Display** (Отображение тонального спектра) на панели **Editor** (Редактор). В данной области просмотра звук представлен высотой тона, а не волновой формой. Показатели частоты и высоты тона описывают одно и то же, но с разных точек зрения. Частота измеряет цикл волны, а высота тона — то, насколько высоким или низким кажется звук.

Панель инструментов. Предоставляет быстрый доступ к инструментам выделения и редактирования аудиофайлов.

Панель Mixer (Микшер). Когда открыт многодорожечный проект, панель **Mixer** (Микшер) обеспечивает альтернативный режим просмотра, отображая другие дорожки и элементы управления без показа клипов. Панель **Mixer** (Микшер) идеально подходит для автоматизации записи или работы с большим количеством дорожек.

Панель Editor (Редактор). По умолчанию, на панели **Editor** (Редактор) отображаются аудиофайлы, содержимое которых представлено в виде волновой формы сигнала. (Можно также использовать кнопку **Spectral Frequency Display** (График спектра частот) или **Spectral Pitch Display** (Отображение тонального спектра), чтобы отобразить частотный спектр аудиофайла.) Для стереофонического файла, левый канал отображается в верхней части панели **Editor** (Редактор), а правый — в нижней части. Для монофонического файла его единственный канал заполняет все пространство панели **Editor** (Редактор). Используйте меню в верхней части панели **Editor** (Редактор), чтобы выбрать открытый файл для отображения на этой панели.

Переключатель рабочего пространства. Вы можете быстро переключаться между шестью рабочими пространствами программы Audition или создать собственное, разместив в нужном порядке панели и сохранив их расположение в качестве нового пользовательского рабочего пространства.

Курсор текущей позиции воспроизведения. Задает начальную точку воспроизведения и перемещается по волновой форме сигнала в процессе прослушивания аудиофайлов. Вы можете перетаскивать курсор текущей позиции воспроизведения для быстрого перемещения из одной точки волновой формы сигнала в другую.

Инструмент Zoom Navigator (Управление масштабом). Управляет просмотром всей волновой формы сигнала. Если установлено большое значение масштаба, вы можете перетаскивать указатель инструмента **Zoom Navigator** (Управление масштабом) влево или вправо, чтобы перемещаться к различным частям содержимого на панели **Editor** (Редактор).

Панель History (История). Позволяет быстро вернуться к любому предыдущему состоянию. Используйте эту панель для быстрого сравнения измененного и исходного аудиофайла, или для отмены изменений, которые привели к нежеланному результату.

*Панель **Video** (Видео).* Обеспечивает предварительный просмотр видеоклипов как многодорожечной сессии. Позволяет точно синхронизировать звуковое сопровождение с конкретными событиями на видео, например, со сменой сцен, титрами или специальными эффектами. Вы можете настроить данную панель, чтобы оптимизировать ее под размер вашего монитора и скорость работы системы.

*Панель **Media Browser** (Браузер мультимедийных файлов).* Позволяет находить и просматривать мультимедийные файлы, хранящиеся на вашем компьютере, сети или внешнем устройстве, не покидая рабочее пространство программы Audition.

*Панель **Effects Rack** (Набор эффектов).* Позволяет вставлять, редактировать и изменять порядок эффектов, оптимизировать уровни смешивания и хранить любимые предустановки эффектов.

*Панель **Properties** (Свойства).* Отображает свойства выделенного файла, например, его формат и длительность.

*Панель **Markers** (Метки).* Позволяет добавлять, перемещать, стирать и удалять метки в аудиофайле, а также осуществлять навигацию по этим меткам. Каждая метка ссылается на определенную точку времени и упрощает навигацию по волновой форме сигнала, редактирование и воспроизведение аудиофайла.

*Панель **Levels** (Уровни).* Позволяет использовать измерители уровня сигнала для контроля амплитуды входящих и исходящих сигналов во время записи и воспроизведения. Измерители отображают уровни сигнала в дБ ниже полной шкалы, где 0 дБ — максимально возможная амплитуда, предшествующая перегрузке.

Отображение времени. Отображается текущее время в числовом формате с использованием часов, минут, секунд и миллисекунд.

Элементы управления воспроизведением. Управляют процессом воспроизведения. Чтобы начать или остановить воспроизведение, можно также нажать клавишу **Пробел**.

*Панель **Selection/View** (Выбор/Вид).* Отображает временные характеристики: начало, конец и продолжительность выделенного фрагмента и всего файла.

Элементы управления масштабом. Позволяет изменять масштаб волновой формы на панели **Editor** (Редактор). Для точного редактирования следует увеличить масштаб, для увеличения области выделения — уменьшить.

РАБОТА СО ЗВУКОМ

Программа Adobe Premiere Pro CS6 предоставляет базовый функционал для работы со звуком, который во многом напоминает функционал для работы с видео. Аудиофайлы импортируются в программу Adobe Premiere Pro точно так же, как видеоклипы и другие материалы.

И хотя в программе Adobe Premiere Pro можно редактировать аудиофайлы и добавлять аудиоэффекты, для создания и редактирования звука лучше всего использовать специализированный аудиоредактор, например, приложение Adobe Audition CS6, а затем импортировать полученные файлы в программу Adobe Premiere Pro.

Благодаря интеграции программ Adobe Premiere Pro и Audition вы можете выполнять сквозной монтаж. В программе Adobe Premiere Pro можно выделить любой аудиофайл и открыть его для редактирования в программе Audition. Изменения, внесенные в программе Audition, автоматически перенесутся в ваш проект программы Adobe Premiere Pro.

Для выполнения упражнений, представленных в этом разделе, вам потребуется два или более аудиоклипов и один видеоклип.

Добавление и удаление аудиодорожек

Аудиоклипы, расположенные на нескольких аудиодорожках друг над другом, воспроизводятся вместе (миксуются). Если у вас есть десять аудиодорожек, на которые помещено множество аудиоклипов, и вы не настроите уровни громкости и стерео панораму для этих дорожек, все вместе они будут звучать как какофония. Программа Adobe Premiere Pro предоставляет ряд аудиодорожек, включая монофонические дорожки (один канал), стереофонические дорожки (два канала) и дорожки 5.1 (шестиканальный объемный звук). Если перетащить клип на панель **Timeline** (Монтажный стол), вы можете поместить его на аудиодорожку, соответствующую характеристикам данного аудиоклипа. Например, монофонический аудиоклип можно поместить только на монофоническую аудиодорожку.

Добавление и удаление аудиодорожек

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro, создайте новый проект и присвойте ему имя, которое соответствует импортируемому видео/аудиофайлам.
2. Импортируйте один видеоклип и два или более аудиоклипов.

Клипы появятся на панели **Project** (Проект) (рис. 4.158).

3. Перетащите видеоклип на дорожку **Video 1** на панель **Timeline** (Монтажный стол).

Примечание. Если ваш видеоклип содержит звук, этот звук появится на первой доступной аудиодорожке (рис. 4.159).

4. Перетащите оставшиеся клипы на отдельные аудиодорожки.

Если в вашей видеопоследовательности на панели **Timeline** (Монтажный стол) недостаточно аудиодорожек для размещения каждого клипа на отдельной дорожке, вы можете добавить новые дорожки.

5. Чтобы добавить новую дорожку, выберите команду меню **Sequence** ⇒ **Add Tracks** (Видеопоследовательность ⇒ Добавить дорожки).

На экране появится диалоговое окно **Add Tracks** (Добавление дорожек) (рис. 4.160).

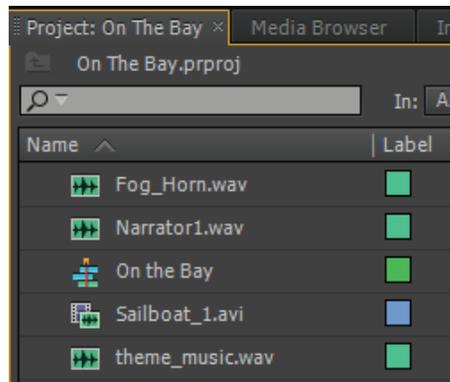


Рис. 4.158. Клипы на панели **Project**

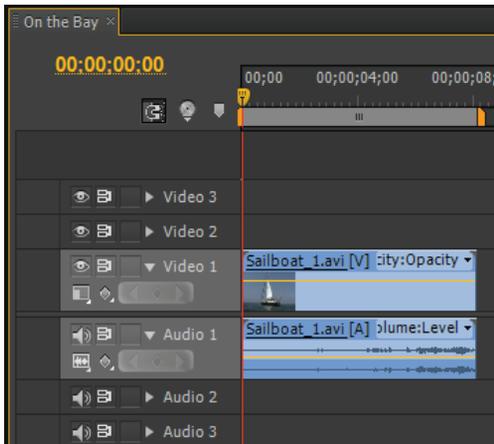


Рис. 4.159. Добавленный в видеопоследовательность видеоклип со звуком

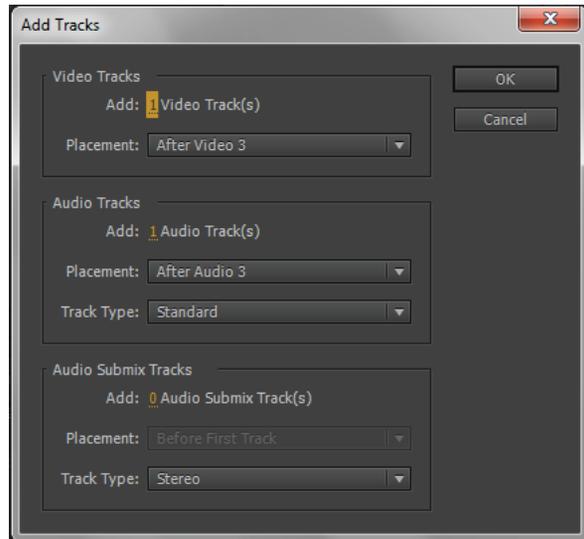


Рис. 4.160. Диалоговое окно Add Tracks

6. В группе элементов управления **Audio Tracks** (Аудиодорожки) введите число дорожек, которое необходимо добавить (указав соответствующее значение для параметра **Add** (Добавить)). Выберите положение для дорожки в раскрывающемся списке **Placement** (Расположение). Выберите тип дорожки (**Stereo** (Сtereo), **Mono** (Моно) или **5.1**) в раскрывающемся списке **Track Type** (Тип дорожки).

7. Щелкните по кнопке **OK**.

8. Выберите команду меню **Sequence** ⇒ **Delete Tracks** (Видеопоследовательность ⇒ Удалить дорожки).

На экране появится диалоговое окно **Delete Tracks** (Удаление дорожек) (рис. 4.161). По умолчанию происходит удаление всех пустых видео- и аудиодорожек.

9. Установите флажки **Delete Video Tracks** (Удалить видеодорожки) и **Delete Audio Tracks** (Удалить аудиодорожки), чтобы удалить все пустые дорожки, и щелкните по кнопке **OK**.

На панели **Timeline** (Монтажный стол) теперь останутся только дорожки с видео- и

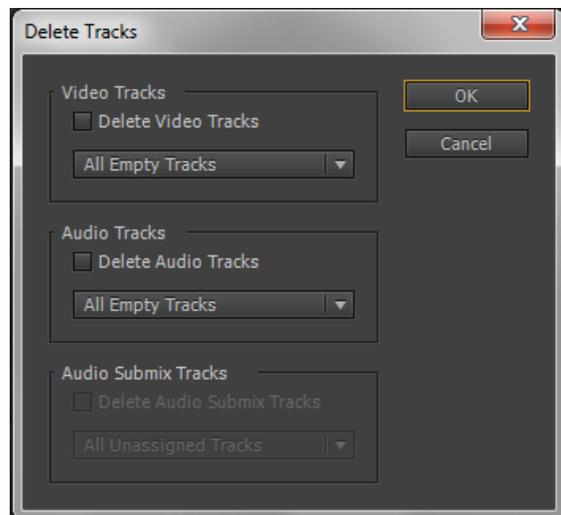


Рис. 4.161. Диалоговое окно Delete Tracks

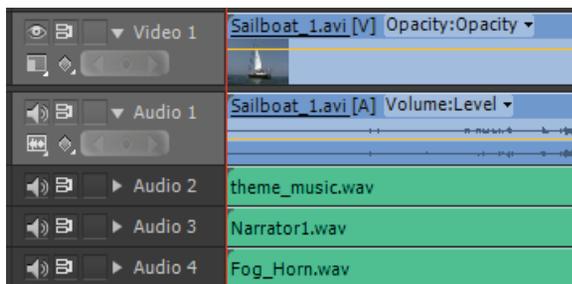


Рис. 4.162. Монтажный стол

аудиоклипами. Каждая дорожка соответствует типу аудиоклипа (моно, стерео или 5.1), размещенному на ней (рис. 4.162).

Сквозной монтаж в программе Adobe Audition

Вы можете выполнять редактирование аудиодорожек из проекта программы Adobe Premiere Pro в программе Adobe Audition. Вы можете экспортировать отдельные клипы или целую видеопоследовательность в программу Adobe Audition. При экспорте видеопоследовательности, файл открывается в программе Adobe Audition в качестве новой многодорожечной аудиосессии. Вы также можете экспортировать видео для предварительного просмотра в приложении Adobe Audition, что позволит синхронизировать звуковое сопровождение и видеоизображение для сохранения целостности работы, выполненной ранее в программе Adobe Premiere Pro.

Сквозной монтаж клипа

1. Продолжите работу с момента, на котором вы остановились в предыдущем упражнении.
2. На панели **Timeline** (Монтажный стол) выделите один из аудиоклипов (рис. 4.163).
3. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Edit In Adobe Audition** ⇒ **Clip** (Правка ⇒ Редактировать в Adobe Audition ⇒ Клип).

Примечание. По умолчанию, в программе Adobe Audition вы редактируете экземпляр выделенного аудиоклипа, а не оригинальный файл. Выбрав вариант **Clip** (Клип), вы открываете в программе Adobe Audition только выделенный клип. Чтобы открыть и отредактировать все клипы видеопоследовательности, выделите видеопоследовательность и выберите команду меню **Edit** ⇒ **Edit In Adobe Audition** ⇒ **Sequence** (Правка ⇒ Редактировать в Adobe Audition ⇒ Видеопоследовательность).

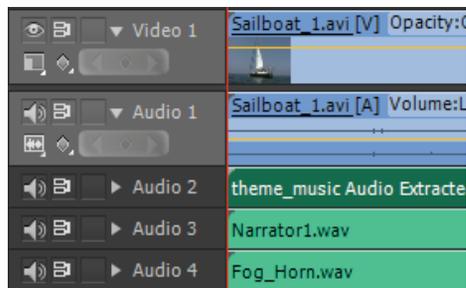


Рис. 4.163. Выделенный аудиоклип

В результате этого действия запустится программа Adobe Audition CS6, а на панели **Editor** (Редактор) данной программы появится выбранный аудиоклип (рис. 4.164).

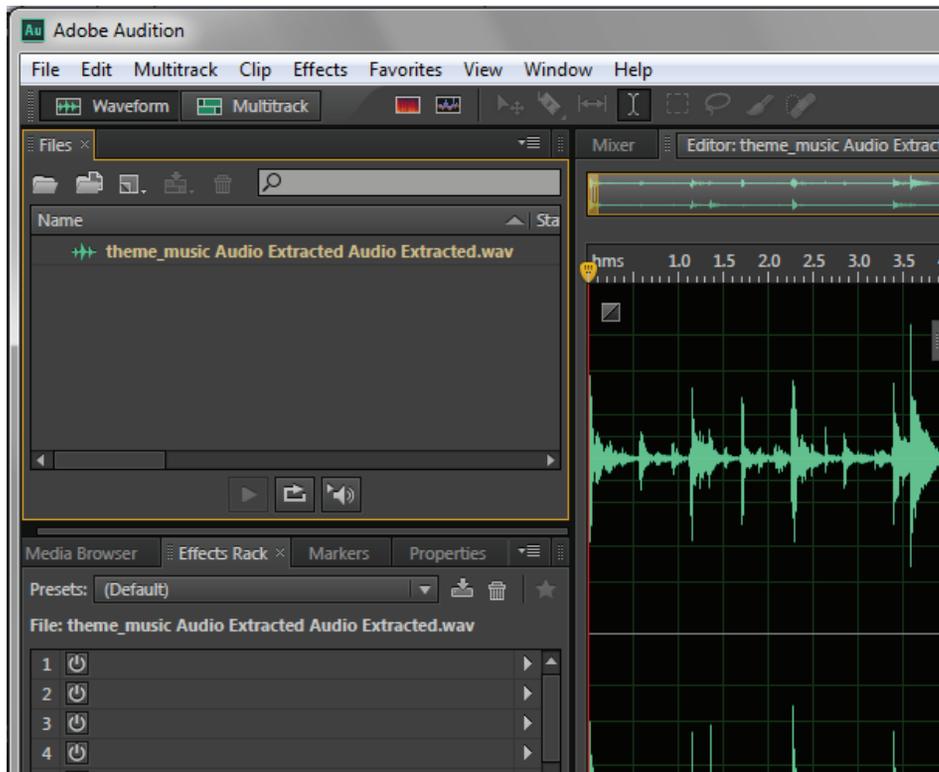


Рис. 4.164. Программа Adobe Audition CS6

4. Внесите необходимые изменения или добавьте эффекты, а затем выберите команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Примечание. Инструкции по редактированию аудиодорожек и добавлению аудиоэффектов можно найти в разделе «Редактирование звука».

5. Вернитесь в программу Adobe Premiere Pro и воспроизведите видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Изменения, внесенные в программе Adobe Audition, автоматически применяются к клипу в программе Adobe Premiere Pro при сохранении этого клипа в программе Adobe Audition.

Сквозной монтаж видеопоследовательности

1. В программе Adobe Premiere Pro выберите видеопоследовательность, содержащую звуковое сопровождение, которое необходимо отредактировать в приложении Adobe Audition. Вы можете выбрать видеопоследовательность на панели **Project** (Проект) или **Timeline** (Монтажный стол) (рис. 4.165).

2. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Edit In Adobe Audition** ⇒ **Sequence** (Правка ⇒ Редактировать в Adobe Audition ⇒ Видеопоследовательность).

Появится диалоговое окно **Edit In Adobe Audition** (Редактировать в Adobe Audition) (рис. 4.166). По умолчанию, название сессии совпадает с именем видеопоследовательности, которую вы экспортируете.

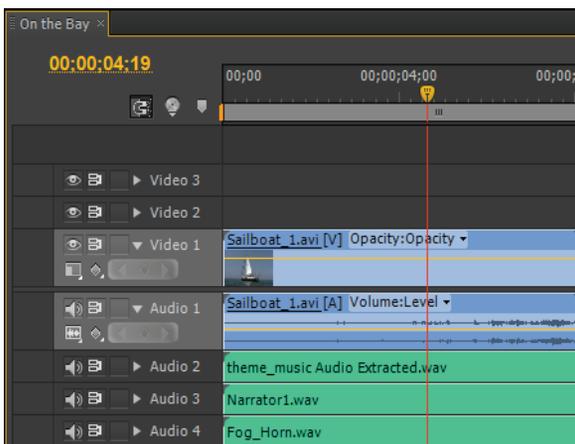


Рис. 4.165. Видеопоследовательность в программе Adobe Premiere Pro

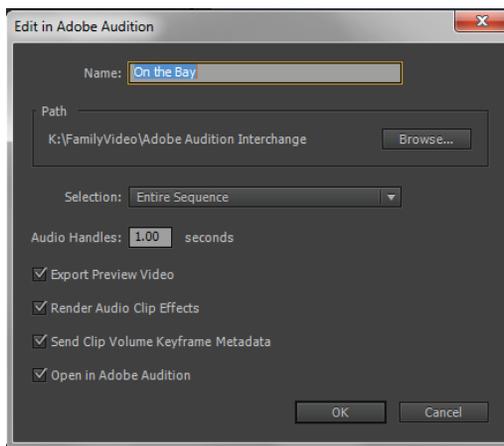


Рис. 4.166. Диалоговое окно **Edit In** программы Adobe Audition

3. В раскрывающемся списке **Selection** (Выбор) выберите вариант **Entire Sequence** (Вся видеопоследовательность).

Вы можете экспортировать всю видеопоследовательность или только рабочую область.

Рабочую область видеопоследовательности вы определяете на панели **Timeline** (Монтажный стол) в программе Adobe Premiere Pro.

По умолчанию, в каждый клип видеопоследовательности будут добавлены односекундные метки, предоставляющие вам больший контроль при добавлении переходов и звуковых эффектов в отдельные аудиоклипы видеопоследовательности.

4. Установите флажок **Export Preview Video** (Экспорт видео для предварительного просмотра).

Это может пригодиться, когда необходимо просмотреть соответствующее видео в процессе редактирования звука в программе Adobe Audition.

5. Убедитесь, что флажок **Open In Adobe Audition** (Открыть в Adobe Audition) установлен, а затем щелкните по кнопке **OK**.

Будет произведен экспорт видеопоследовательности, и файлы будут открыты в новой многодорожечной сессии программы Adobe Audition. Программа Adobe Audition откроется в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) (рис. 4.167).

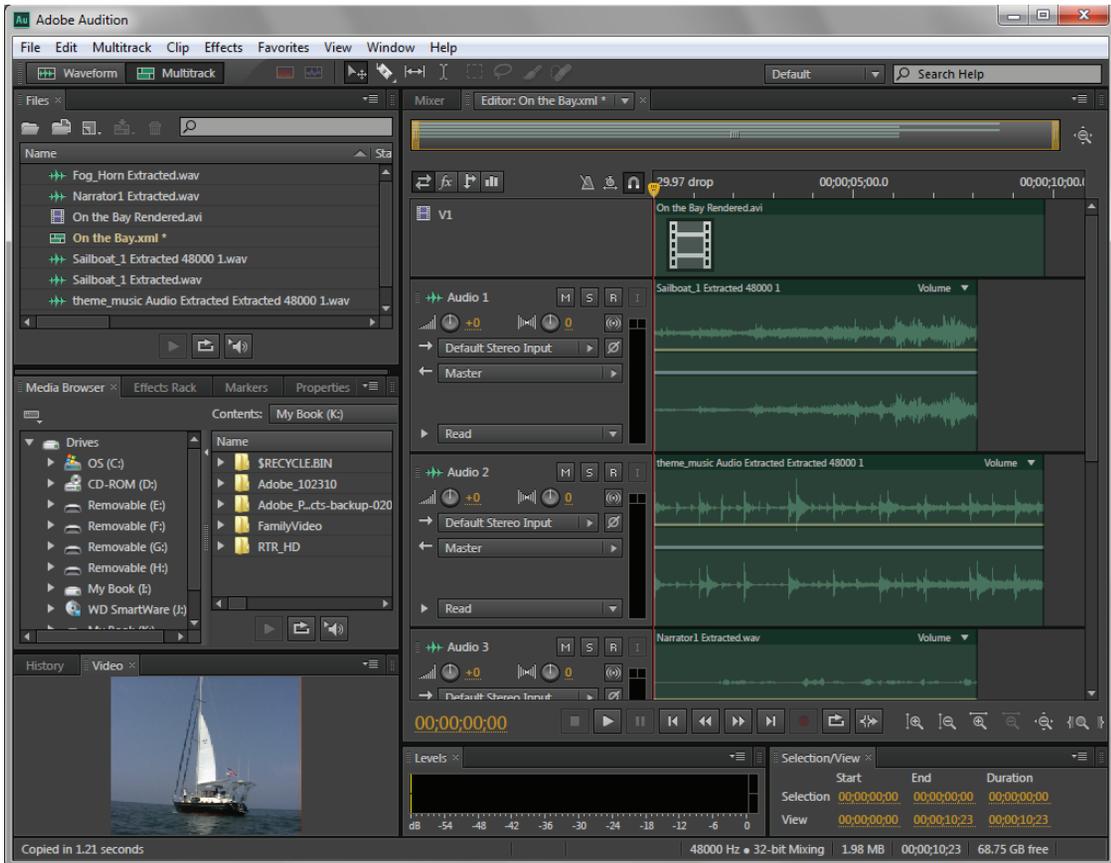


Рис. 4.167. Режим **Multitrack Editor** программы Adobe Audition

Видеоклип будет расположен на верхней дорожке.

6. Нажмите клавишу **Пробел** или щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение), чтобы воспроизвести видеопоследовательность.

При воспроизведении, на панели **Video** (Видео) демонстрируется видеоизображение последовательности.

С помощью функций программы Adobe Audition вы можете редактировать отдельные звуковые дорожки. По окончании редактирования, видеопоследовательность можно экспортировать обратно в программу Adobe Premiere Pro.

7. Выберите команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Появится диалоговое окно **Save As** (Сохранить как) (рис. 4.168). По умолчанию программа Adobe Audition сохраняет видеопоследовательность в новой многодорожечной сессии программы Adobe Audition.

8. Щелкните по кнопке **ОК**, чтобы принять параметры по умолчанию.

9. Выберите команду меню **Multitrack** ⇒ **Export To Adobe Premiere Pro** (Многодорожечный файл ⇒ Экспорт в Adobe Premiere Pro).

Появится диалоговое окно **Export To Adobe Premiere Pro** (Экспорт в Adobe Premiere Pro) (рис. 4.169). При экспорте каждой дорожки по отдельности, полная продолжительность каждой дорожки преобразуется в отдельный клип. При необходимости, несколько клипов объединяются. Выберите этот вариант, чтобы совместить клипы с точками входа и выхода видеопоследовательности. Вы также можете преобразовать всю сессию в единый моно, стерео или 5.1-канальный аудиофайл. Возможность открыть экспортированный файл (или файлы) в программе Adobe Premiere Pro должна быть выбрана по умолчанию.

10. Установите переключатель в положение **Mixdown Session To** (Смикшировать сессию в)

11. Установите переключатель в положение **Mono File** (Моно файл).

12. Щелкните по кнопке **Export** (Экспорт).

В программе Adobe Premiere Pro появится диалоговое окно **Copy Adobe Audition Tracks** (Копирование дорожек Adobe Audition) (рис. 4.170).

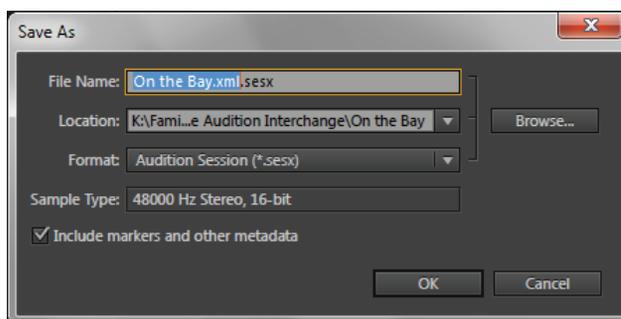


Рис. 4.168. Диалоговое окно **Save As**

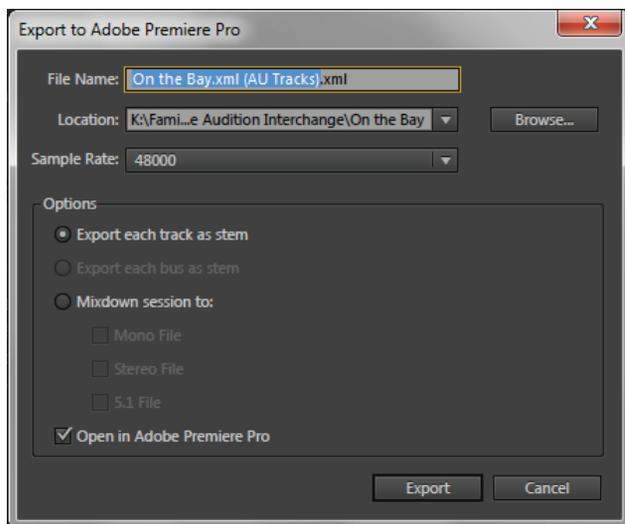


Рис. 4.169. Диалоговое окно **Export To Adobe Premiere Pro**

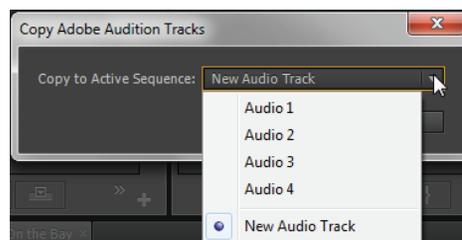


Рис. 4.170. Диалоговое окно **Copy Adobe Audition Tracks**

13. Откройте раскрывающийся список **Copy To Active Sequence** (Копировать в активную видеопоследовательность)

Вы можете заменить исходные дорожки сверху вниз, начиная с выделенной дорожки.

Вариант **New Audio Track** (Новая аудиодорожка) помещает каждую отредактированную дорожку или результат сведения на новую звуковую дорожку, расположенную под исходными. Данный вариант выбран по умолчанию.

14. Выберите вариант **New Audio Track** (Новая аудиодорожка) и щелкните по кнопке **ОК**.

Сведенный монофонический аудиофайл появится на новой дорожке под исходными (рис. 4.171).

Исходные дорожки вам уже не нужны, поэтому можете удалить их или заглушить. Обратите внимание на то, что экспортированный из программы Adobe Audition файл (или файлы) появляются в новой корзине на панели **Project** (Проект) (рис. 4.172).



Рис. 4.171. Отредактированный звуковой файл на аудиодорожке **Audio 5**

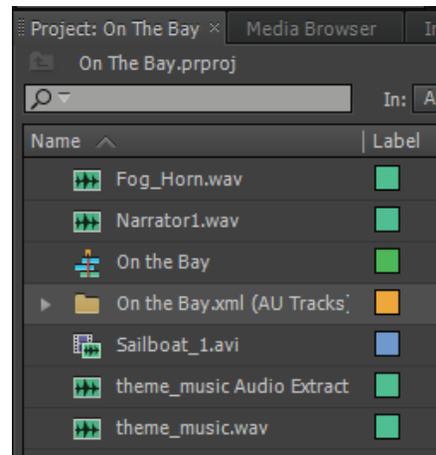


Рис. 4.172. Новая корзина на панели **Project**

ЗАПИСЬ ДИКТОРСКОГО ТЕКСТА

Несмотря на то, что дикторский текст можно записать и в программе Adobe Premiere Pro CS6, программа Audition позволяет более точно управлять уровнем громкости, чистотой и длительностью записи. Как только запись дикторского текста будет произведена, вы можете сделать ее частью многодорожечного звукового файла: например, к голосу за кадром можно добавить звуковые эффекты и звуковое сопровождение, увеличивая уровень громкости или заглушая дикторский текст, когда воспроизводятся эти звуки.

Запись дикторского текста

Вы можете записывать звук с микрофона или любого другого источника, который можно подключить к линейному входу звуковой карты. После подключения микрофона, настройте устройства ввода (микрофон) и вывода (динамик) в программе Adobe Audition. Затем вы сможете записать дикторский текст в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) или **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

В режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) вы можете создать новый файл для записи или произвести запись в существующий файл, перезаписав или добавив дикторский текст в текущую запись.

При работе в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) программа Adobe Audition автоматически создает новый WAV-файл и сохраняет его в папке с многодорожечными сессиями. Названия клипов состоят из названия дорожки и номера фрагмента (например, Track 1_003.wav). После завершения записи, вы можете отредактировать фрагмента для создания окончательного микса.

Чтобы получить наилучшие результаты, вы должны записывать звук как можно громче, при этом не доводя уровень сигнала до перегрузки. Постарайтесь, чтобы при установке уровней записи пик, соответствующий самому громкому звуку, находился между -2 дБ и 0 дБ.

В этом разделе вы создадите новый файл в редакторе волновой формы и запишете дикторский текст.

Настройка устройств ввода и вывода

1. Подключите микрофон к компьютеру.
2. Откройте программу Adobe Audition и выберите команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **Audio Hardware** (Правка ⇒ Параметры ⇒ Аудио оборудование) (Windows) (рис. 4.173) или **Audition** ⇒ **Preferences** ⇒ **Audio Hardware** (Audition ⇒ Параметры ⇒ Аудио оборудование) (OS X).

Откроется диалоговое окно **Preferences** (Параметры) с выбранной категорией **Audio Hardware** (Аудио оборудование).

3. В раскрывающемся списке **Default Input** (Устройство ввода по умолчанию) выберите модель подключенного микрофона.
4. В раскрывающемся списке **Default Output** (Устройство вывода по умолчанию) выберите модель подключенных динамиков.
5. В раскрывающемся списке **Sample Rate** (Частота дискретизации) выберите частоту дискретизации.

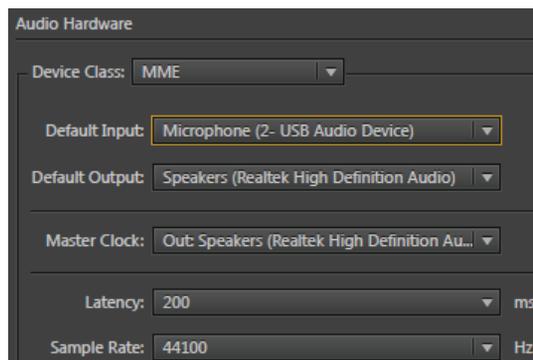


Рис. 4.173. Параметры аудио оборудования

Большие значения частоты дискретизации соответствуют лучшему звучанию, но приводят к увеличению размера файлов.

6. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно **Preferences** (Параметры).

Запись дикторского текста в режиме Waveform Editor

1. Откройте программу Adobe Audition и щелкните по кнопке **View Waveform Editor** (Редактор волновой формы) (рис. 4.174).

Появится диалоговое окно **New Audio File** (Новый аудиофайл) (рис. 4.175).

Если диалоговое окно **New Audio File** (Новый аудиофайл) не появилось, выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Audio File** (Файл ⇒ Новый ⇒ Аудиофайл).

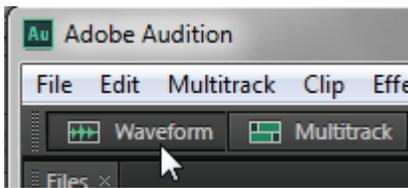


Рис. 4.174. Кнопка View Waveform Editor

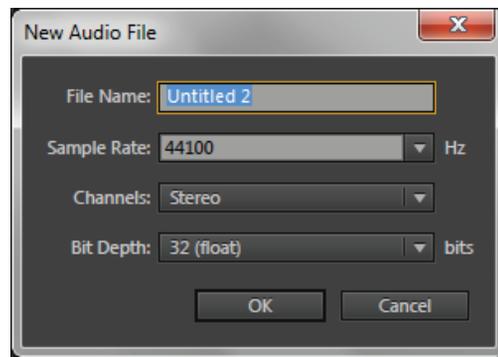


Рис. 4.175. Диалоговое окно New Audio File

2. Введите имя файла и щелкните по кнопке **OK**.

Новый аудиофайл будет отображаться на панели **Files** (Файлы) (рис. 4.176).

Панель **Editor** (Редактор) пуста, поскольку вы еще не записали звук для нового файла (рис. 4.177).

3. Выберите новый аудиофайл на панели **Files** (Файлы).

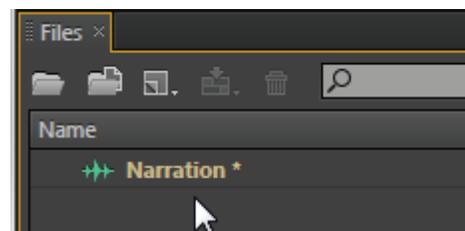


Рис. 4.176. Панель Files

4. Щелкните по кнопке **Record** (Запись) на панели **Editor** (Редактор) и начните записывать дикторский текст (рис. 4.178).

В процессе записи обратите внимание на индикатор уровня звука на панели **Levels** (Уровни) (рис. 4.179).

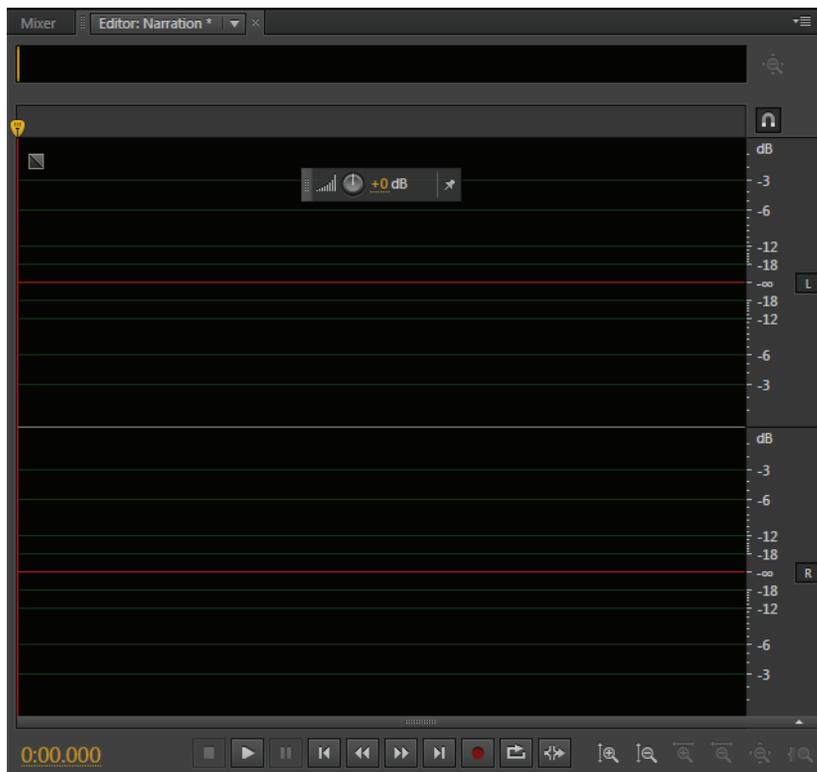


Рис. 4.177. Панель Editor

Примечание. Если вы получите сообщение об ошибке «The sample rates of the audio input and output devices do not match. Audio cannot be recorded until this is corrected — Частота дискретизации устройств ввода и вывода звука не совпадает. Звук не может быть записан, пока эта проблема не будет устранена», то вам нужно будет изменить частоту дискретизации микрофона и/или динамиков. Вы можете сделать это путем изменения настроек звука в операционной системе компьютера.



Рис. 4.178. Панель Editor

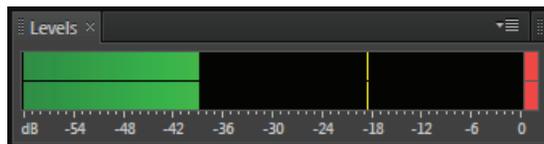


Рис. 4.179. Панель Levels

5. По окончании записи щелкните по кнопке **Stop** (Стоп) на панели **Editor** (Редактор) (рис. 4.178).

Примечание. Вы также можете щелкнуть по кнопке **Pause** (Пауза), чтобы приостановить запись. Для возобновления записи еще раз щелкните по кнопке **Pause** (Пауза) или **Record** (Запись).

На панели **Editor** (Редактор) появится волновая форма нового аудиофайла (рис. 4.180).

Примечание. Файл был автоматически сохранен в формате Waveform (WAV). Чтобы сохранить файл в другом формате, например, MP3, выберите команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как).

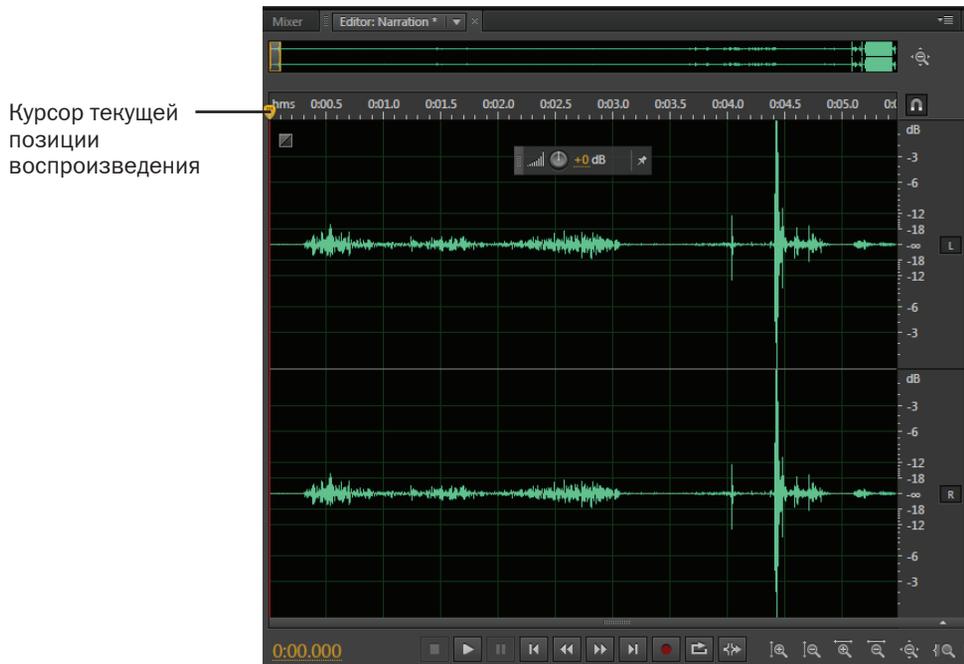


Рис. 4.180. Волновая форма на панели **Editor**

Формат Waveform — это тип файлов с высокой разрешающей способностью; это значит, что в этом формате сохраняются все звуковые данные. В других типах файлов (например, MP3) применяется компрессия звука, в результате чего происходит некоторая потеря данных.

6. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в начало клипа на панели **Editor** (Редактор) и нажмите клавишу **Пробел** или щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение), чтобы воспроизвести новую запись. Нажмите клавишу **Пробел** еще раз или щелкните по кнопке **Stop** (Стоп), чтобы остановить воспроизведение.

СОЗДАНИЕ МНОГОДОРОЖЕЧНЫХ ЗВУКОВЫХ ФАЙЛОВ

При создании звуковой дорожки зачастую требуется объединять несколько дорожек — например, дорожку с записью дикторского текста и дорожку с музыкой.

В многодорожечных проектах программы Adobe Audition CS6 вы можете объединять (*сводить* или *микшировать*) несколько аудиоклипов вместе, создавая многослойные звуковые

дорожки. Аудиоклипы в многодорожечном проекте сохраняются в виде многодорожечной сессии. Многодорожечный файл служит контейнером для просмотра и редактирования сессии. Многодорожечный проект сохраняется в формате Adobe Audition Session file (SESX). При добавлении файла в многодорожечный проект, создается копия этого файла, которая сохраняется в файле проекта. Многодорожечные сессии также могут включать предварительный просмотр видео для целей синхронизации.

На рис. 4.181 показан многодорожечный проект, включающий звуковую дорожку, музыку, дикторский текст, а также звук сирены. Вы можете редактировать отдельно каждую дорожку. После редактирования, вы можете экспортировать всю сессию в программу Adobe Premiere Pro в качестве отдельных аудиоклипов, а также смикшированных моно стерео или 5.1-канальных аудиофайлов.

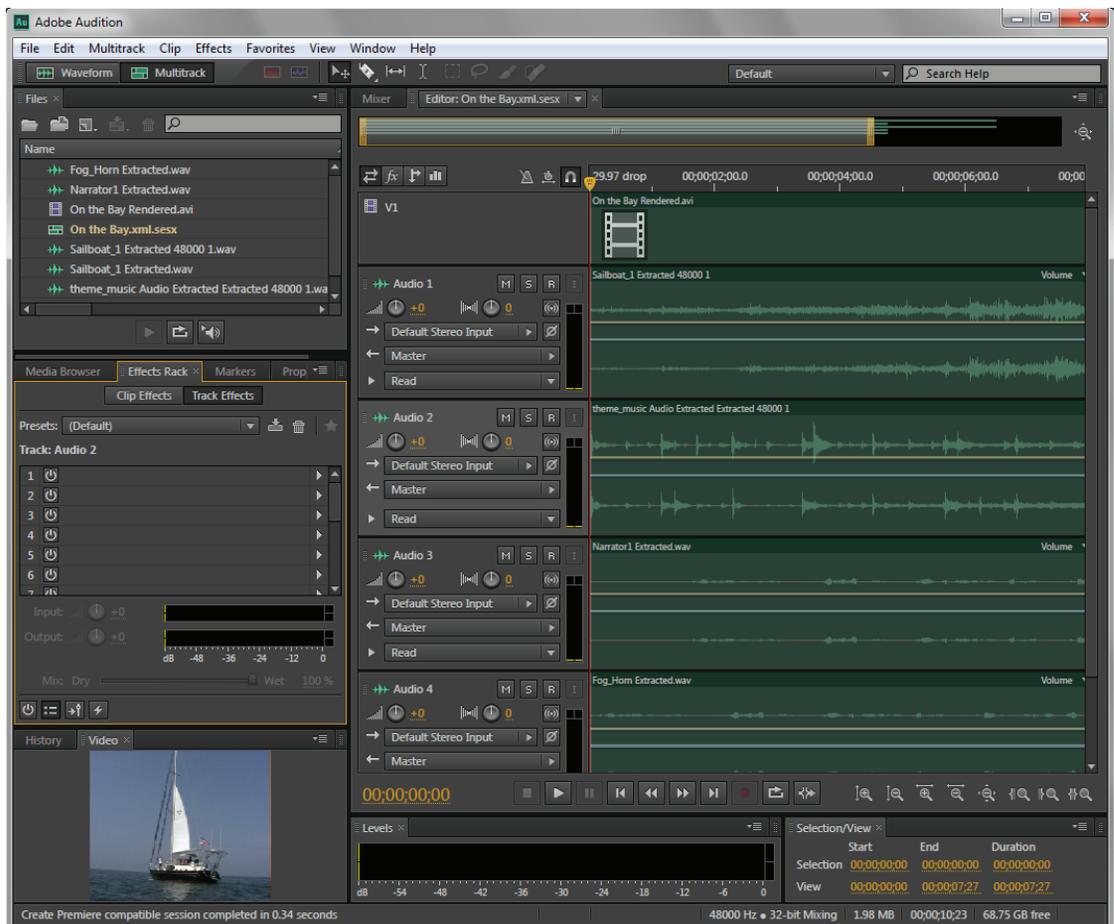


Рис. 4.181. Многодорожечный проект в программе Adobe Audition

Создание многодорожечного проекта

Новый многодорожечный проект создается с шестью аудиодорожками и одной мастер-дорожкой, однако вы легко можете добавить или удалить дорожки.

Создание многодорожечного проекта

1. Запустите программу Adobe Audition и щелкните по кнопке **View Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) на панели инструментов (рис. 4.182).

Появится диалоговое окно **New Multitrack Session** (Новая многодорожечная сессия) (рис. 4.183).

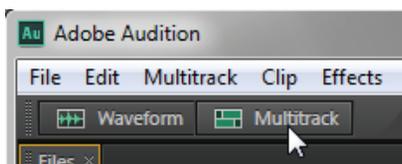


Рис. 4.182. Кнопка **View Multitrack Editor**

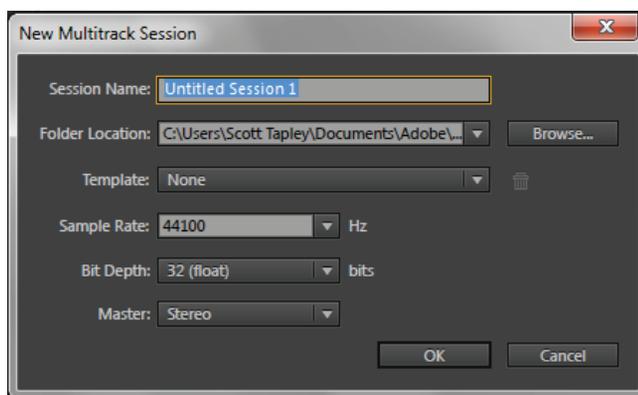


Рис. 4.183. Диалоговое окно **New Multitrack Session**

2. Введите имя новой сессии.

Примечание. Вы можете изменить выбранное по умолчанию расположение для хранения многодорожечных сессий. Для этого щелкните по кнопке **Browse** (Обзор), выберите новое расположение и щелкните по кнопке **OK** (Windows) или **Choose** (Выбрать) (OS X) для закрытия диалогового окна **Choose Destination Folder** (Выбор места назначения).

3. В диалоговом окне **New Multitrack Session** (Новая многодорожечная сессия) откройте раскрывающийся список **Template** (Шаблон) (рис. 4.184).

Для новой многодорожечной сессии доступно несколько шаблонов. Например, вы може-

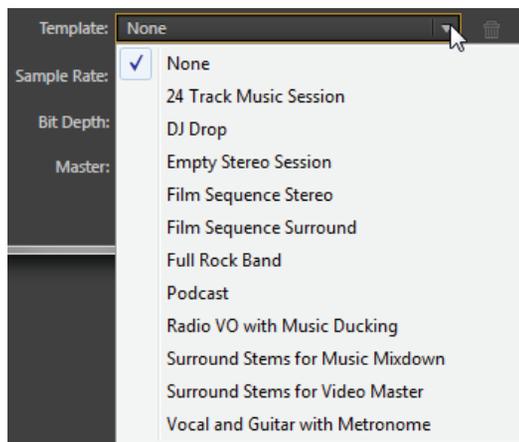


Рис. 4.184. Многодорожечные шаблоны

те выбрать сессию с 24 дорожками или добавить дорожки для работы над музыкальным сопровождением фильма. Также предусмотрены дорожки, специально предназначенные для сведения вокала и музыки.

4. Выберите вариант **None** (Нет), чтобы создать сессию с шестью дорожками.

5. Откройте раскрывающийся список **Master** (Мастер) (рис. 4.185).

Вы можете добавить моно, стерео или 5.1-канальные дорожки. Вариант **Stereo** (Сtereo) выбран по умолчанию. Обратите внимание на то, что вы также можете изменить параметры частоты сессии.

6. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно **New Multitrack Session** (Новая многодорожечная сессия) и создать новую многодорожечную сессию с шестью пустыми стерео дорожками.

Новый файл многодорожечной сессии отображается на панели **Files** (Файлы) (рис. 4.186).

Шесть пустых стерео дорожек отображаются на панели **Editor** (Редактор) (рис. 4.187). Если вы не видите все шесть дорожек на панели **Editor** (Редактор), щелкните по кнопке **Zoom Out Full** (Отобразить полностью) на панели **Editor** (Редактор) (рис. 4.188).

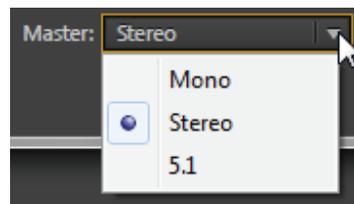


Рис. 4.185. Раскрывающийся список **Master**

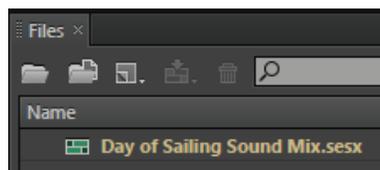


Рис. 4.186. Панель **Files**

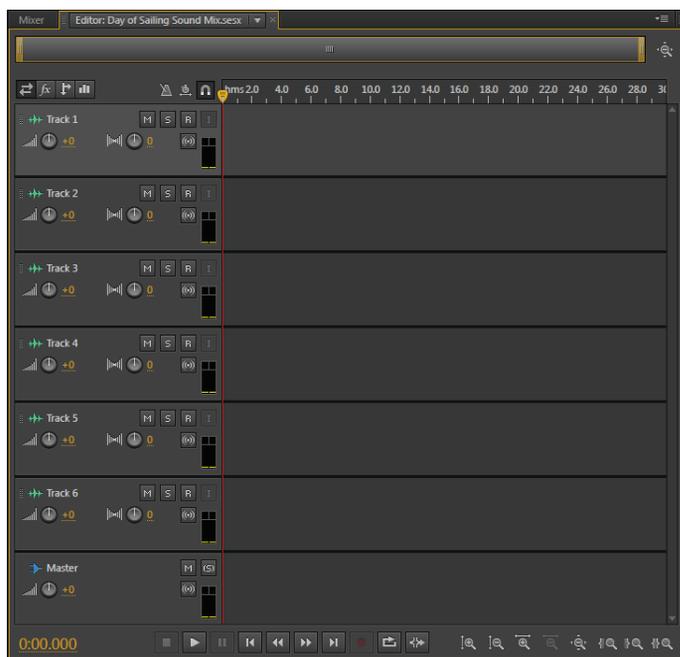


Рис. 4.187. Панель **Editor**

Примечание. Чтобы добавить дополнительные пустые дорожки, раскройте пункт **Multitrack** (Многодорожечный файл) в главном меню, выберите команду **Track** (Дорожка) и тип добавляемой дорожки. Вы также можете дублировать или удалить выбранную дорожку (рис. 4.189).

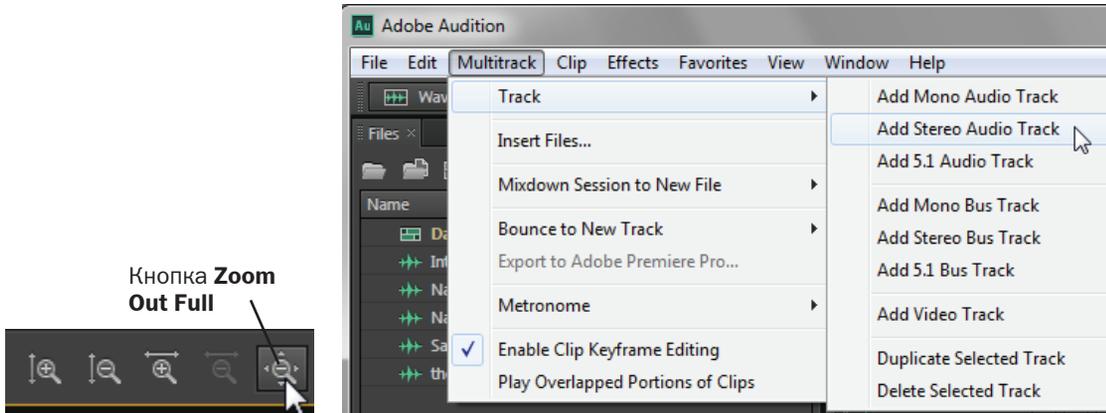


Рис. 4.188. Кнопка **Zoom Out Full**

Рис. 4.189. Пункт меню **Multitrack**

7. Чтобы добавить в проект звуковые файлы, выберите команду меню **File** ⇒ **Import** ⇒ **File** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Файл).

8. В диалоговом окне **Import File** (Импорт файлов) выберите файлы для импорта и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Импортируемые файлы будут отображены на панели **Files** (Файлы) (рис. 4.190).

Примечание. При импорте файлов, рабочее пространство может переключиться в режим **Waveform Editor** (Редактор волновой формы). Если это произойдет, щелкните по кнопке **View Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор), чтобы вернуться к многодорожечной сессии.

9. Перетащите аудиофайлы из панели **Files** (Файлы) на пустые звуковые дорожки в редакторе. Вы можете разместить их на временной шкале так, чтобы они начинались в разное время (рис. 4.191).

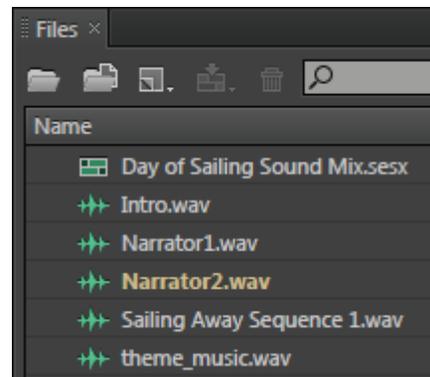


Рис. 4.190. Панель **Files**

Примечание. Если частота дискретизации аудиофайлов не соответствует настройкам многодорожечной сессии, то появится предупреждение. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы создать копии файлов с новыми настройками, соответствующими вашему проекту. В результате на панели **Files** (Файлы) будут присутствовать две версии одного и того же файла. Вы можете сохранить обе копии или удалить те версии файла, которые не соответствуют настройкам вашего проекта.

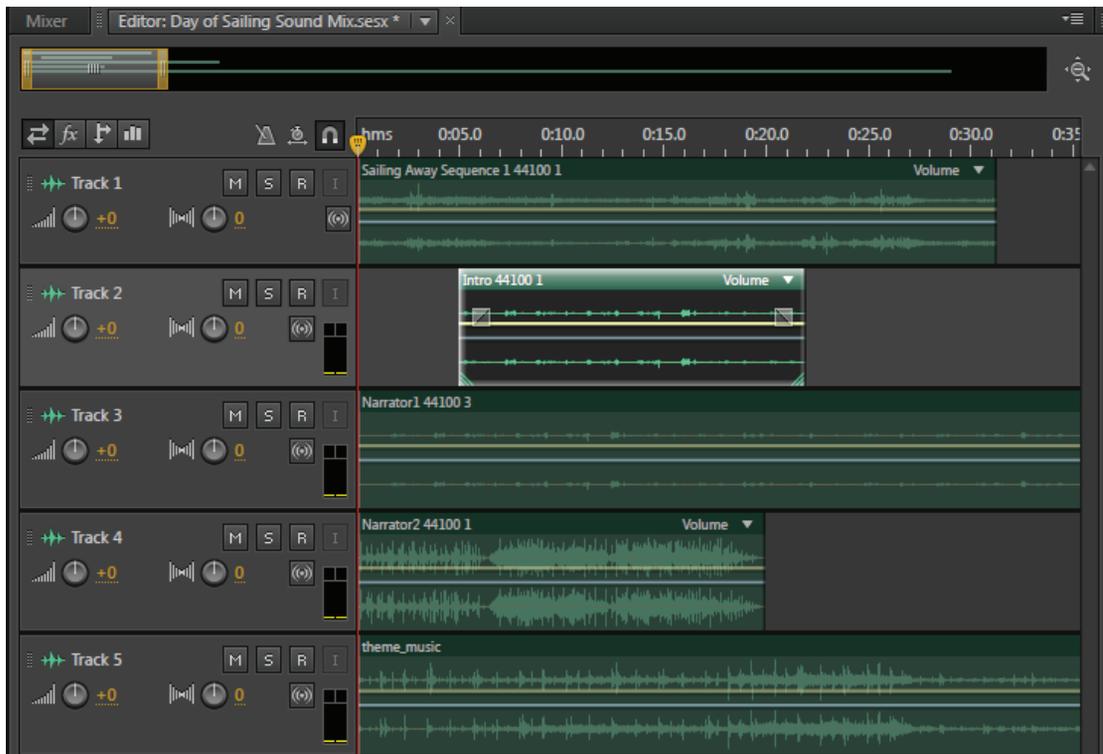


Рис. 4.191. Многодорожечная сессия

Добавление в многодорожечный проект нескольких файлов может усложнить работу с отдельными дорожками.

10. Чтобы увеличить область отображения отдельной дорожки, установите указатель мыши на нижний край дорожки и перетащите его (рис. 4.192).

11. Изучите элементы управления масштабom в нижней части панели **Editor** (Редактор) (рис. 4.193).

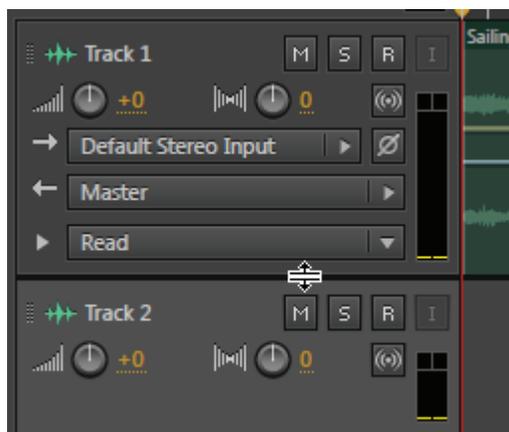


Рис. 4.192. Увеличенная область отображения дорожки **Track 1**

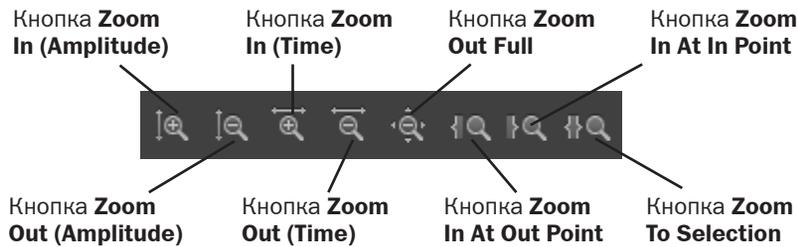


Рис. 4.193. Элементы управления масштабом на панели **Editor**

Вы можете увеличивать или уменьшать масштаб дорожек по вертикали (амплитуда), изменяя масштаб каждого клипа. Вы также можете увеличивать или уменьшать масштаб дорожек по горизонтали для изменения масштаба временной шкалы, отображая при этом большую или меньшую часть дорожки.

При редактировании клипов вы можете сфокусироваться на конкретных точках входа\выхода или на выбранных областях клипа.

Редактирование отдельной дорожки

Каждая дорожка в многодорожечном проекте может быть открыта и отредактирована независимо от других дорожек.

Редактирование отдельной дорожки

- 1.** Выделите дорожку, которую необходимо отредактировать, щелкнув по ней мышью.
- 2.** Выберите команду меню **Clip ⇒ Edit Source File** (Клип ⇒ Редактировать исходный файл).

Клип откроется в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) (рис. 4.194).

- 3.** Внесите изменения на дорожку, например, разделите ее на отдельные клипы, примените эффекты, очистите, удалите шумы, или уменьшите или увеличьте уровень громкости этой дорожки.

Примечание. Дополнительную информацию о редактировании клипов вы можете найти в разделе «Редактирование звука».

- 4.** Щелкните по кнопке **View Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор), чтобы просмотреть многодорожечную сессию в панели **Editor** (Редактор).

Все внесенные вами изменения будут отображены в многодорожечном проекте.

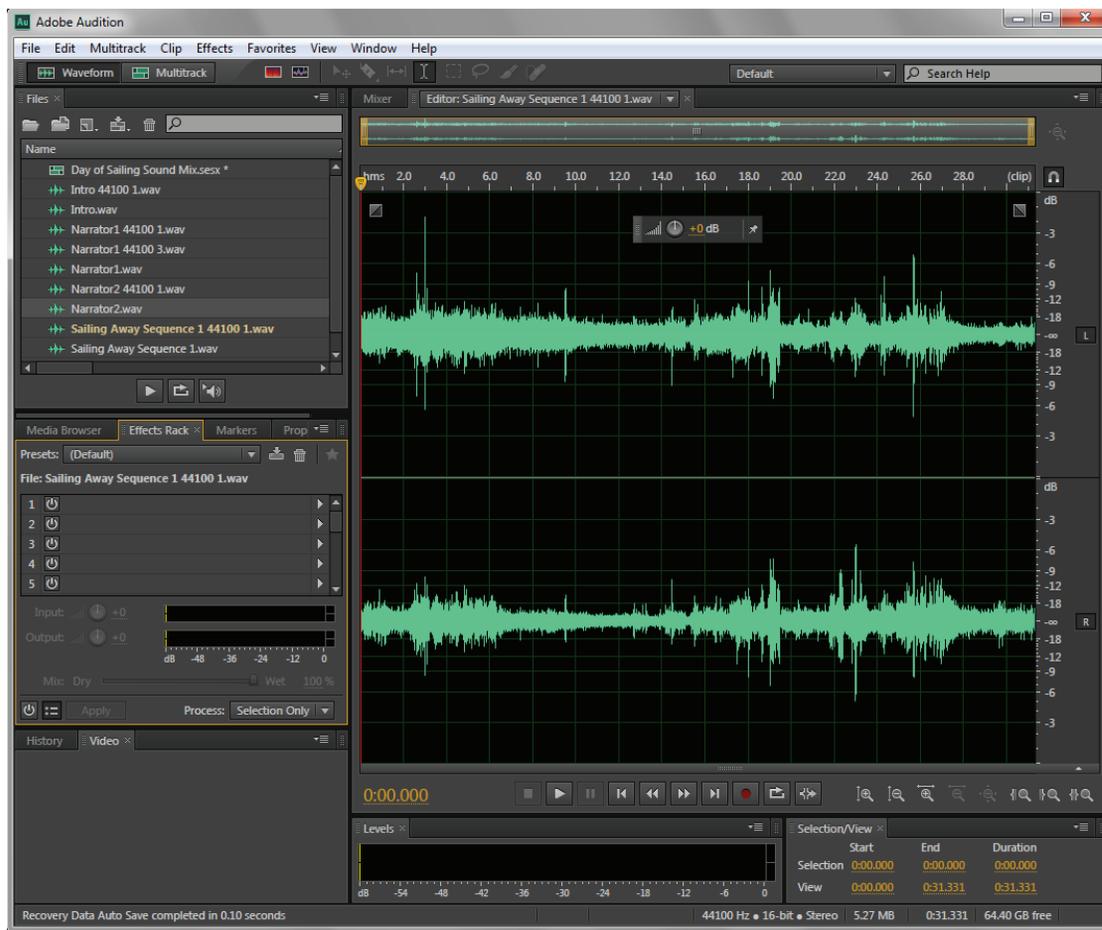


Рис. 4.194. Файл, открытый в режиме Waveform Editor

Сохранение многодорожечного проекта в виде отдельного аудиофайла

Этот процесс заключается в экспортировании результата сведения нескольких дорожек. При этом все дорожки объединяются в один файл — файл в формате WAV, AIF, MP3 или в любом другом формате, выбор которого зависит от установленных параметров.

Сохранение многодорожечного проекта в виде отдельного аудиофайла

1. На панели **Files** (Файлы) выберите многодорожечный проект, который необходимо сохранить, а затем выберите команду меню **Multitrack** ⇒ **Mixdown Session To New File** ⇒ **Entire Session** (Многодорожечный файл ⇒ Свести сессию в новый файл ⇒ Вся сессия).

Примечание. Вы также можете выбрать команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Multitrack Mixdown** ⇒ **Entire Session** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Сведение многодорожечного файла ⇒ Вся сессия).

Сведенный файл будет отображен на панели **Files** (Файлы) вместе с файлом многодорожечной сессии (рис. 4.195)

2. Дважды щелкните по сведенному файлу на панели **Files** (Файлы).

Файл откроется на панели **Editor** (Редактор). Вся многодорожечная сессия теперь представляет собой отдельный файл, который вы можете добавить в другие многодорожечные сессии.



Рис. 4.195. Сведенный многодорожечный файл

Добавление дорожки предварительного просмотра видео в многодорожечную сессию

При редактировании звукового сопровождения видеоклипов полезно открыть предварительный просмотр видео в качестве части многодорожечной сессии. Это позволит вам посматривать видео в процессе монтажа, сращивания, сведения и улучшения звукового сопровождения.

В режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) вы можете вставлять видеофайлы для точной синхронизации сессии с видео. После вставки видеофайла, соответствующий видеоклип отображается над областью отображения дорожек, а аудиоклип располагается на дорожке под ним.

Вставка видео в многодорожечную сессию

- 1.** Откройте многодорожечную сессию в редакторе.
- 2.** В режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) установите курсор текущей позиции воспроизведения в точку временной шкалы, где должно начаться воспроизведение видео.
- 3.** Выберите команду меню **Multitrack** ⇒ **Insert Files** (Многодорожечный файл ⇒ Вставить файлы).
- 4.** В диалоговом окне **Import File** (Импорт файла) перейдите в папку с видеофайлом, выберите его и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Примечание. Если частота дискретизации аудиодорожки видеоклипа отличается от параметров многодорожечной сессии, появится предупреждение. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы создать копию файла с частотой дискретизации, которая соответствует вашей сессии.

Видеофайл будет добавлен на самую верхнюю дорожку многодорожечной сессии. Если видеофайл содержит звуковое сопровождение, то это звук помещается на новую дорожку, расположенную непосредственно под дорожкой, содержащей видео (рис. 4.196).

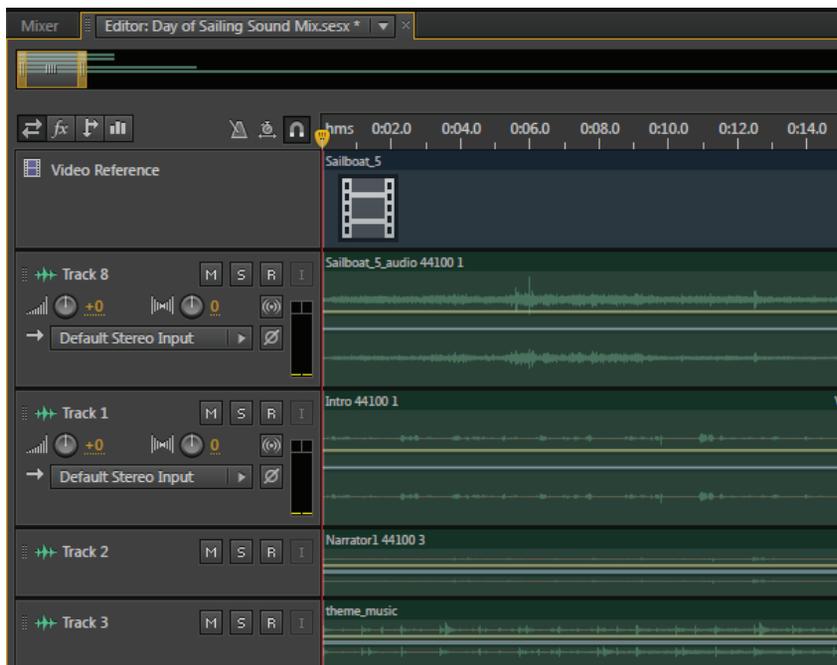


Рис. 4.196. Видеодорожка на панели **Editor**

Предварительный просмотр видео воспроизводится на панели **Video** (Видео) (рис. 4.197).

Примечание. Вы можете перемещать видеоклип, не затрагивая аудиоклип, содержащий исходное звуковое сопровождение. Для синхронизации таких видео и аудиоклипов, выберите один из них, а затем, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), щелкните по другому. Теперь при перетаскивании одного клипа, другой будет перемещаться вместе с ним.

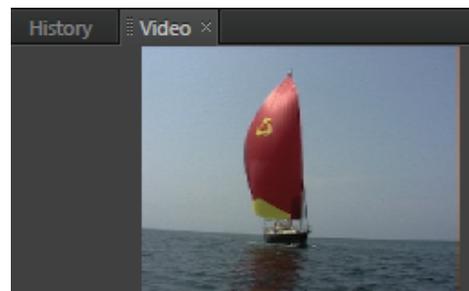


Рис. 4.197. Панель **Video**

РЕДАКТИРОВАНИЕ ЗВУКА

Хотя в некоторых ситуациях программу Adobe Audition CS6 можно использовать для записи звука, в подавляющем большинстве случаев она применяется для редактирования, очистки или добавления эффектов в существующие аудиофайлы — например, звуковое сопровождение, записанное вместе с видеоизображением. Например, если вы сняли интервью, можно воспользоваться программой Audition, чтобы подавить фоновый шум, увеличить уровень громкости или удалить звук звонка мобильного телефона.

В этом разделе представлены следующие упражнения:

- Разделение звукового файла на клипы;
- Обрезка аудиофайлов;
- Подавление шума;
- Увеличение или уменьшение уровня громкости;
- Удаление посторонних шумов;
- Применение эффектов;
- Объединение отредактированных клипов в многодорожечной сессии;
- Растяжение клипов в многодорожечной сессии.

Разделение звукового файла на клипы

После того, как аудиоклип будет записан и импортирован в программу Adobe Audition, вы можете разделить его на части, редактировать и работать с которыми можно по отдельности.

Разделение звукового файла на клипы

1. Запустите программу Adobe Audition.
2. Откройте аудиофайл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы).

Примечание. Чтобы открыть файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы), вы можете дважды щелкнуть по файлу на панели **Files** (Файл) или в многодорожечной сессии. Вы также можете выбрать команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть), чтобы открыть файл, который еще не был импортирован на панель **Files** (Файл). Еще один способ — записать новый звуковой файл на панели **Editor** (Редактор). Для получения информации о записи звука обратитесь к разделу «Как записать дикторский текст».

3. Выберите инструмент **Time Selection** (Выделение по времени) на панели инструментов (рис. 4.198).
4. Выделите фрагмент аудиофайла путем перетаскивания (рис. 4.199).
5. Выберите команду меню **File** ⇒ **Save Selection As** (Файл ⇒ Сохранить выделение как).

Появится диалоговое окно **Save Selection As** (Сохранение выделения как) (рис. 4.200).

Программа Adobe Audition создаст новый файл на основе выделенного звукового фрагмента. По умолчанию новый файл представляет собой файл Wave PCM, но вы можете изменить формат в раскрывающемся списке **Format** (Формат).

6. Введите описательное имя аудиофайла и щелкните по кнопке **ОК**, чтобы создать новый файл.



Рис. 4.198. Панель инструментов

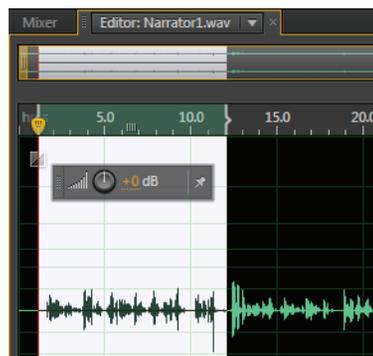


Рис. 4.199. Выделение фрагмента звукового файла

Программа Audition создаст новый файл. Для работы с этим файлом в программе Audition вы должны импортировать его.

7. Выберите команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть), найдите новый файл, выберите его и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Новый файл будет открыт в панели **Editor** (Редактор) и отобразится на панели **Files** (Файл) (рис. 4.201).

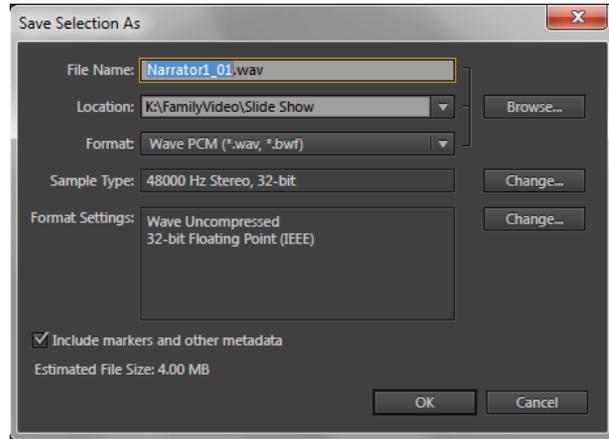


Рис. 4.200. Диалоговое окно **Save Selection As**

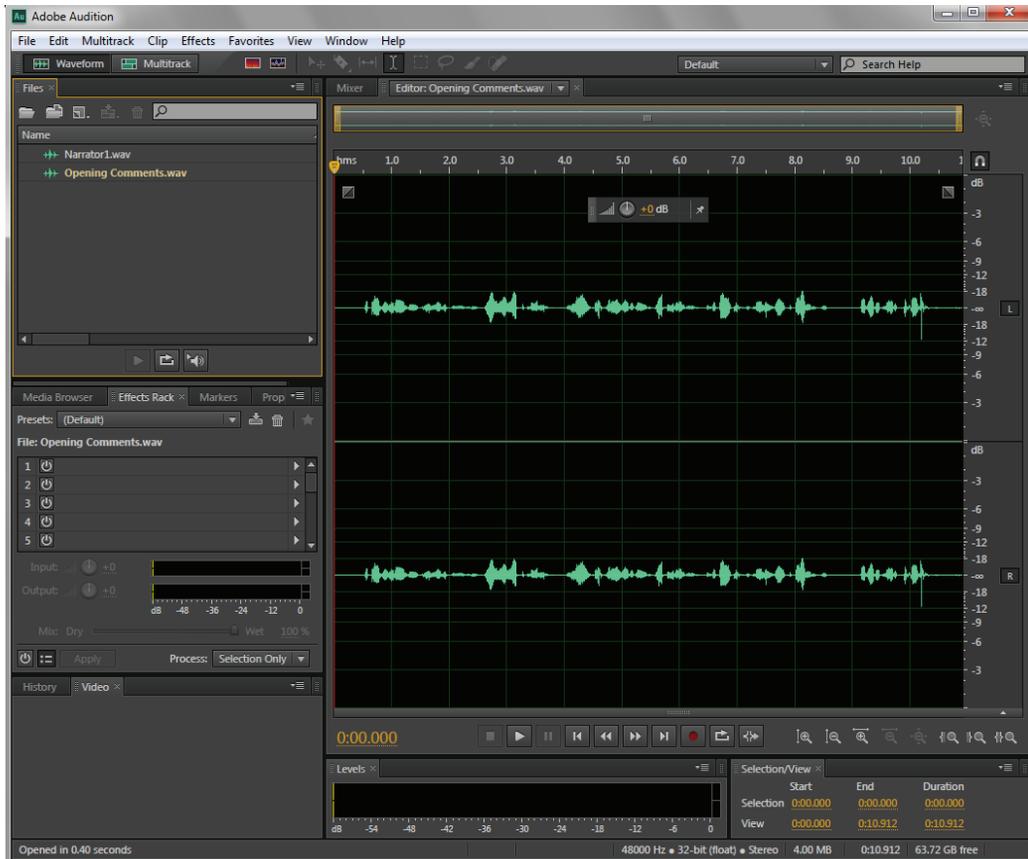


Рис. 4.201. Клип, открытый в виде нового файла

Обрезка аудиофайлов

Чтобы удалить фрагмент аудиофайла, выберите часть клипа и нажмите клавишу **Delete**. Вы можете удалить фрагменты с начала, в середине или с конца клипа.

Обрезка аудиофайлов

1. Откройте звуковой файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы).
2. Выберите инструмент **Time Selection** (Выделение по времени) на панели инструментов (рис. 4.198).

Примечание. Для выбора окончания клипа вам может понадобиться уменьшить масштаб. Щелкните по кнопке **Zoom Out Full** (Отобразить полностью) в нижней части панели **Editor** (Редактор), чтобы отобразить весь клип (рис. 4.202).

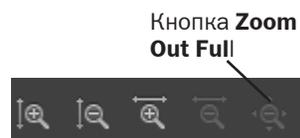


Рис. 4.202. Кнопка **Zoom Out Full**

3. Путем перетаскивания указателя мыши выделите звуковой фрагмент, который необходимо удалить, и нажмите клавишу **Delete**.

Подавление шума

Зачастую звук, записанный вместе с видеоматериалом, имеет назойливый фоновый шум: шипение или щелчки, которые уловил микрофон вашей видеокамеры, или шум от проехавшего мимо автомобиля. Вы сможете значительно повысить качество записанного голоса, подавив посторонний шум с помощью программы Adobe Audition.

Процесс подавления шумов в звуковом файле начинается с захвата профиля шума, характерного для того шума, который необходимо удалить из клипа. Например, если дикторский текст сопровождается постоянным шумом вентилятора, вы можете захватить профиль шума, выбрав часть записи во время длительной паузы в разговоре. При записи звука всегда следует попросить всех сохранять тишину, чтобы вы могли в течение одной или двух минут записать окружающий звук в комнате. Это может стать отличным источником профилей шума при подавлении шумов в файле.

Для выполнения этого упражнения понадобится звуковой файл, содержащий разговор и окружающий фоновый шум, который нужно удалить.

Подавление шума

1. Откройте звуковой файл, содержащий записанную речь.

На панели **Editor** (Редактор) отобразится волновая форма.

2. Используя волновую форму, найдите и выделите часть клипа, где отсутствует речь, но слышен нежелательный шум (рис. 4.203).



Рис. 4.203. Выделение, используемое в качестве профиля шума

3. Выберите команду меню **Effects** ⇒ **Noise Reduction/Restoration** ⇒ **Capture Noise Print** (Эффекты ⇒ Подавление шума ⇒ Захват профиля шума).
4. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Select** ⇒ **Select All** (Правка ⇒ Выделить ⇒ Выделить все), чтобы выделить весь клип.
5. Выберите команду меню **Effects** ⇒ **Noise Reduction/Restoration** ⇒ **Noise Reduction (Процесс)** (Эффекты ⇒ Подавление шума ⇒ Подавление шума).

Программа Audition проанализирует файл и откроет диалоговое окно **Effect–Noise Reduction** (Эффект – Подавление шума) с рекомендуемыми настройками (рис. 4.204). Вы можете скорректировать параметры в диалоговом окне или принять рекомендуемые.

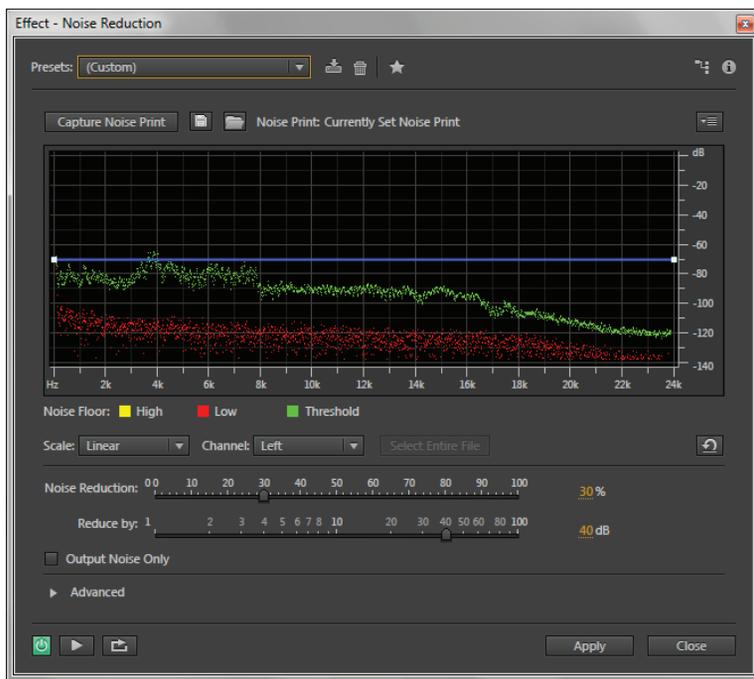


Рис. 4.204. Диалоговое окно **Effect–Noise Reduction**



Рис. 4.205. Кнопки **Preview Play/Stop** и **Power State**

6. Щелкните по кнопке **Preview Play/Stop** (Воспроизведение/Остановка предварительного просмотра) в левом нижнем углу диалогового окна, чтобы оценить звук файла после подавления шума (рис. 4.205).

Во время воспроизведения вы можете щелкнуть по переключателю **Power State** (Включение\Отключение) (рис. 4.205) и услышать, как отредактированный файл звучит по сравнению с исходным.

7. Экспериментируйте с различными параметрами подавления шума до тех пор, пока вас не устроит звук отредактированного файла, а затем щелкните по кнопке **Apply** (Применить), чтобы подтвердить изменения.

Увеличение или уменьшение уровня громкости

Существует одна вещь, которая гарантированно будет раздражать аудиторию вашего законченного видео, — это звуковое сопровождение, требующее от зрителей постоянно настраивать уровень громкости звука во время просмотра.

При записи звука вы можете не достичь постоянного уровня громкости на протяжении всей записи. Или у вас может быть несколько звуковых файлов, записанных в разное время в разных местах с различным уровнем звука. При редактировании или сведении звука в программе Adobe Audition, вы можете увеличить или уменьшить громкость клипа или его части для создания итоговой звуковой дорожки с постоянным уровнем громкости или саундтрека, громкость которого уменьшается или увеличивается тогда, когда это необходимо.

Увеличение или уменьшение уровня громкости

1. Откройте аудиофайл, который необходимо отредактировать.
2. Установите указатель мыши на индикатор **Heads Up Display (HUD)** на панели **Editor** (Редактор) (рис. 4.206).

Примечание. Если индикатор **HUD** не появился, выберите команду меню **View** ⇒ **Show HUD** (Вид ⇒ Показать HUD).

3. Удерживая нажатой кнопку мыши, перетащите указатель мыши влево, чтобы уменьшить громкость, или вправо, чтобы увеличить громкость.

При перетаскивании, индикатор **HUD** отобразит изменение уровня громкости, а волновая форма представит изменение в графическом виде.

4. Отпустите кнопку мыши.

Изменения приняты. После применения изменений индикатор **HUD** сбросит значение громкости до +0 дБ. Число на индикаторе показывает, насколько увеличивается или уменьшается громкость по сравнению с нынешним уровнем (а не с уровнем громкости в исходном файле).

5. Используя инструмент **Time Selection** (Выделение по времени), выполните перетаскивание на панели **Editor** (Редактор), чтобы выделить часть клипа.

6. Используйте индикатор **HUD**, чтобы отрегулировать уровень громкости.

Изменение будет применено только к выбранной части клипа.

Удаление постороннего звука

Иногда в середине аудиозаписи может появиться небольшой фрагмент нежелательного звука — например, звонок мобильного телефона. Удалить такие звуки можно с помощью инструментов выделения программы Adobe Audition и графика спектра частот.



Рис. 4.206. Индикатор HUD на панели Editor

Инструмент **Spectral Frequency Display** (График спектра частот) представляет звук с помощью цвета, так что вы можете буквально видеть различные звуки в файле. Более яркие цвета соответствуют более громким звукам. Более темные цвета соответствуют более тихим звукам. Черный цвет означает тишину. По умолчанию цвет варьируется от темно-синего (низкая амплитуда частоты) до ярко-желтого (высокая амплитуда частоты). Путем определения нежелательных звуков вы можете найти, выделить и удалить (или уменьшить) только конкретный ненужный звук. Вы также можете определить звуки, которые возникают в определенном диапазоне частот и применить фильтры, которые влияют только на целевой диапазон звуков.

Примечание. Следующие методики лучше всего работают с отчетливыми звуками — например, кашель, звонок мобильного телефона или звук отодвигаемого стула. Образец записи в данном упражнении содержит голос диктора, прерванный звонком мобильного телефона.

Примечание. Устранение постороннего звука — это метод проб и ошибок. При необходимости, выберите команду меню **Edit** ⇒ **Undo** (Правка ⇒ Отменить) и попробуйте другой способ.

Удаление постороннего звука

1. Откройте файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы).
2. Щелкните по кнопке **Show Spectral Frequency Display** (Показать график спектра частот) (рис. 4.207).

Воспроизведите клип, чтобы оценить область ненужного звука. В этом примере вы не можете отличить речь от звонка сотового телефона по волновой форме, но вы можете ясно видеть звук телефонного звонка на графике спектра частот (рис. 4.208).

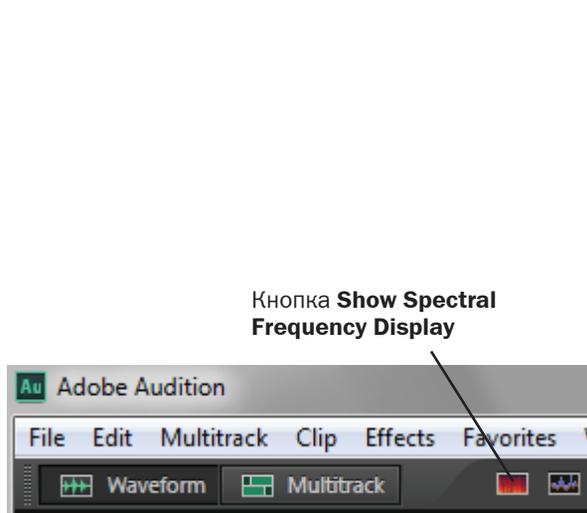


Рис. 4.207. Панель инструментов

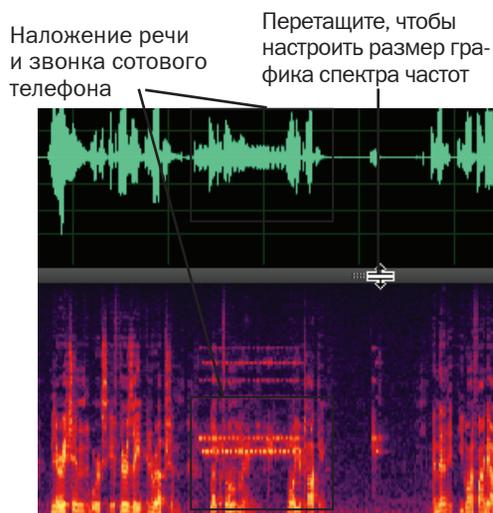


Рис. 4.208. График спектра частот

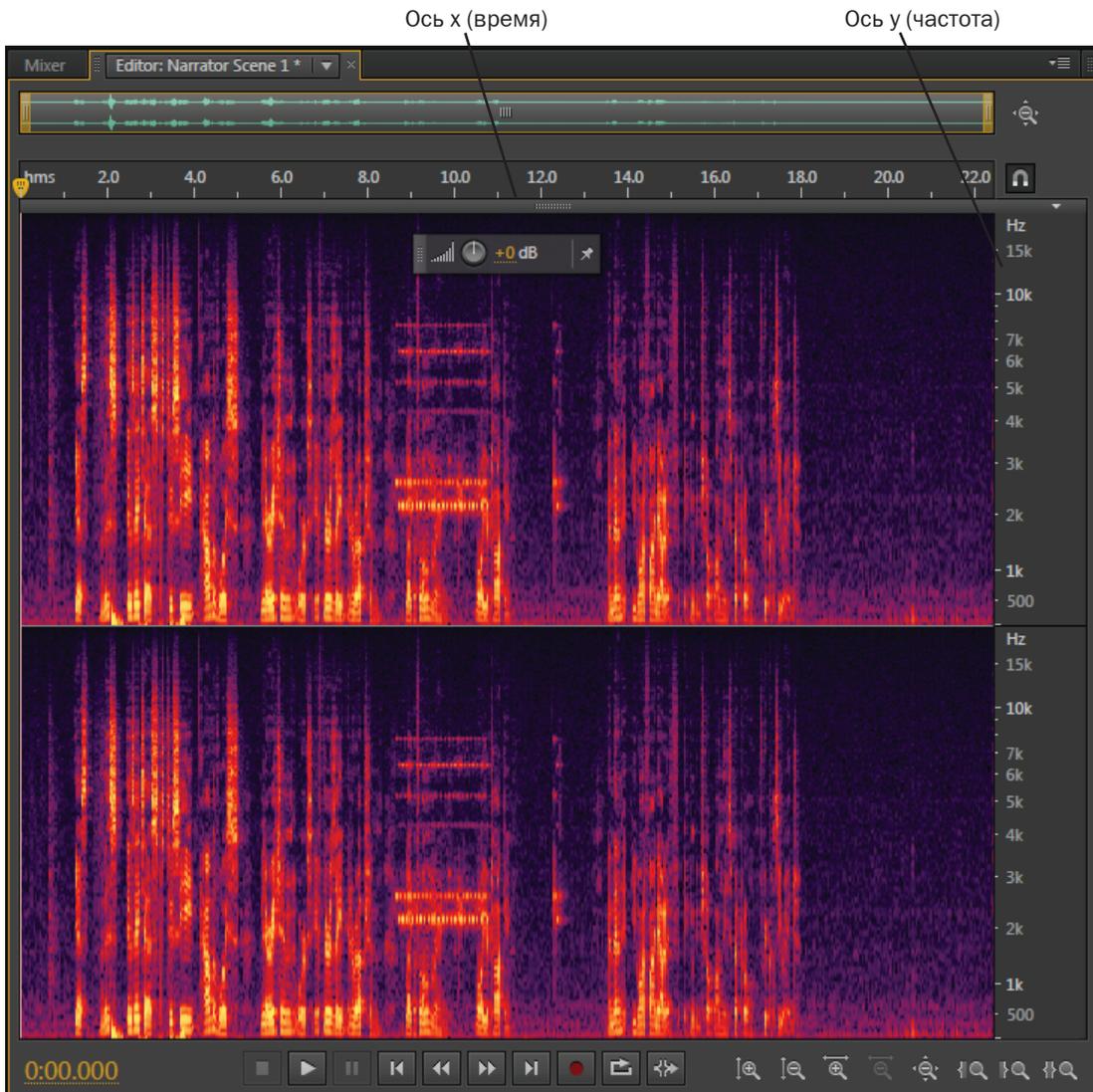


Рис. 4.209. Панель **Editor**

3. Чтобы увеличить размер графика спектра частот, перетаскивайте его верхнюю границу вверх (рис. 4.208) пока график не заполнит панель **Editor** (Редактор) (рис. 4.209).

По оси x (горизонтальная линейка) измеряется время, а по оси y (вертикальная линейка) измеряется частота. Это позволяет выявить звуки определенного диапазона частот.

При выборе звука на графике спектра частот, вам может понадобиться изменить масштаб. Для этого, удерживая нажатой правую кнопку мыши, выполните перетаскивание по оси y.

4. Установите указатель мыши на ось (ось частот) и, удерживая нажатой правую кнопку мыши (Windows) или клавишу **Control** (OS X), выполните перетаскивание, чтобы увеличить нужный диапазон частот (рис. 4.210).

Масштабирование упрощает поиск и выделение ненужного звука. Посмотрите на образец цвета в той части графика, которая отличается от остального файла. Этот образец может соответствовать ненужному звуку.

В этом примере вы можете ясно видеть яркие цвета, представляющие звонок сотового телефона во время разговора (рис. 4.211).

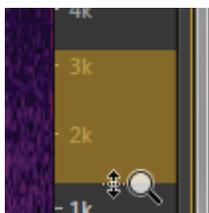


Рис. 4.210. Увеличение графика спектра частот

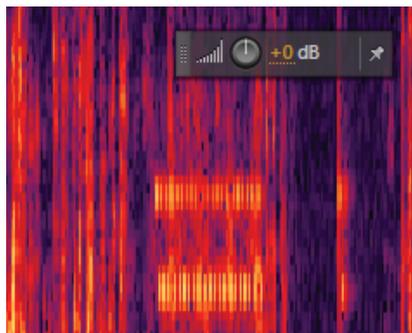


Рис. 4.211. Более яркие цвета определяют звонок сотового телефона во время разговора

5. Выберите инструмент **Marquee** (Прямоугольное выделение) или **Lasso** (Лассо) на панели инструментов. Перетаскивая мышью с удерживанием кнопки мыши, выделите образец цвета на графике спектра частот, который, по вашему мнению, соответствует постороннему звуку (рис. 4.212).

6. В группе элементов управления воспроизведением на панели **Editor** (Редактор) щелкните по кнопке **Loop Playback** (Зацикленное воспроизведение) (рис. 4.213).



Рис. 4.212. Выделенный звук



Рис. 4.213. Группа элементов управления воспроизведением

7. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизвести), чтобы запустить зацикленное проигрывание выделения. Щелкните по кнопке **Stop** (Остановить), чтобы остановить воспроизведение.

8. Повторяйте шаги 5 и 6, пока вам не удастся изолировать и выделить ненужный звук.

После выделения звука, у вас есть несколько возможностей для его подавления, устранения или изменения.

- Применение инструмента **Auto Healing** (Автоматическое восстановление).
- Снижение уровня звука (амплитуды) выделения с помощью индикатора **HUD**.
- Использование эффекта **Dynamic Sound Removal** (Динамическое удаление звука), применяемого к выделенному диапазону частот и позволяющего удалить звук в реальном времени.

В первом примере вы используете инструмент **Auto Healing** (Автоматическое восстановление).

Примечание. Никогда не следует удалять сегмент полностью, поскольку это может повлиять на остальную часть звуковой дорожки. Кроме того, не следует уменьшать громкость до уровня ниже -40 .

9. Выберите команду меню **Favorites** \Rightarrow **Auto Heal** (Избранное \Rightarrow Автоматическое восстановление).

Команда **Auto Heal** (Автоматическое восстановление) удаляет звук, смешивая его с окружающими звуками. Этого может быть недостаточно для полного решения проблемы.

10. Воспроизведите выделенную часть клипа еще раз, чтобы узнать, удалось ли устранить шум.

Если применение инструмента **Auto Healing** (Автоматическое восстановление) не решило проблему, то вам может понадобиться попробовать другой метод. Для уменьшения уровня звука вы можете воспользоваться индикатором **HUD**.

11. На индикаторе **HUD** выполните перетаскивание влево, чтобы уменьшить громкость звука. Уменьшите уровень звука до -20 , -30 и -40 . Воспроизведите выделенный фрагмент, чтобы увидеть, как конкретное изменение влияет на клип.

По мере уменьшения уровня звука звонок телефона отображается в различных частотах на графике спектра частот. Чтобы полностью удалить звонок мобильного телефона, вам необходимо выполнить дополнительные выделения и коррекции (рис. 4.214).

Для устранения небольших артефактов, например, щелчков или хлопков, вы можете использовать инструмент **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть) (рис. 4.215). При выборе звукового сигнала с помощью этого инструмента, к звуку автоматически применяется команда меню **Effects** \Rightarrow **Auto Heal Selection** (Эффекты \Rightarrow Автоматическое восстановление выделения).

Исправленный шум

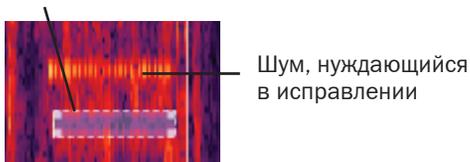


Рис. 4.214. Частично устраненный шум

Инструмент **Spot Healing Brush**

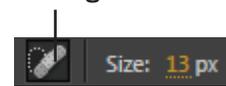


Рис. 4.215. Панель инструментов

12. Выберите инструмент **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть).

13. Найдите образец шума на графике спектра частот и выполните перетаскивание, чтобы выделить его (рис. 4.216).



Рис. 4.216. Выделение, созданное инструментом **Spot Healing Brush**

Примечание. Для более точного выбора вы можете изменить размер кисти на панели инструментов.

Как и с другими способами удаления шумов, вам может потребоваться попробовать несколько методов удаления нежелательных звуков.

14. Используйте инструмент **Marquee** (Прямоугольное выделение) или **Lasso** (Лассо), чтобы выделить другой звук, который необходимо удалить. Обратите внимание на диапазон частот, которым представлен звук.

15. Выберите команду меню **Effects** ⇒ **Filter And EQ** ⇒ **Graphic Equalizer (10 Bands)** (Эффекты ⇒ Фильтр и эквалайзер ⇒ Графический эквалайзер (10 полос)).

Появится диалоговое окно **Effect – Graphic Equalizer (10 Bands)** (Эффект – Графический эквалайзер (10 полос)) (рис. 4.217). Вы можете использовать ползунковые регуляторы для

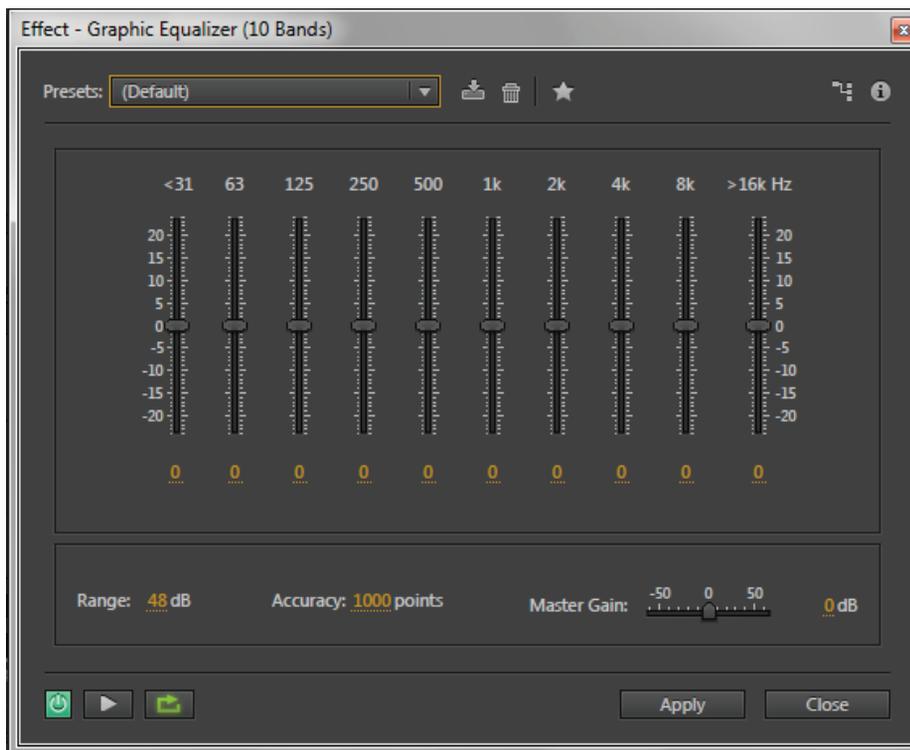


Рис. 4.217. Диалоговое окно **Effect – Graphic Equalizer (10 Bands)**

уменьшения уровня звука в конкретных частотных диапазонах. Например, вы можете удалить частоту звонка сотового телефона или кашля, не затрагивая при этом частоту речи.

16. Используйте ползунковые регуляторы для уменьшения уровня звука в нужном частотном диапазоне, и щелкните по кнопке **Apply** (Применить).

17. Воспроизведите выделенный фрагмент клипа, чтобы проверить, привело ли добавление эффекта к устранению шума.

Применение эффектов

Эффект — это один из способов исказить или видоизменить звук. Программа Adobe Audition позволяет применять до шестнадцати эффектов одновременно при помощи *набора эффектов (effects rack)*. Эффекты, добавляемые в набор эффектов, могут быть включены и отключены. Добавленные эффекты применяются к файлу в момент его сохранения. Вы можете просмотреть предварительный результат применения эффекта и при необходимости настроить, отключить или удалить отдельные эффекты. Вы также можете добавить эффекты, выбрав их в меню **Effects** (Эффекты) или **Favorites** (Избранное). Применение эффектов к файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) отличается от применения эффектов к дорожкам и клипам в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

В этом упражнении вы примените эффекты к файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы). Более подробную информацию о применении эффектов можно найти в разделе «Применение звуковых эффектов в программе Adobe Audition».

Удаление 60-герцового гула

В качестве примера давайте представим, что ваш аудиофайл содержит низкочастотный гул, вызываемый оборудованием записи, которое было неправильно подключено или которое уловило импульсы от расположенных рядом электрических розеток. Вы можете удалить этот гул, используя эффект, называемый **Remove 60 Hz Hum** (Удаление 60-герцового гула), который доступен в меню **Favorites** (Избранное).

Удаление 60-герцового гула

1. Откройте звуковой файл, из которого необходимо удалить гул.

Убедитесь, что никакая часть данного файла не выделена на панели **Editor** (Редактор), чтобы эффект был применен ко всему клипу.

2. Выберите команду меню **Favorites** ⇒ **Remove 60 Hz Hum** (Избранное ⇒ Удаление 60-герцового гула).

Программа Adobe Audition применит эффект, чтобы обнаружить и устранить любое присутствие 60-герцового гула.

Добавление эффекта реверберации в набор эффектов

Вы можете использовать эффекты, чтобы добавить изюминку в свои аудиофайлы. Например, вы можете заставить речь звучать так, будто она произносится в большом концертном зале, с помощью *эффекта реверберации*.

Добавление эффекта реверберации в набор эффектов

1. Откройте звуковой файл, к которому необходимо применить эффект реверберации.
2. Убедитесь в том, что панель **Effects Rack** (Набор эффектов) открыта.
3. На панели **Effects Rack** (Набор эффектов) раскройте меню **Effects** (Эффекты) в первой пустой строке (рис. 4.218) и установите указатель мыши на слово **Reverb** (Реверберация).

Вам на выбор будут представлены пять эффектов реверберации.

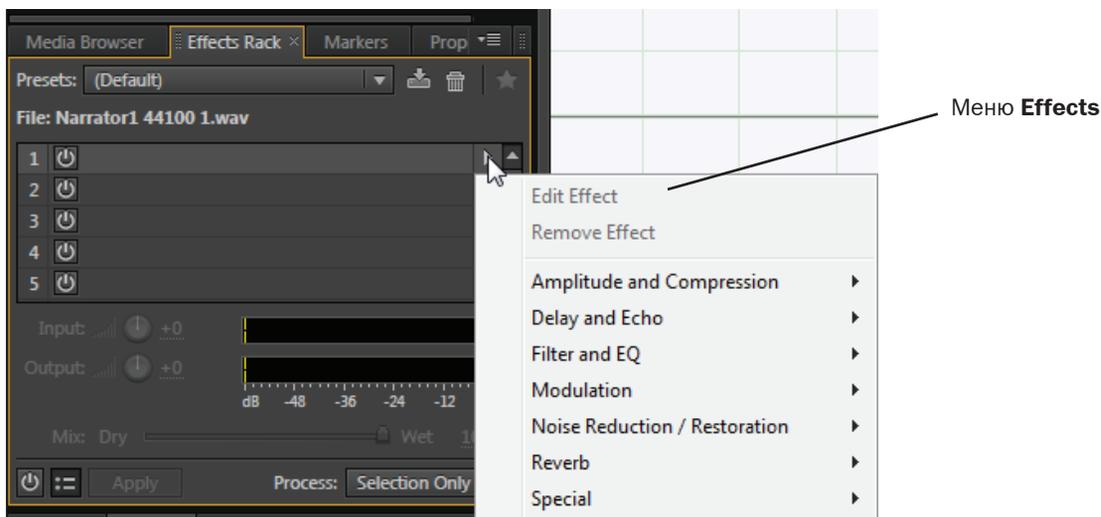


Рис. 4.218. Меню **Effects** на панели **Effects Rack**

4. Выберите эффект реверберации, например, **Surround Reverb** (Объемная реверберация) (рис. 4.219).

Появится диалоговое окно данного эффекта (рис. 4.220).

5. В диалоговом окне откройте раскрывающийся список **Presets** (Предустановки) и выберите предустановку, например, **Auditorium** (Концертный зал).

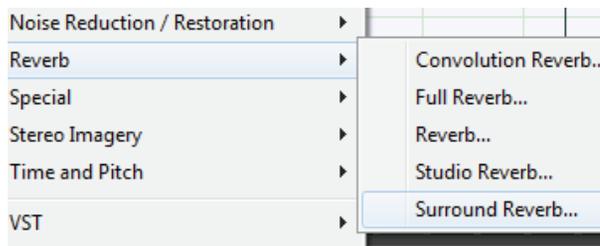


Рис. 4.219. Эффекты реверберации

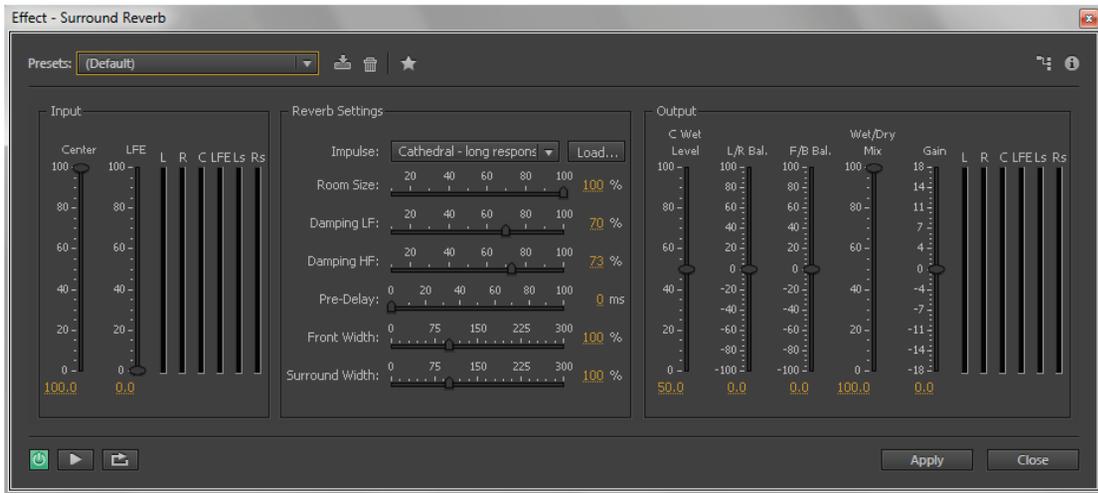


Рис. 4.220. Диалоговое окно эффекта **Surround Reverb**

6. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) в группе элементов управления воспроизведением под панелью **Editor** (Редактор) для предварительной оценки эффекта.

Примечание. Вам может потребоваться перетащить диалоговое окно, чтобы получить доступ к группе элементов управления воспроизведением.

7. Если вас устраивает результат, закройте диалоговое окно.

Эффект отображается первым на панели **Effects Rack** (Набор эффектов) (рис. 4.221). Переключатель **Power State** (Включение\Отключение) установлен в состоянии **On** (Включено) и выделен зеленым цветом. Вы можете включить и выключить этот эффект, щелкнув по данному переключателю.

Вы можете добавить к клипу до 16 эффектов.

8. Откройте раскрывающийся список **Presets** (Предустановки) на панели **Effects Rack** (Набор эффектов).

Данная панель содержит несколько предустановок для быстрого применения наиболее часто используемых эффектов.

Примечание. После добавления эффектов к клипу, вам может понадобиться сохранить весь набор в качестве новой предустановки. Чтобы сделать это, щелкните по кнопке **Save Effects Rack As A Preset** (Сохранить набор эффектов в качестве предустановки) (рис. 4.221). Присвойте новой предустановке имя и щелкните по кнопке **OK**.

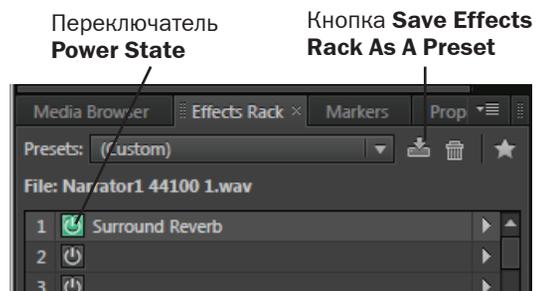


Рис. 4.221. Панель **Effects Rack**

Изменение скорости и высоты тона звука

Вам доводилось слушать записи, в которых после различных манипуляций речь звучала гораздо медленнее или быстрее. Один из примеров – ролики коммерческой рекламы, в которой информация «мелким шрифтом» читается на высокой скорости. Если вы думаете, что дикторы в состоянии так быстро говорить, подумайте еще раз. Конечно же, их речь была записана с нормальной скоростью, а затем сжата, например, в программе Adobe Audition. Растяжение или сжатие звука оказывает влияние на высоту тона.

Используя эффекты **Time** (Время) и **Stretch** (Растягивание) программы Adobe Audition, вы можете одновременно управлять скоростью и высотой тона звука для создания естественного звучания голоса на различных скоростях. Вы также можете поэкспериментировать с различными настройками скорости и высоты тона для создания специальных эффектов, например, эффекта речи после вдыхания гелия.

В этом упражнении вы примените эффекты **Time** (Время) и **Stretch** (Растягивание) к файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы). Далее в этом разделе вы научитесь растягивать клип в соответствии с продолжительностью других клипов многодорожечной записи.

Изменение скорости и высоты тона звукового файла в режиме Waveform Editor

1. В режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) откройте звуковой файл, содержащий речь.
2. Воспроизведите файл, чтобы услышать, как он звучит в оригинале.
3. Выберите команду меню **Select Effects** ⇒ **Time And Pitch** ⇒ **Stretch And Pitch (Process)** (Выбор эффектов ⇒ Время и тон ⇒ Растягивание и тон (Процесс))

Примечание. Эффект **Stretch And Pitch (Process)** (Растягивание и тон (Процесс)) может быть применен непосредственно к файлам в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы). Он не может быть применен к дорожкам в многодорожечной сессии и в качестве эффекта на панели **Effects Rack** (Набор эффектов).

Появится диалоговое окно **Effect** – **Stretch And Pitch** (Эффект – Растягивание и тон) (рис. 4.222). Вы можете ввести конкретное значение продолжи-

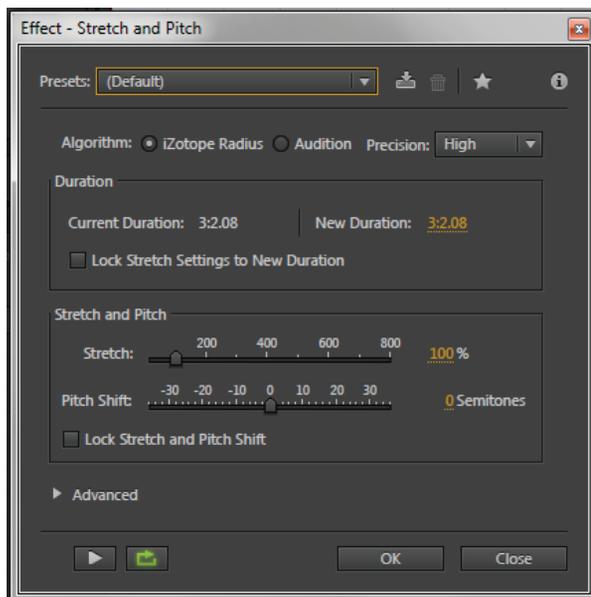


Рис. 4.222. Диалоговое окно **Effect** – **Stretch And Pitch**

тельности файла или вручную настроить степень растягивания и изменения тона в процентах от исходных значений. Уменьшение процента растягивания укорачивает клип, заставляя голоса звучать быстрее. Увеличение процента растягивания удлиняет файл, из-за чего голоса звучат медленнее.

4. В раскрывающемся списке **Presets** (Предустановки) и выберите вариант **Fast Talker** (Быстрая речь) (рис. 4.223).

5. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) в диалоговом окне для предварительной оценки эффекта. Значение параметра **Stretch** (Растягивание) уменьшено до 45%, значение параметра **Pitch Shift** (Сдвиг высоты тона) осталось прежним — 0%, в результате чего продолжительность файла уменьшилась, а речь стала быстрее.

6. Во время воспроизведения файла перетащите ползунковые регуляторы **Stretch** (Растягивание) и **Pitch Shift** (Сдвиг высоты тона), чтобы поэкспериментировать с различными настройками и понять, как изменение длительности и высоты тона влияет на звучание файла.

7. В раскрывающемся списке **Presets** (Предустановки) и выберите вариант **Default** (По умолчанию). Это вернет звуковой файл в исходное состояние.

8. Щелкните по кнопке **Close** (Закреть), чтобы закрыть диалоговое окно без применения эффекта.

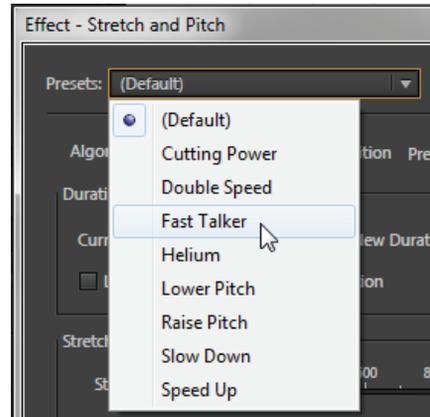


Рис. 4.223. Предустановки эффекта **Stretch And Pitch**

Объединение отредактированных клипов в многодорожечном файле

Завершив монтаж отдельных аудиоклипов, вы можете объединить несколько клипов в многодорожечном проекте. В разделе «Создание многодорожечных звуковых файлов» был рассмотрен процесс создания многодорожечного файла. В многодорожечном файле вы можете легко переносить клипы с одной дорожки на другую. Кроме того, вы можете разделить и обрезать содержимое одной дорожки и комбинировать его с содержимым другой дорожки, чтобы смикшировать звук в многодорожечном файле.

Объединение клипов в многодорожечном файле

1. Щелкните по кнопке **View Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор), чтобы открыть диалоговое окно **New Multitrack Session** (Новая многодорожечная сессия).

2. Введите имя новой многодорожечной сессии и щелкните по кнопке **OK**.

Новая многодорожечная сессия появится на панели **Files** (Файлы) и откроется на панели **Editor** (Редактор).

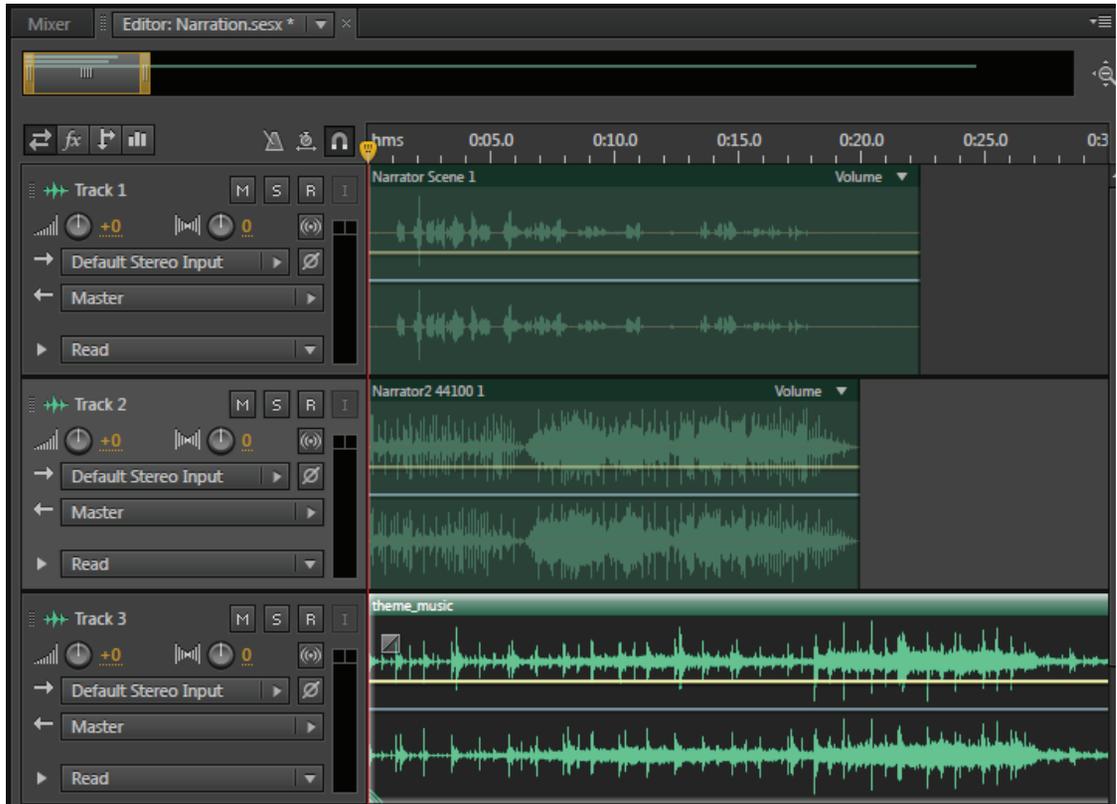


Рис. 4.224. Многодорожечный файл

3. Добавьте, по крайней мере, три отредактированных аудиоклипа на пустые дорожки в многодорожечном файле (рис. 4.224).

4. Чтобы разделить содержимое одной дорожки, выделите дорожку, Установите курсор текущей позиции воспроизведения в точку, в которой вы хотите разделить клип, и выберите команду меню **Clip** ⇒ **Split** (Клип ⇒ Разделить).

Клип будет разделен на две части (рис. 4.225). Теперь вы можете отредактировать, обрезать и или удалить отдельные части клипа.

5. Выделите первую часть разделенного клипа.

6. Установите указатель мыши на правый край выделенного клипа и перетащите указатель мыши влево, чтобы обрезать клип (рис. 4.226).

7. Перетащите аудиоклип, находящийся на дорожке **Track 2**, вправо (или обрежьте клип), чтобы подготовить свободное пространство для небольшого клипа, который вы только что создали на дорожке **Track 1** (рис. 4.227).

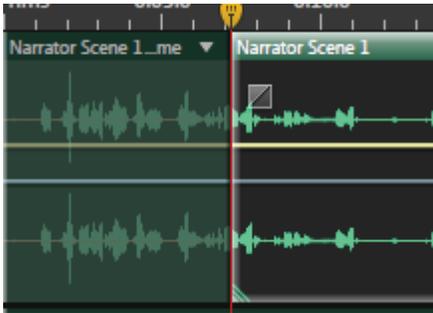


Рис. 4.225. Разделение аудиодорожки

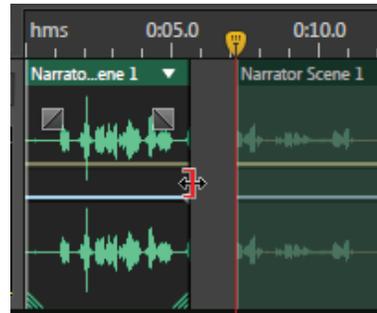


Рис. 4.226. Обрезанный звуковой фрагмент на дорожке **Track 1**

8. Перетащите небольшой обрезанный фрагмент аудиоклипа с дорожки 1 на свободное пространство, подготовленное на дорожке **Track 2**.

Когда вы будете перетаскивать клип на дорожку **Track 2**, клип будет привязан к началу существующего аудиоклипа (рис. 4.228).

Вы также можете использовать маркеры **Fade In** (Нарастание) и **Fade Out** (Затухание) (рис. 4.228) для постепенного изменения громкости звука. Это полезно, когда необходимо, чтобы уровень громкости аудиоклипа на одной дорожке постепенно увеличивался или уменьшался перед началом звучания другой звуковой дорожки.

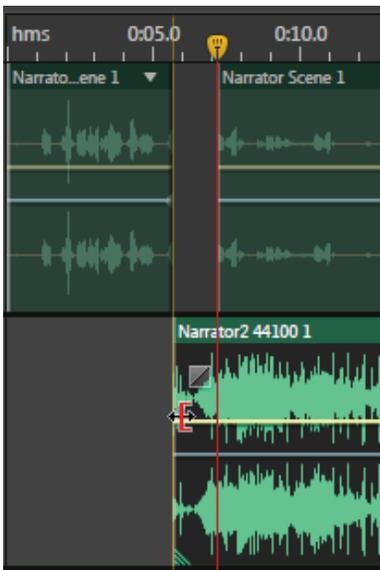


Рис. 4.227. Создание пустого пространства на дорожке **Track 2**

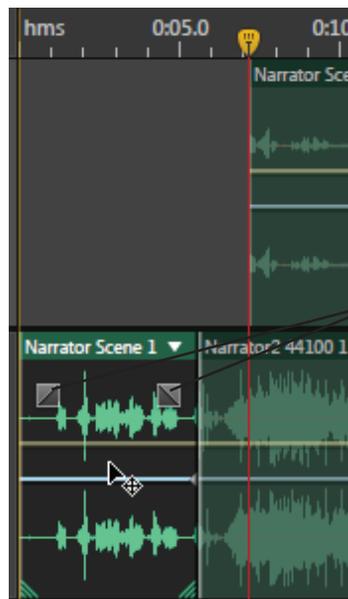


Рис. 4.228. Обрезанный клип теперь находится на дорожке **Track 2**

9. Чтобы применить эффект постепенного нарастания\затухания звука, перетащите маркер **Fade In** (Нарастание) или **Fade Out** (Затухание) (рис. 4.228) соответствующим образом. Получившийся в результате косинус (S-образная кривая) показывает, как изменяется громкость звука: сначала медленно, потом быстро возрастает, а затем медленно стабилизируется (рис. 4.229).

10. Продолжайте обрезать и объединять клипы, чтобы смикшировать звук с каждой дорожки в многодорожечном проекте.

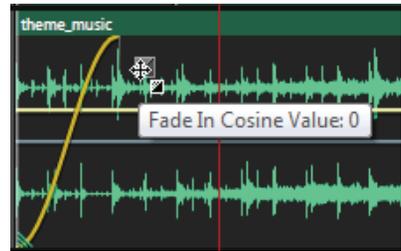


Рис. 4.229. Косинус (S-образная кривая), соответствующий постепенному усилению громкости звука

Растягивание клипов в многодорожечной сессии

При создании многодорожечной записи вы можете растянуть или сжать клипы для их выравнивания с другими клипами в сессии. Например, вы нашли подходящую музыкальную тему для фильма, но ее длительность, к примеру, на одну секунду меньше, чем нужно. Скорее всего, вы сможете решить эту проблему, растянув клип, и при этом ваши зрители ничего не заметят.

Растягивание клипов

1. Откройте многодорожечную сессию или создайте новую, и добавьте свои клипы на пустые дорожки.
2. Выберите клип, который необходимо растянуть.
3. Выберите команду меню **Clip** ⇒ **Stretch** ⇒ **Stretch Properties** (Клип ⇒ Растянуть ⇒ Свойства растяжения).
4. Прокрутите содержимое панели **Properties** (Свойства), чтобы просмотреть свойства растяжения. Разверните раздел **Stretch** (Растяжение), если вы не видите все свойства (рис. 4.230).

По умолчанию, функция растяжения отключена. Вы можете активировать ее в раскрывающемся списке **Mode** (Режим).

5. В раскрывающемся списке **Mode** (Режим) и выберите вариант **Realtime** (В реальном времени).

Вариант *Realtime* менее требователен к ресурсам процессора. Растяжение не просчитывается при внесении изменений.

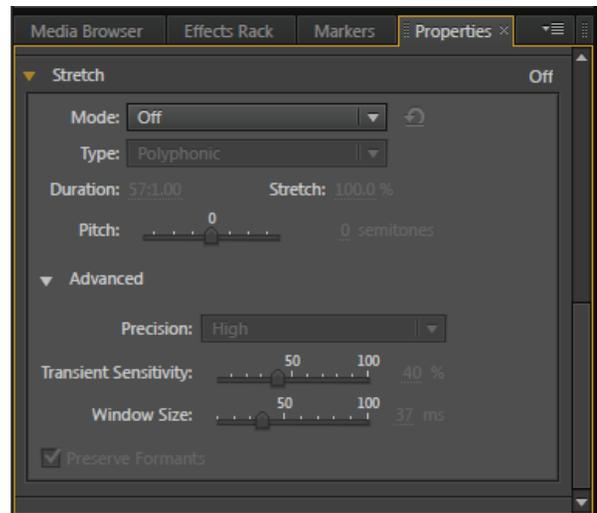


Рис. 4.230. Свойства функции **Stretch**

Вариант *Rendered* растягивает клип при внесении изменений, сокращая время на просчет в дальнейшем.

6. В раскрывающемся списке **Type** (Тип) и выберите тип растяжения, наилучшим образом соответствующий файлу, который необходимо растянуть.

Вариант *Monophonic* лучше всего подходит для растяжения звуков из одного источника, например, голоса.

Вариант *Polyphonic* лучше всего подходит для сложных звуков, например, музыки, и автоматически сдвигает тон и скорость относительно друг друга.

Вариант *Varispeed* просто ускоряет или замедляет запись. Скорость и тон заблокированы так, что при повышении скорости клипа тон повышается.

Обратите внимание, что на панели **Properties** (Свойства) вы можете ввести новое значение продолжительности клипа или процент растяжения. Вы также можете вручную управлять высотой тона относительно скорости, используя ползунковый регулятор **Pitch** (Тон). Или вы можете выполнить перетаскивание, чтобы растянуть клип в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

7. Посмотрите на выбранный клип в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

При активированной функции растяжения в левом нижнем углу клипа появляется значок (рис. 4.231), который показывает процент растяжения.

8. Установите указатель мыши на маркер растяжения — маленький белый треугольник в правом верхнем углу клипа (рис. 4.232).

Указатель мыши примет вид двунаправленной стрелки с часами.

Примечание. Маркер растяжения также отображается на переднем крае клипа в верхнем левом углу.

9. Перетащите маркер растяжения вправо или влево, чтобы скорректировать длину клипа (рис. 4.233).

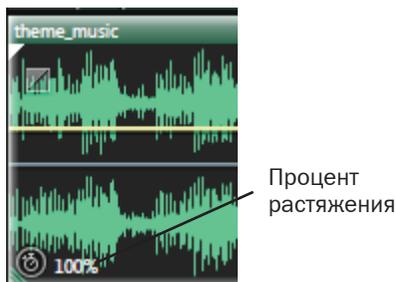


Рис. 4.231. Значок растяжения

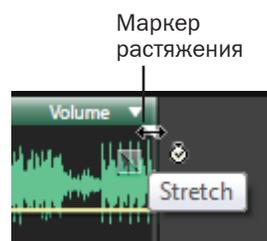


Рис. 4.232. Маркер растяжения

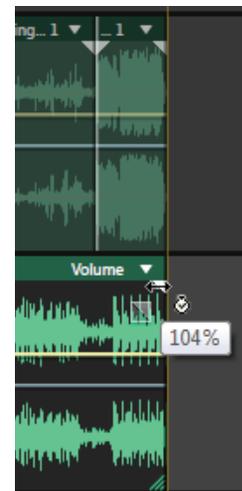


Рис. 4.233. Растягивание клипа

Весь клип будет растянут равномерно. Растяжение лучше всего подходит для внесения небольших изменений. Если вам необходимо существенно увеличить продолжительность музыки или звукового клипа, рассмотрите возможность применения зацикленного проигрывания, описанного в разделе «Как использовать звуковые эффекты и циклы».

РАБОТА В ПРОГРАММЕ ADOBE MEDIA ENCODER CS6

Программа Adobe Media Encoder CS6 преобразует видеопоследовательности и клипы в мультимедийные файлы, подходящие для распространения во Всемирной паутине, записи на DVD-диски, загрузки на планшеты, смартфоны и другие портативные устройства.

Вы можете кодировать файлы в рамках рабочего пространства приложения Adobe Media Encoder или в процессе экспорта видеопоследовательности или клипа непосредственно из программы Adobe Premiere Pro CS6. Оба метода предусматривают набор предустановок, позволяющих подготовить файлы для отображения на различных экранах.

При экспорте мультимедийных файлов из программы Premiere Pro приложение Adobe Media Encoder работает в фоновом режиме. При кодировании файлов в рабочем пространстве программы Adobe Media Encoder, у вас есть возможность пакетной обработки нескольких файлов. Например, вы можете кодировать несколько видеоклипов, используя одни и те же настройки. Вы также можете кодировать несколько копий одного и того же видеофайла для просмотра на различных экранах и устройствах. В любом случае пакетное кодирование происходит в фоновом режиме, не мешая вам работать. Звуковое оповещение сообщит вам, когда кодирование будет завершено.

Из этого раздела вы узнаете, как экспортировать видеопоследовательность из программы Adobe Premiere Pro и использовать пакетную обработку файлов в приложении Adobe Media Encoder.

Экспорт мультимедийных данных из программы Adobe Premiere Pro

В этом упражнении вы откроете диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 4.234) в программе Adobe Premiere Pro и познакомитесь с некоторыми распространенными файловыми форматами и настройками.

Ниже представлен список форматов для экспорта, доступных в программе Adobe Media Encoder:

- *Advanced Audio Encoding (AAC)*. Формат аудиофайлов с компрессией, который был разработан, как преемник формата MP3. Формат AAC зачастую позволяет получать более высокое качество звука по сравнению с форматом MP3.
- *Audio Interchange File Format (AIFF)*. Формат-контейнер для аудиофайлов, разработанный компанией Apple. Это стандартный формат аудиофайлов, используемый для хранения звуковых данных на компьютерах Mac и других электронных аудиоустройствах компании Apple.

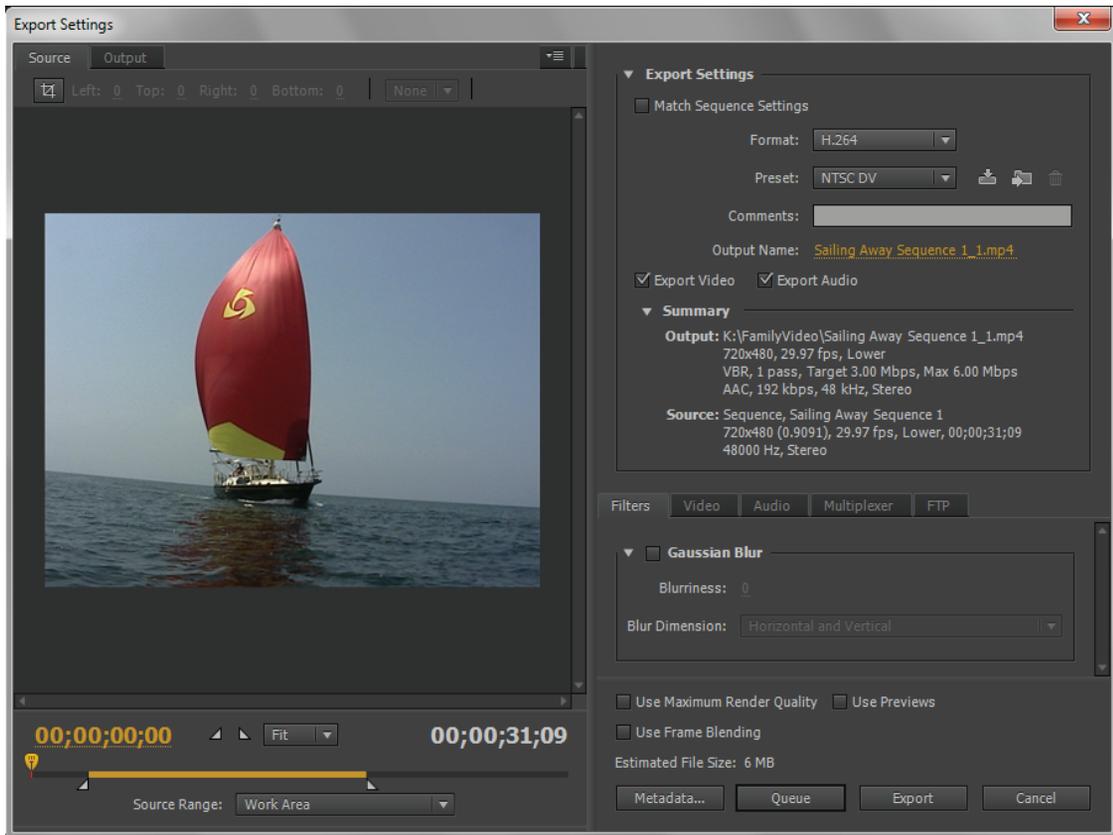


Рис. 4.234. Диалоговое окно **Export Settings**

- **DPX.** Формат Digital Picture Exchange — это распространенный файловый формат для хранения цифровых промежуточных и визуальных эффектов, и принят Обществом инженеров кино и телевидения (Society of Motion Picture and Television Engineers — SMPTE) в качестве стандарта. Формат DPX обеспечивает исключительную гибкость при хранении цвета и другой информации для обмена между различными программами для видеомонтажа.
- **FLV|F4V (H.264) (Adobe Flash Video).** Этот формат применяется для размещения аудио и видеоданных во Всемирной паутине и других сетях. Файлы в формате Flash Video можно воспроизвести на любом компьютере, на котором установлен браузер с поддержкой технологии Flash.
- **GIF.** Формат Graphics Interchange Format — формат файлов графических изображений, подходящий для хранения рисунков с четкими границами (например, логотипов) с ограниченным количеством цветов. Этот формат предоставляет возможность сжимать данные без потери качества, сохраняя четкие границы (в отличие от формата JPEG).

- *H.264*. Этот формат, основанный на стандарте MPEG-4, используется для кодирования файлов (в том числе с высоким разрешением, HD), предназначенных для размещения во Всемирной паутине и воспроизведения на множестве устройств, таких как смартфоны с поддержкой формата 3GPP, портативные видеоплееры, планшеты и приставки PlayStation Portable (PSP). Программа Adobe Media Encoder содержит предустановленные настройки формата H.264 для таких сервисов, как Google Video, MySpace, Yahoo! Video и YouTube.
- *H.264 Blu-ray*. Этот формат, основанный на стандарте MPEG-4, используется для кодирования файлов в стандарте HDTV для последующей записи на Blu-ray-диски.
- *JPEG*. Формат Joint Photographic Express Group — распространенный метод компрессии фотографических изображений с потерей качества. Степень компрессии может быть изменена, позволяя находить компромисс между размером файла и качеством изображения.
- *Microsoft AVI (AVI)*. Формат Audio Video Interleave («Чередование аудио и видео») — формат мультимедийных файлов, разработанный корпорацией Microsoft. Файлы в формате AVI могут содержать как аудио-, так и видеоданные в контейнере, обеспечивающем синхронное воспроизведение этих данных. Файлы в формате AVI можно воспроизводить на персональных компьютерах под управлением операционной системы Windows с использованием программы Windows Media Player и других приложений.
- *MP3 (MPEG1 Audio Layer 3)*. Этот формат используется для хранения аудиофайлов с компрессией. Степень компрессии может быть изменена, позволяя находить компромисс между размером файла и качеством звука. Во Всемирной паутине и на многих портативных цифровых аудиоплеерах наиболее популярен именно формат MP3.
- *MPEG2*. Этот формат позволяет создавать высококачественное, полноэкранное видеозображение со скоростью потока около 15 Мбит/с.
- *MPEG2 Blu-ray*. Подмножество стандарта MPEG-2, разработанное для кодирования видеофайлов с изображением в высоком разрешении (HD) для последующей записи на Blu-ray диски.
- *MPEG2-DVD*. Подмножество стандарта MPEG-2, разработанное для DVD-дисков со скоростью потока до 9 Мбит/с. Файл в формате MPEG2-DVD может быть записан непосредственно на DVD-диск, позволяя создать фильм, который будет воспроизводиться автоматически, или который может быть использован в программе для авторинга (например, Adobe Encore), чтобы создать диск с навигационным меню и другими возможностями.
- *MPEG4*. Формат MPEG-4 объединяет множество возможностей стандартов MPEG-1, MPEG-2 и других подобных стандартов, добавляя ряд новых возможностей, например, расширенную поддержку трехмерного рендеринга, объектно-ориентированные комбинированные файлы (включающие аудио, видео и VRLM-объекты), поддержку управления правами и различных видов интерактивного контента.
- *Material Exchange Format (MXF OP1a)*. Профессиональный формат-контейнер для хранения и обработки видео- и аудиофайлов, созданный международной организацией

SMPTЕ. Данный формат используется в рамках рабочих процессов между Sony eVTR и такими системами нелинейного монтажа, как программа Adobe Premiere Pro.

- *P2 Movie*. Формат DVCPRO P2 (P2 – это сокращение от «Professional Plug-In») – профессиональный формат для хранения цифрового видео, разработанный компанией Panasonic. В основном, это профессиональный формат видеофайлов, используемый для хранения мультимедийных данных на картах памяти в совместимых с этим форматом безленточных видеокамер.
- *PNG*. Portable Network Graphics – формат хранения растровых изображений, использующий метод компрессии данных без потери качества. Формат PNG разрабатывался с целью улучшить и заменить формат GIF (Graphics Interchange Format).
- *QuickTime (MOV)*. Этот формат разработан компанией Apple и применяется для хранения цифрового видео, мультимедийных клипов, звука, текста, анимации и музыки. Формат QuickTime также является частью мультимедийной архитектуры компании Apple для телевидения высокой четкости (HDTV) и распространения файлов во Всемирной паутине, предоставляя возможности для онлайн-просмотра или для загрузки файлов на компьютер.
- • *Targa*. Файловый формат TGA, часто называемый TARGA, используется для хранения растровых изображений. Формат Targa применяется для создания изображения в некоторых видеоиграх. TARGA и VISTA были первыми видеокартами для IBM-совместимых компьютеров, поддерживающих глубину цветопередачи High Color и True Color. Эта линейка видеокарт предназначалась для профессионального создания компьютерных изображений и видеомонтажа с помощью персональных компьютеров. По этой причине, стандартные разрешения файлов изображений в формате TGA соответствуют разрешениям, применяемым в видеоформатах NTSC и PAL.
- *TIFF (Tagged Image File Format)*. Этот файловый формат используется для хранения изображений, включая фотографии и рисунки. В настоящее время, авторским правом на спецификации формата TIFF владеет корпорация Adobe. Изначально этот формат был разработан компанией Aldus для решения задач так называемых «настольных издательских систем», но в наши дни формат TIFF широко используется в приложениях для работы с изображениями, программах предпечатной подготовки и иллюстрирования, а также при сканировании, отправке факсов, обработке и распознавании текста, и в других приложениях.
- *Windows Bitmap (BMP)*. Файловый формат BMP, иногда называемый растровым форматом или файловым форматом DIB (сокращение от Device-Independent Bitmap – аппаратно-независимый битовый образ) – это формат изображений, используемый для хранения цифровых растровых изображений, получивший широкое распространение в операционных системах Windows и OS/2. Простота и повсеместное применение файлового формата BMP в операционной системе Windows, сделали его очень популярным форматом для графических приложений, а файлы в этом формате могут создаваться и считываться в различных операционных системах.
- *Windows Media* (только Windows). Мультимедийная архитектура, разработанная корпорацией Microsoft, для телевидения высокой четкости, распространения файлов во Всемирной паутине и для карманных компьютеров.

- *Windows Waveform (WAV)*. WAV (или WAVE — сокращение от «Waveform audio format») — стандартный формат аудиофайлов, принятый корпорациями Microsoft и IBM. Файлы в формате WAV без компрессии имеют достаточно большой размер, поэтому, когда размещение файлов во Всемирной паутине стало популярно, формат WAV утратил свои лидирующие позиции. Но, несмотря на это, данный формат файлов — относительно «чистый», то есть без потерь — по-прежнему широко используется, поскольку он подходит для хранения «мастер-копии» запакованных файлов высокого качества, или для использования в системах, где требуется высококачественный звук и нет ограничения в дисковом пространстве.
- *Анимированный GIF*. Этот формат позволяет создавать простейшую анимацию, основанную на последовательном отображении изображений в формате GIF. Файлы в формате «анимированный GIF» — это простейшая форма анимации, поддерживаемая практически во всех браузерах. Для файла в формате «анимированный GIF» можно включить возможность зацикленного воспроизведения и указать информацию о минимальной задержке при отображении двух последовательных изображений, но создание сложной анимации выходит за возможности этого формата.
- *Формат Microsoft AVI без компрессии*. См. формат *Microsoft AVI*. При использовании формата AVI без компрессии клипы или видеопоследовательности экспортируются без применения дополнительной компрессии к результирующему файлу.

Для каждого из этих форматов создано множество предустановленных настроек, поэтому большинству монтажеров даже не придется ничего менять. Тем не менее, существуют различные возможности настройки. Вы можете начать с предустановки, которая в большей степени соответствует вашей специфике. Затем можно внести в настройки необходимые изменения, открыв в программе Adobe Premiere Pro диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 4.234) и указать нужные значения. Определив настройки для конкретного устройства, вы можете сохранить их в виде вашей собственной предустановки. Объяснение уникальных характеристик каждого формата выходит за рамки этого раздела.

Экспорт мультимедийных данных из программы Adobe Premiere Pro

В этом упражнении вы экспортируете видеопоследовательность, используя панель **Project** (Проект) программы Adobe Premiere Pro.

Экспорт мультимедийных данных из программы Adobe Premiere Pro

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте проект с видеопоследовательностью или клипом, который необходимо экспортировать.
2. Выберите видеопоследовательность или клип на панели **Project** (Проект), а затем выберите команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Мультимедиа).

На экране появится диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 4.235).

В левой части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта) находится область предварительного просмотра, а в правой части — настройки экспорта. По умолчанию в диа-

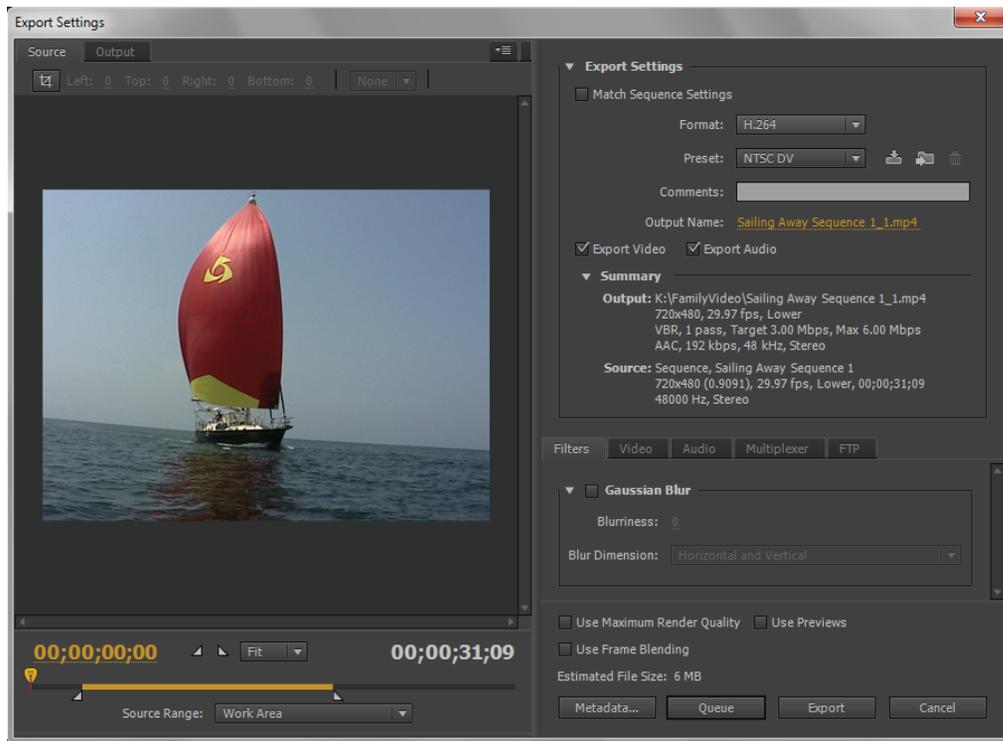


Рис. 4.234. Диалоговое окно **Export Settings**

логовом окне **Export Settings** (Настройки экспорта) выбраны последние использовавшиеся настройки.

3. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) группы элементов управления **Export Settings** (Настройки экспорта) выберите значение **H.264** (рис. 4.235).

Примечание. Формат H.264 позволяет кодировать видео более эффективно по сравнению с предыдущими стандартами.

4. Щелкните по вкладке **Output** (Вывод), расположенной в левом верхнем углу диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта).

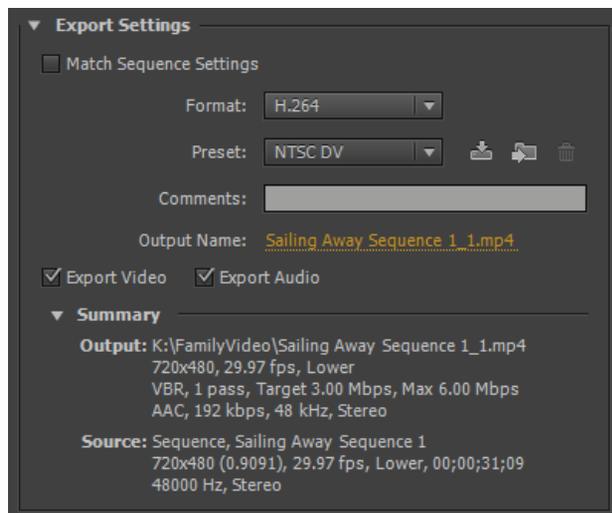


Рис. 4.235. Раскрывающиеся списки в диалоговом окне **Export Settings**

На вкладке **Output** (Вывод) можно предварительно просмотреть закодированный файл.

5. В раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) выберите значение **3GPP 176×144 15fps**.

- Изображение, отображаемое в области предварительного просмотра, станет размытым из-за небольшого размера кадра, указанного в этой предустановке.
- Приблизительный размер результирующего файла отображается в нижней части диалогового окна (рис. 4.236). Вы сравните этот размер с размером файла в другом формате, выбранном на следующем шаге.

6. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите значение **MPEG2-DVD**.

Примечание. Изображение в области предварительного просмотра станет очень четким, а приблизительный размер результирующего файла увеличится почти в 15 раз по сравнению с предустановкой низкого разрешения формата H.264.

7. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите значение **FLV**.

8. Обратите внимание, что в раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) доступно более двадцати возможных предустановок (рис. 4.237).

9. В этом списке выберите значение **FLV — Match Source Attributes (Medium Quality)** (FLV — соответствие исходным атрибутам (среднее качество)).

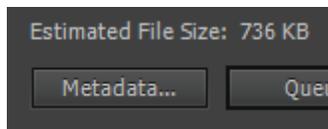


Рис. 4.236. Приблизительный размер результирующего файла

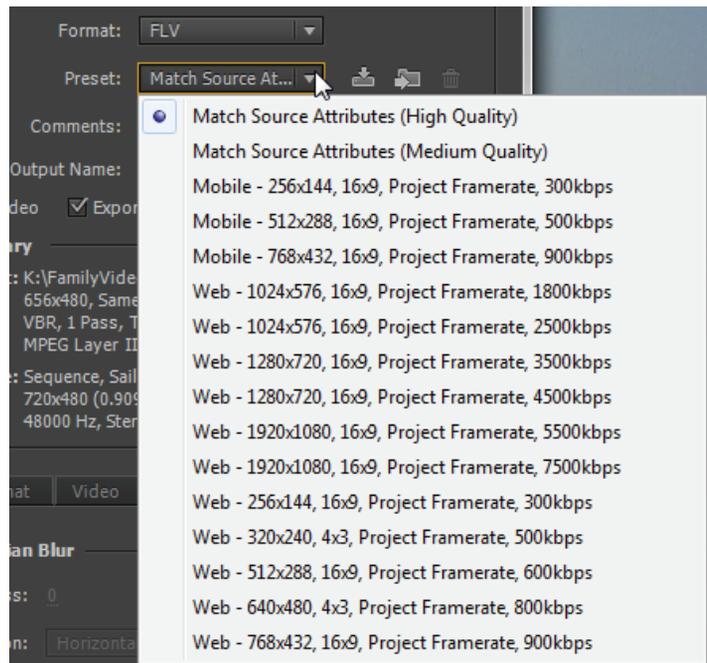


Рис. 4.237. Часть раскрывающегося списка **Preset** при выбранном формате **FLV**

10. В списке **Summary** (Сведения) группы элементов управления **Export Settings** (Настройка экспорта) просмотрите сведения о предстоящей операции экспорта (рис. 4.238).

В этом списке указаны разрешение и частота кадров, а также представлена информация по используемым аудио- и видеокодекам.

11. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите значение **MPEG2-DVD**. В раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) выберите значение **NTSC High Quality** (NTSC, высокое качество).

12. На вкладке **Video** (Видео) обратите внимание на ползунковый регулятор **Quality** (Качество) (рис. 4.239).

Примечание. Если выбрать высокое качество, MPEG-кодеру потребуется больше времени на анализ видео перед тем, как кодировать его в файл формата MPEG-2. Однако на размер файла эта настройка не оказывает никакого влияния.

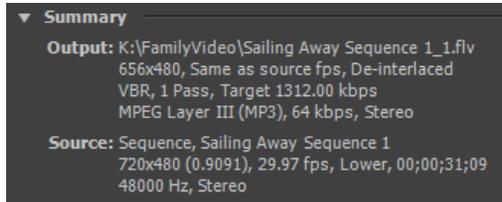


Рис. 4.238. Список **Summary** группы элементов управления **Export Settings**

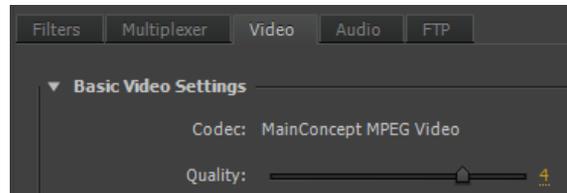


Рис. 4.239. Параметр **Quality** формата MPEG2-DVD

13. Используйте полосу прокрутки на вкладке **Video** (Видео), чтобы отобразить группу элементов управления **Bitrate Settings** (Настройки скорости потока). Увеличьте значение параметра **Target Bitrate** (Результирующая скорость потока) и обратите внимание, как увеличится приблизительный размер результирующего файла (рис. 4.240).

Примечание. Увеличение скорости потока в два раза приводит к увеличению размера файла в формате MPEG-2 приблизительно на 50%.

14. Щелкните по вкладке **Audio** (Аудио).

Примечание. Формат PCM (Pulse Code Modulation) — это стандартный аудиоформат, используемый для формата MPEG2-DVD в программе Adobe Media Encoder. Этот формат используется для хранения звука без компрессии — то есть, он сохраняет исходное качество звука.

15. В раскрывающемся списке **Audio Format** (Формат аудио) выберите значение **MPEG**.

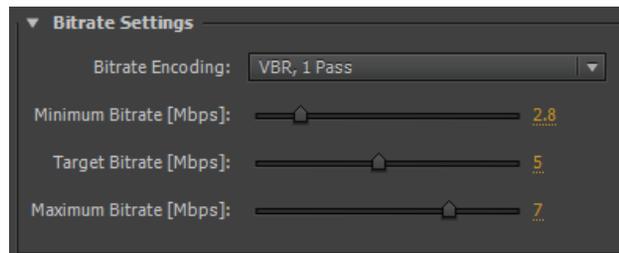


Рис. 4.240. Группа элементов управления **Bitrate Settings** формата MPEG2-DVD

16. Прокрутите список параметров вниз, чтобы найти группу элементов управления **Bitrate Settings** (Настройки скорости потока), и в раскрывающемся списке **Bitrate** (Скорость потока) выберите значение **128 Kbps** (128 Кбит/с) (рис. 4.241).

Приблизительный размер результирующего файла существенно уменьшится. Использование для компрессии звука MPEG-кодека, незначительно снижает качество звука, но при этом вы можете увеличить значение скорости потока видеоданных, не превысив допустимый объем DVD-диска или максимальную скорость потока при воспроизведении DVD-дисков, равную 9 Мбит/с.

17. Чтобы сохранить измененную предустановку, щелкните по кнопке **Save Preset** (Сохранить предустановки), находящейся справа от раскрывающегося списка **Preset** (Предустановки) (рис. 4.242).

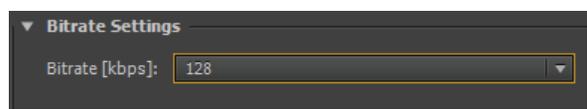


Рис. 4.241. Группа элементов управления **Bitrate Settings** формата MPEG

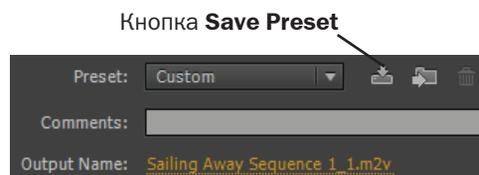


Рис. 4.242. Кнопка **Save Preset**

18. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть появившееся диалоговое окно без сохранения измененной предустановки.

19. Щелкните по кнопке **Metadata** (Метаданные), расположенной в нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта).

На экране появится диалоговое окно **Metadata Export** (Экспорт метаданных) (рис. 4.243). Добавление метаданных в закодированный фильм позволяет сделать файл доступным для поиска или более «обнаруживаемым» при его публикации во Всемирной паутине.

20. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно **Metadata Export** (Экспорт метаданных).

21. Щелкните по ссылке, представляющей значение параметра **Output Name** (Имя результирующего файла), чтобы указать имя и местоположение для результирующего файла (рис. 4.244).

На экране появится диалоговое окно **Save As** (Сохранить как).

22. В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) откройте желаемую папку, введите имя файла и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить).

23. Щелкните по кнопке **Export** (Экспорт) в диалоговом окне **Export Settings** (Настройки экспорта).

Файл будет закодирован и сохранен в указанном местоположении.

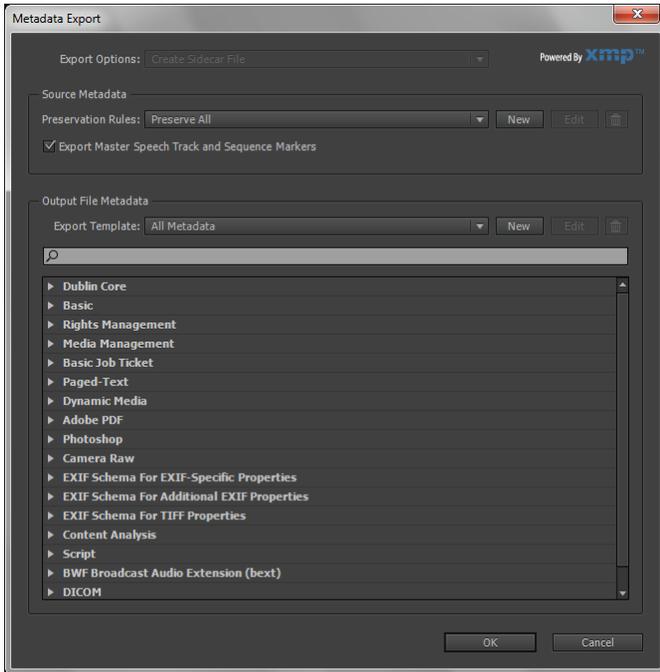


Рис. 4.243. Диалоговое окно **Metadata Export**

Output Name: [Sailing Away Sequence 1_1.m2v](#)

Рис. 4.244. Ссылка, представляющая значение параметра **Output Name**

Пакетная обработка мультимедийных файлов в программе Adobe Media Encoder CS6

Программа Adobe Media Encoder предусматривает несколько предустановок, позволяющих подготовить мультимедийные файлы к просмотру на различных устройствах, например, смартфонах, планшетах, телевизорах, а также на таких сервисах, как YouTube. При подготовке видео для нескольких устройств воспроизведения, вы можете сэкономить время с помощью предустановок программы Adobe Media Encoder, панели **Preset Browser** (Браузер предустановок), а также пакетной обработки.

Знакомство с программой Adobe Media Encoder

Приложение Adobe Media Encoder CS6 можно запустить из программы Adobe Premiere Pro CS6, Adobe After Effects CS6 или непосредственно средствами операционной системы. При экспорте мультимедийных файлов из программы Adobe Premiere Pro, кодирование происходит в фоновом режиме без открытия рабочего пространства приложения Adobe Media Encoder. Если в диалоговом окне **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 4.234) вы щелкните по кнопке **Queue** (Очередь), то файл откроется в рабочем пространстве программы

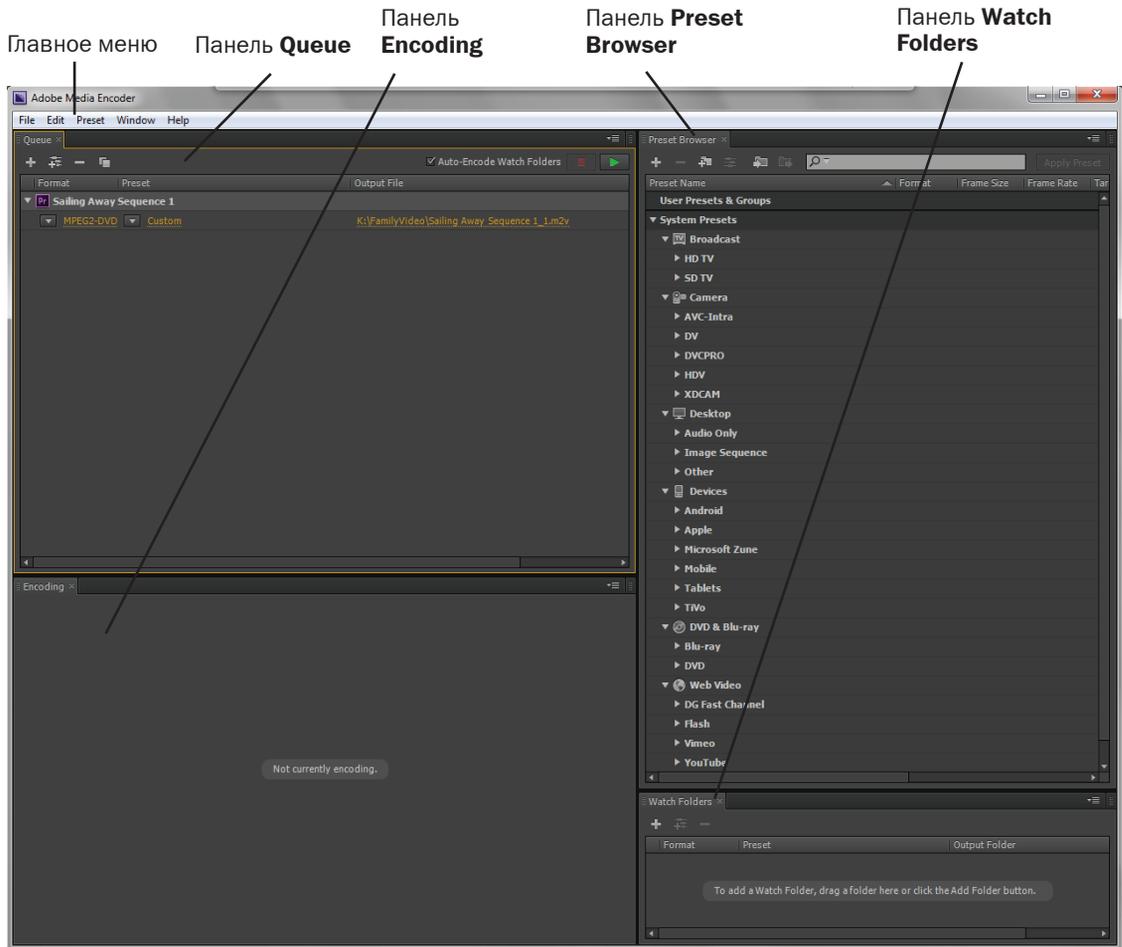


Рис. 4.245. Рабочее пространство программы Adobe Media Encoder CS6

Adobe Media Encoder (рис. 4.245). Вы можете создать очередь из нескольких файлов, а затем обработать их в пакетном режиме.

Если необходимо закодировать или обработать список или группу файлов, следует запустить программу Adobe Media Encoder и выбрать файлы для обработки.

Пакетная обработка мультимедийных файлов

В этом упражнении вы будете одновременно кодировать несколько видеоклипов, используя функцию пакетной обработки программы Adobe Media Encoder.

Пакетная обработка мультимедийных файлов

1. Запустите программу Adobe Media Encoder.

На экране появится окно программы Adobe Media Encoder (рис. 4.246).

2. Щелкните по кнопке **Add Source** (Добавить источник) на панели **Queue** (Очередь) (рис. 4.246).

На экране появится диалоговое окно **Open** (Открыть) (рис. 4.247).

3. Откройте папку с файлами, которые необходимо обработать. Выделите их, а затем щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Чтобы выделить более одного файла, при выделении файлов удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X).

Примечание. Вы можете также перетаскивать файлы из открытого окна операционной системы непосредственно на панель **Queue** (Очередь).

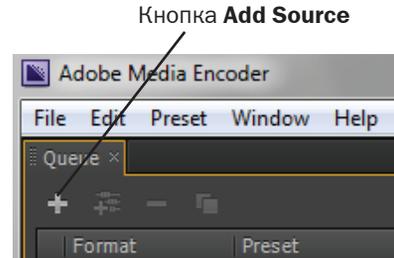


Рис. 4.246. Панель **Queue**

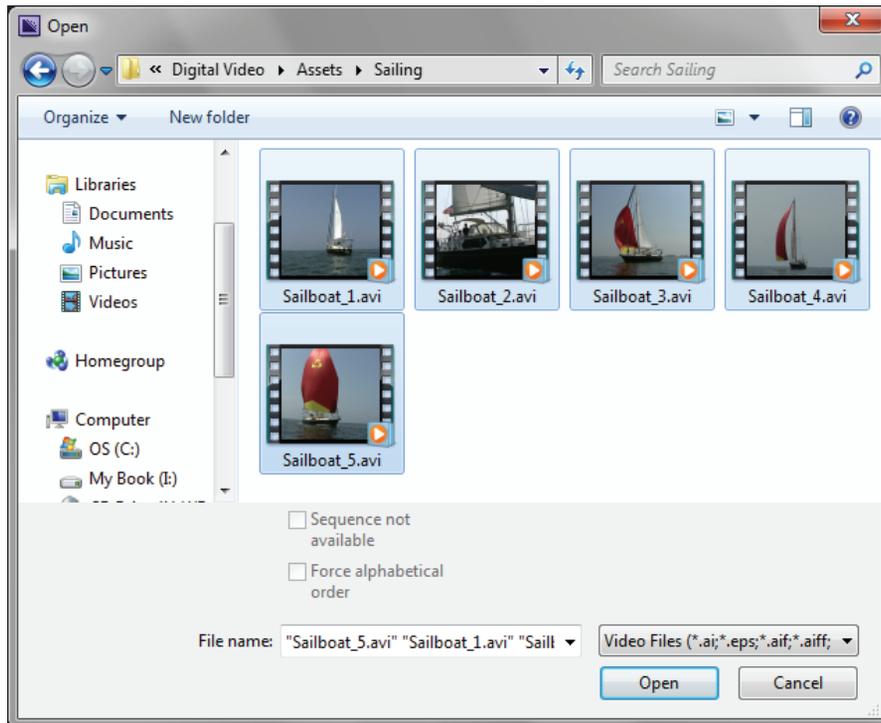


Рис. 4.247. Диалоговое окно **Open**

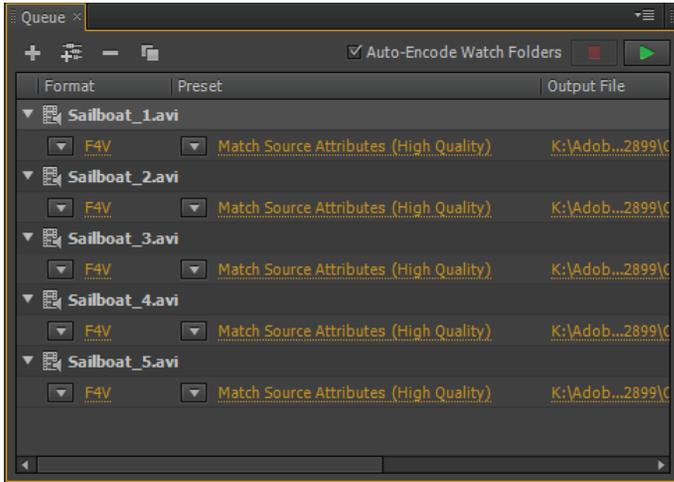


Рис. 4.248. Список файлов, подготовленных к обработке

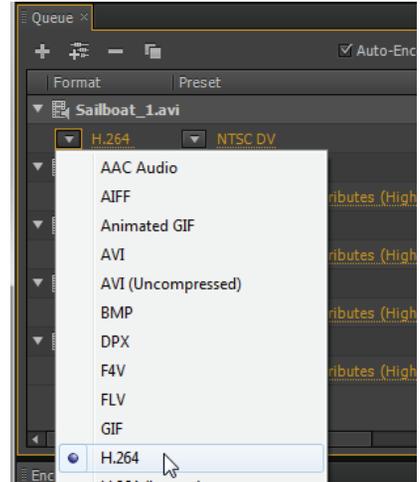


Рис. 4.249. Раскрывающийся список **Format**

Обратите внимание, что добавленные файлы отображаются на панели **Queue** (Очередь) (рис. 4.248).

4. Щелкните по названию первого файла, а затем, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните по названию последнего файла на панели **Queue** (Очередь), чтобы выделить всю группу.

Примечание. Чтобы выбрать конкретные файлы, вы можете щелкнуть по их названию, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X).

5. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) для первого файла в списке выберите формат, используемый для кодирования (рис. 4.249).

Выбранный формат будет применен ко всему пакету файлов.

6. В раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) для первого файла выберите подходящую предустановку.

Примечание. Чтобы применить разные установки к каждому файлу, выберите их поочередно и выполните нужные настройки.

7. Установите указатель мыши на ссылку в списке **Preset** (Предустановки) для отображения подсказки, включающей описание настроек выбранной предустановки (рис. 4.250).

Примечание. Вы можете изменить настройки предустановки, щелкнув по ссылке и открыв диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта).

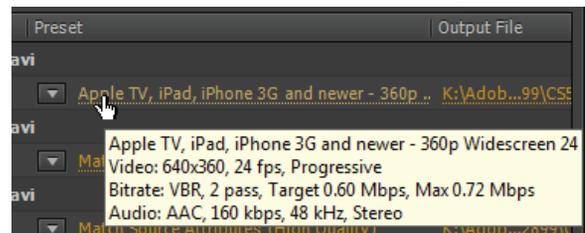


Рис. 4.250. Ссылка на настройки и подсказка с описанием параметров предустановки

Примечание. По умолчанию, результирующие файлы будут помещены в те же папки, где находятся исходные файлы. Вы можете изменить местоположение или переименовать результирующие файлы, щелкнув по ссылкам в столбце **Output File** (Результирующий файл).

8. Убедитесь в том, что все файлы выделены, и щелкните по кнопке **Start Queue** (Начать обработку) в правом верхнем углу панели **Queue** (Очередь) (рис. 4.251).

В результате этого действия будет запущен процесс кодирования. В процессе кодирования на панели **Encoding** (Кодирование) отображается индикатор хода выполнения для каждого файла (рис. 4.252). Во время кодирования вы можете продолжать работу в программе **Premiere Pro** или в любом другом приложении.



Рис. 4.251. Панель **Queue**

Рис. 4.252. Панель **Encoding**

Когда процесс кодирования будет завершен, вы услышите звуковой сигнал. В столбце **Status** (Состояние) появится слово **“Done”** («Готово»), а рядом с обработанным файлом появится зеленый флажок (рис. 4.253). Чтобы отобразить столбец **Status** (Состояние), вам может понадобиться прокрутить панель **Queue** (Очередь).

9. Когда процесс кодирования файлов будет завершен, закройте окно программы **Adobe Media Encoder**.

Примечание. Вместо добавления файлов на панель **Queue** (Очередь) вы можете поместить группу файлов в папку, а затем перетащить всю папку (или папки) на панель **Watch Folders** (Просматриваемые папки) в рабочей области программы **Adobe Media Encoder** (рис. 4.254). Затем вы можете применить предустановки ко всем папкам сразу.

После нажатия кнопки **Start Queue** (Начать обработку) программа **Adobe Media Encoder** по умолчанию обрабатывает все файлы в панелях **Queue**

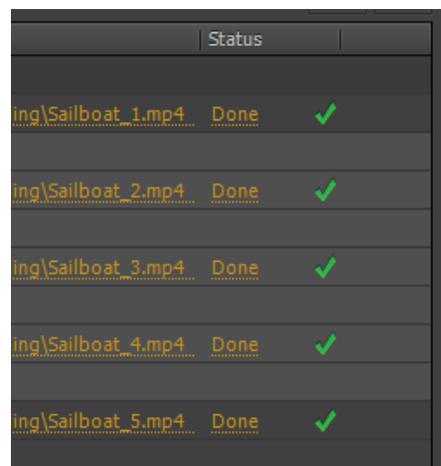


Рис. 4.253. Индикатор хода выполнения пакетной обработки

(Очередь) и **Watch Folders** (Просматриваемые папки). Если вы не хотите обрабатывать файлы на панели **Watch Folders** (Просматриваемые папки), сбросьте флажок **Auto-Encode Watch Folders** (Автоматически кодировать файлы в просматриваемых папках) на панели **Queue** (Очередь) (рис. 4.251).

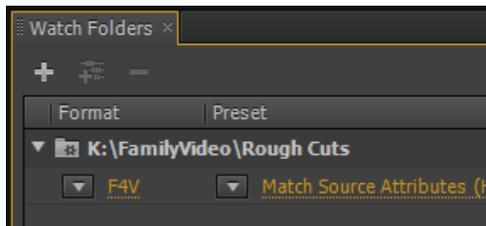


Рис. 4.254. Панель **Watch Folders**

Преобразование проекта для разных типов устройств

В этом упражнении вы используете панель **Preset Browser** (Браузер предустановок) программы Adobe Media Encoder, а также выполните пакетную обработку и создадите несколько версий проекта для различных типов устройств.

Преобразование проекта для разных типов устройств

1. Добавьте файл, видеопоследовательность программы Adobe Premiere Pro или композицию программы Adobe After Effects на панель **Queue** (Очередь) в программе Adobe Media Encoder.

Примечание. Вы можете добавить в очередь видеопоследовательность или композицию с помощью меню **File** (Файл) рабочего пространства программы Adobe Media Encoder, используя кнопку **Add Source** (Добавить источник) на панели **Queue** (Очередь) или путем экспорта из программы Adobe Premiere Pro или After Effects.

Добавленная видеопоследовательность, композиция или файл появится на панели **Queue** (Очередь) (рис. 4.255).

Вы можете применить предустановленные настройки компрессии в зависимости от того, как вы собираетесь распространять файл или проект. Предустановки доступны на панели **Preset Browser** (Браузер предустановок) (рис. 4.256). Панель **Preset Browser** (Браузер предустановок) включает предустановки, позволяющие воспроизводить ваши видеоролики с помощью телевизора, цифровых камер, настольных компьютеров, мобильных устройств, веб-браузеров, DVD и Blu-Ray дисков.

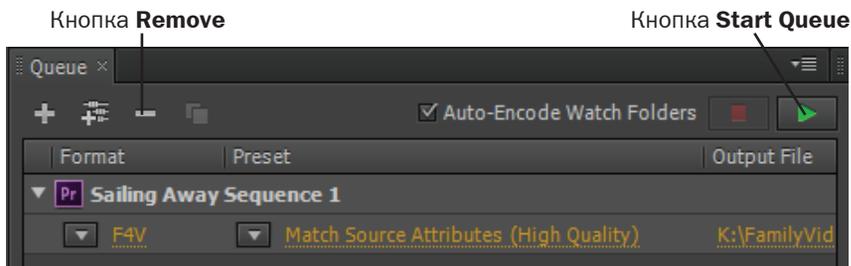


Рис. 4.255. Панель **Queue** программы Adobe Media Encoder

2. На панели **Preset Browser** (Браузер предустановок) разверните группу предустановок, выберите среди них нужную и щелкните по кнопке **Apply Preset** (Применить предустановку) (рис. 4.257).

3. Предустановка будет помещена под файлом, видеопоследовательностью или композицией на панели **Queue** (Очередь).

Вы не ограничены только одной предустановкой. Для создания второй версии одного и того же файла добавьте еще одну предустановку.

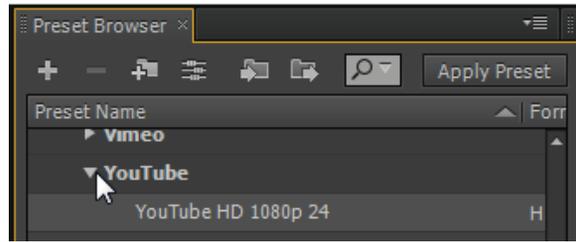


Рис. 4.256. Группы предустановок на панели **Preset Browser**

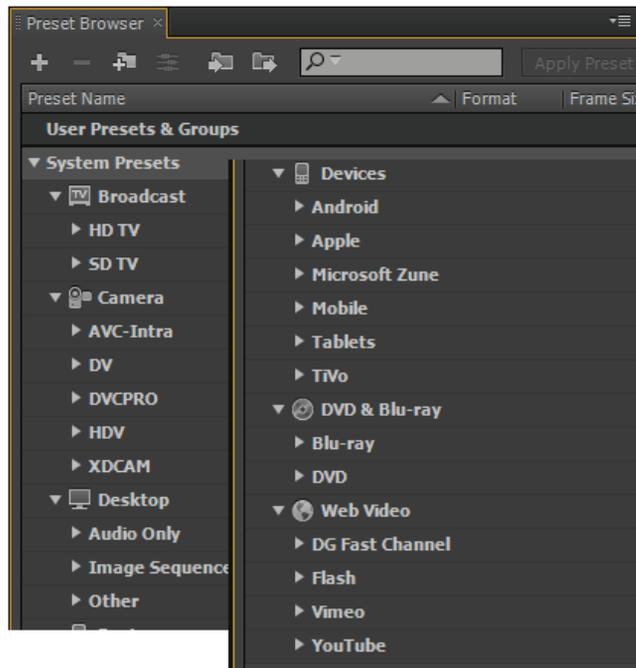


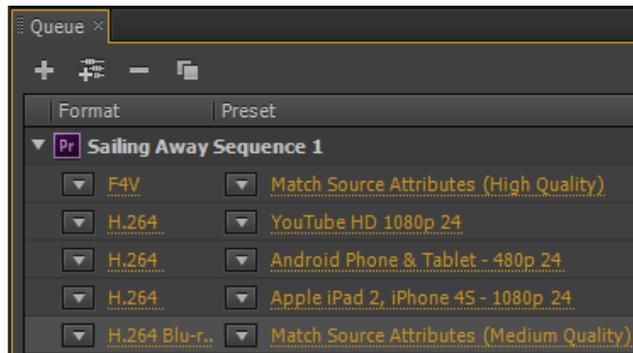
Рис. 4.257. Панель **Preset Browser**

4. На панели **Preset Browser** (Браузер предустановок) выберите другую предустановку и щелкните по кнопке **Apply Preset** (Применить предустановку).

5. Повторите шаг № 3, чтобы добавить дополнительные предустановки.

Каждая предустановка появится на панели **Queue** (Очередь) (рис. 4.258).

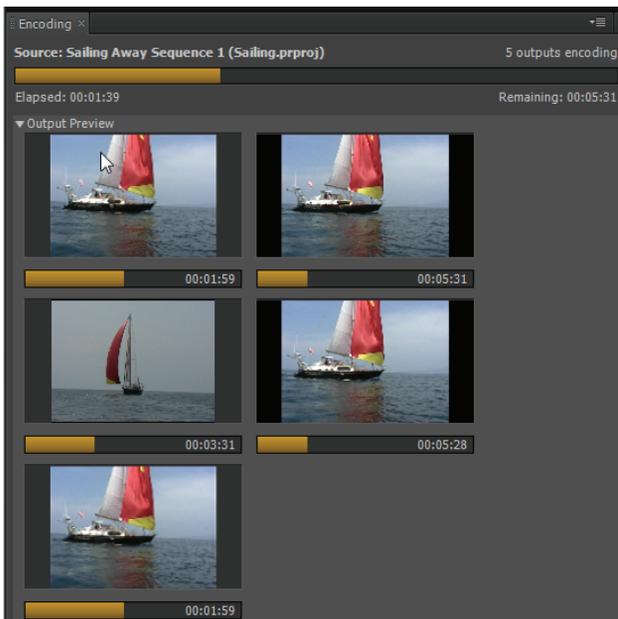
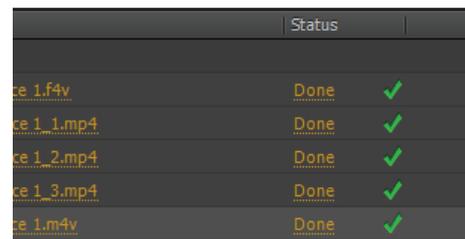
Примечание. Вы можете удалить файлы или предустановки из панели **Queue** (Очередь), выбрав их и нажав кнопку **Remove** (Удалить) (рис. 4.255).

Рис. 4.258. Панель **Queue**

6. Щелкните по кнопке **Start Queue** (Начать обработку) (рис. 4.255), чтобы кодировать файл или проект для воспроизведения на различных видах устройств.

Ход выполнения отображается на панели **Encoding** (Кодирование) (рис. 4.259).

Когда процесс кодирования будет завершен вы услышите звуковой сигнал. В столбце **Status** (Состояние) появится слово **“Done”** («Готово»), а рядом с обработанным файлом появится зеленый флажок (рис. 4.260). Чтобы отобразить столбец **Status** (Состояние), вам может понадобиться прокрутить панель **Queue** (Очередь).

Рис. 4.259. Панель **Encoding**Рис. 4.260. Индикатор хода выполнения на панели **Queue**

ПРОЕКТ 5. ПОРТФОЛИО

Время выполнения: от 5 до 7 часов

Обзор проекта

Портфолио демонстрируют ваши знания, выполняемые работы и личную историю. Люди используют портфолио, чтобы продемонстрировать выполненные ими проекты при устройстве на работу. Традиционно, портфолио представляет собой огромную книгу или кожаный чехол с образцами работ. Используя DVD-портфолио, люди могут демонстрировать свое видео или интерактивные проекты простым и универсальным способом.

В этом проекте учащиеся подготовят составляющие элементы DVD-портфолио с использованием программы Adobe Encore. Они создадут DVD-диск, представляющий завершённые ими проекты, делая акцент на определенной профессии в области видеопроизводства. В процессе создания портфолио учащиеся будут планировать, реализовывать и тестировать свои DVD-диски.

Результат проекта: DVD-портфолио

Примечание. Некоторые разделы данного проекта приведены в соответствии с программой экзамена «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6» Adobe Certified Associate. После этапов проекта и технического руководства приведены цели данного экзамена.

Цели проекта

По завершении данного проекта учащиеся разовьют следующие навыки:

Навыки управления проектом

- Планирование и создание DVD-портфолио;
- Описание целей и сфер применения портфолио;
- Создание блок-схемы портфолио;
- Организация и управление материалами;
- Определение целей и аудитории портфолио.

Навыки проектирования

- Проектирование под конкретные цели и аудиторию;
- Выбор подходящего материала.

Исследовательские навыки и навыки общения

- Планирование и знакомство с профессиями в области работы с видео;
- Написание заявления о целях;
- Создание слайд-шоу с музыкальным сопровождением;

- Проведение пользовательского тестирования;
- Проведение технического тестирования;
- Представление карьерных целей;
- Проведение рецензирования;
- Подача информации целевой аудитории.

Технические навыки

Программа Adobe Encore

- Использование DVD-шаблонов;
- Авторинг DVD-меню;
- Экспорт проекта с последующей записью на DVD-диск.

Программное обеспечение и материалы для выполнения проекта

- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Premiere Pro CS6;
- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Audition CS6;
- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Encore CS6;
- Раздел «Бизнес в сфере видеопроизводства»;
- Раздел «Планирование и разработка блок-схемы DVD-портфолио»;
- Раздел по программе Audition «Запись дикторского текста»;
- Раздел по программе Encore «Обзор рабочего пространства программы Adobe Encore CS6»;
- Раздел по программе Encore «Авторинг DVD-дисков с одноуровневым меню в программе Adobe Encore»;
- Раздел «Рецензия».

Дополнительные ресурсы

- Технические данные и контент
- Ключевые понятия
- Стандарты для учащихся ISTE NETS*S
- Программа Adobe Certified Associate, экзамен «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6»

Этапы проекта

Планирование портфолио

(Рекомендуемое время: 50–100 минут)

- 1.** Познакомьте учащихся с целями проекта:
 - Понять цели и возможные сферы применения портфолио;
 - Познакомиться с профессиями в области видеопроизводства;

- Создать план и блок-схему портфолио;
 - Выбрать и организовать материалы для DVD-портфолио.
- 2.** Обсудите концепцию портфолио, его назначение и целевую аудиторию.
- Что такое портфолио?
 - Каковы цели конкретного портфолио?
 - Что содержит портфолио?
 - Должно ли оно отражать опыт работы? Курсовые работы?
 - Как использовать портфолио для подачи идей?
 - Какие элементы можно использовать для подачи этих идей (например: кадры, изображения, заголовки, субтитры, организация DVD-меню)?
 - Каковы долгосрочные и краткосрочные цели портфолио?
 - Кто составляет целевую аудиторию для портфолио?
- 3.** Продемонстрируйте учащимся несколько обычных (печатных) портфолио, веб-портфолио и видеопортфолио, и попытайтесь определить вместе с учащимися назначение этих портфолио и их целевую аудиторию.

Примечание. Список веб-материалов, на которых можно найти примеры видеопортфолио, представлен в разделе «Дополнительные ресурсы».

4. Предложите учащимся изучить различные профессии в области видеопроизводства и выбрать ту профессию, для которой они будут готовить свое портфолио. Обсудите назначение и целевую аудиторию для этого портфолио. Учащиеся могут использовать соответствующее раздел в качестве отправной точки, но они должны провести более тщательное исследование.

Примечание. Вы можете объяснить учащимся, что при поиске профессии они должны законспектировать описание работы и необходимую квалификацию, требуемые навыки и знания, необходимую дополнительную подготовку и предлагаемую зарплату.

Раздел «Бизнес в сфере видеопроизводства»

5. Разбейте учащихся на пары и предложите им обсудить работу, которую они выполнили в этом курсе, соответствующей выбранной ими профессии в области видеопроизводства. Каждый учащийся должен выбрать файлы, которые бы он включил в портфолио с учетом типа создаваемого портфолио.

6. Познакомьте учащихся с концепцией блок-схемы портфолио. Расскажите учащимся, что они будут организовывать контент (материалы) и использовать блок-схему, чтобы продемонстрировать, как зрители смогут переходить от одной информации к другой на DVD-диске. Они будут использовать блок-схему портфолио, чтобы определить, сколько потребуются кнопок меню, поскольку кнопки служат пользовательским интерфейсом, который используется зрителями для навигации по содержанию DVD-диска.

Примечание. Вы можете объяснить учащимся, что в этом проекте они будут использовать заранее предустановленные меню в программе Encore.

7. В процессе подготовки учащихся к созданию блок-схемы портфолио, обсудите различные виды составляющих элементов, которые могут быть включены в контент DVD-диска и его меню, помимо основного содержимого:

- Введение или заявление о целях;
- Заголовки для кнопок меню, которые будут связаны с элементами портфолио;
- План обучения, определяющий навыки и понимание концепций, которые отсутствуют у учащихся в настоящий момент, но которые бы они желали приобрести и уделить основное внимание в течение следующего семестра;
- Слайд-шоу в меню, кратко представляющее содержимое DVD-диска.

Примечание. Вы можете объяснить учащимся, что они могут объединить слайд-шоу с введением или заявлением о целях, и использовать его в качестве начального элемента портфолио.

8. Попросите учащихся набросать блок-схему портфолио на бумаге. Вы можете использовать следующую информацию в качестве руководства:

- Описать назначение портфолио.
- Создать список составляющих элементов, которые будут включены в портфолио, и организовать проекты и файлы по категориям (категории навыков, категории профессий и так далее).
- Разбив содержимое по категориям, нарисовать блок-схему DVD-портфолио.

Раздел «Планирование и разработка блок-схемы DVD-портфолио»

Создание портфолио

(Рекомендуемое время: 150–200 минут)

9. Предложите учащимся написать введение или заявление о целях и подготовить план обучения для своих портфолио, а также придумать и создать заголовки для каждого проекта, чтобы включить их в портфолио.

Примечание. Введение и заявление о целях должны отражать цели данного DVD-диска, проекты, включаемые учащимися, должны демонстрировать приобретенные ими навыки, а план обучения должен передавать стремление учащихся приобрести новые навыки в будущем.

10. Предложите учащимся создать и записать короткие голосовые комментарии к каждому видеoproекту, которые объясняют, как эта работа подчеркивает навыки учащихся и демонстрирует конкретные примеры в отношении выбранной ими профессии.

Раздел по программе Audition «Запись дикторского текста»

11. Познакомьте учащихся с рабочим пространством программы Encore и помогите им подготовиться к созданию их DVD-портфолио. Используя методику «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте следующее:

- Как работать с составляющими элементами.
- Как создавать и редактировать слайд-шоу.
- Как редактировать шаблон DVD-меню.
- Как тестировать и записывать DVD-диски.

Раздел по программе Encore «Обзор рабочего пространства программы Adobe Encore CS6»

Раздел по программе Encore «Авторинг DVD-дисков с одноуровневым меню в программе Adobe Encore»

12. Предоставьте учащимся время на создание DVD-диска с их портфолио, включающим слайд-шоу и меню, как было определено в подготовленных ими блок-схемах.

Тестирование портфолио

(Рекомендуемое время: 50–100 минут)

13. Попросите учащихся снова разделить на пары и протестировать DVD-портфолио своего напарника. При тестировании должно быть уделено внимание следующим моментам:

- Работают ли кнопки меню?
- Связаны ли элементы меню с соответствующим содержимым?
- Проигрываются ли видеоклипы при их выборе?

14. Объедините пары учащихся в группы по четыре человека и попросите их провести рецензирование портфолио каждого члена группы. Предложите им обсудить цели выбранной профессии и обучения, и то, как портфолио подчеркивает приобретенные навыки и уделяет внимание соответствию требованиям, выдвигаемым конкретной профессией.

Раздел «Рецензия»

15. Предоставьте учащимся время на реализацию любых изменений в их портфолио на основании результатов технического тестирования и рецензирования.

Дополнительные задания

Проект можно дополнить следующими заданиями:

- *Создание схемы DVD-диска:* Чтобы помочь учащимся разобраться с блок-схемами, попросите их создать блок-схему простого DVD-диска.
- *Портфолио:* Попросите учащихся создать план портфолио, которое продемонстрирует их лучшую работу из всех курсов.
- *Документ с размышлениями:* Предложите учащимся законспектировать решения, которые были приняты в процессе планирования их портфолио. Этот документ позволит учащимся поразмышлять над данным процессом и создаст основу для подготовки планов последующих DVD-портфолио.
- *Нарезка из забавных кадров:* Попросите учащихся подготовить нарезку кадров из их различных видеопроектов, которая в юмористической форме продемонстрирует достижения учащихся всего класса.

Оценка

- По нескольким критериям, представленным далее в разделе «Критерии оценки».

Дополнительные ресурсы

- Обзор пошаговых инструкций для учащихся, приведенных в этом проекте.
- Профессиональные ресурсы о производстве видео, в том числе образцы проектов с мультимедийными материалами и видеуроки см. на сайте www.adobe.com/go/hedvideoresources.
- Видеуроки, ориентированные на навыки, необходимые для выполнения этого проекта, можно найти на сайте Adobe TV по адресу tv.adobe.com/show/digital-video-cs6/.
- Дополнительные учебные ресурсы по созданию портфолио, производству видео и другим темам этого проекта можно найти по адресу edexchange.adobe.com
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Premiere Pro можно найти в справочных материалах программы.
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Audition можно найти в справочных материалах программы.
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Encore можно найти в справочных материалах программы.
- Вы можете дополнить этот проект следующими книгами по видеопроизводству:
 - Aronson, I. «DV Filmmaking from Start to Finish». O'Reilly Media, 2006.
 - Millerson, G. «Video Production Handbook, Fourth Edition». Focal Press, 2008.

Портфолио

- Примеры и инструкции по визуализации информации и использованию блок-схем, которые в основном применяются для создания веб-сайтов, но могут быть применены и к DVD-дискам, можно найти по адресу www.jjg.net/ia/visvocab/#page.
- Концепции по созданию портфолио Министерства образования США, можно найти по адресу www.ed.gov/pubs/OR/ConsumerGuides/classuse.html.
- Советы по созданию цифровых портфолио можно найти по адресу www.glencoe.com/sec/teachingtoday/weeklytips.phtml/134.
- Информацию по созданию и примеры разнообразных портфолио в электронном виде можно найти по адресу eduscapes.com/tap/topic82.htm.

Аудиоклипы

- На сайте **Soundzabound.com** представлены передовые, доступные для использования аудиоклипы, которые могут применяться в подкастах, видео и любых других формах мультимедиа. Дополнительную информацию по получению необходимой лицензии можно получить по адресу www.soundzabound.com/.

Ключевые понятия

- DVD-диск
- Блок-схема

- Запись
- Заявление о целях
- Меню
- Портфолио

Стандарт ISTE NETS*S для учащихся

Этот проект соответствует технологическим стандартам ISTE NETS*S. В зависимости от тематики и содержания, которые выбирает учащийся, вы можете изучить стандарты, принятые в вашем государстве.

1. Творчество и инновации.

Учащиеся демонстрируют творческое мышление, исследовательские подходы и разрабатывают инновационные продукты и процессы с использованием технологии. Учащиеся:

- а. Применяют имеющиеся знания для получения новых идей, продуктов или процессов;
- б. Создают оригинальные произведения как средство выражения личности или группы.

2. Коммуникации и сотрудничество.

Учащиеся используют цифровые средства и среды для общения и коллективной работы, в том числе на расстоянии, поддержки индивидуального обучения и возможности обучения других. Учащиеся:

- б. Эффективно распространяют информацию и идеи для разных аудиторий с использованием различных средств и форматов.

3. Исследования и информационная компетентность.

Учащиеся умеют применять цифровые инструменты для сбора, оценки и использования информации. Учащиеся:

- а. Планируют стратегии исследования
- в. Оценивают и отбирают источники информации и цифровые средства на основе целесообразности для конкретных задач.

4. Критическое мышление, решение проблем и принятие решений.

Учащиеся используют умение критически мыслить для планирования и проведения научных исследований, управления проектами, решения проблем и принятия обоснованных решений, используя соответствующие цифровые инструменты и ресурсы. Учащиеся:

- а. Выявляют и определяют подлинные проблемы и важные вопросы для проведения исследования.

- б. Планируют и управляют деятельностью по разработке решения или выполнения проекта.

5. Цифровое гражданство.

Учащиеся понимают гуманитарные, культурные и социальные вопросы, связанные с информационными технологиями и практикой легального и этичного поведения. Учащиеся:

б. Демонстрируют позитивное отношение к использованию технологий, которые поддерживают сотрудничество, обучение и производительность.

в. Демонстрируют личную ответственность за постоянное повышение квалификации.

6. Применение технологии и технологические концепции.

Учащиеся демонстрируют четкое понимание технологических концепций и систем, и их применения. Учащиеся:

а. Понимают и используют технологические системы;

б. Эффективно и продуктивно выбирают и используют приложения.

Программа сертификации Adobe Certified Associate

1.1. Формулирование основных задач при подготовке видеопроектов, определение целевой аудитории и ее потребностей.

1.2. Выбор видеоконтента, соответствующего назначению проекта и требованиям целевой аудитории.

2.4. Демонстрация навыков работы со звуком при редактировании видеоконтента.

Критерии оценки

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Результаты исследования	Отсутствуют или не завершены.	Результаты исследования содержат описание профессии в области видеопроизводства. Результаты исследования наглядны с точки зрения содержимого портфолио и предоставляют информацию о профессии, например, описание работы, требуемые квалификации, навыки, знания, необходимая дополнительная подготовка и сведения о зарплате.	Результаты исследования содержат четкое описание конкретной профессии в области видеопроизводства. Результаты исследования наглядны с точки зрения содержимого портфолио и предоставляют подробную информацию о профессии и примеры, как то описание работы, требуемые квалификации, навыки, знания, необходимая дополнительная подготовка и сведения о зарплате.
План обучения	Отсутствует или не завершен.	План обучения отражает навыки и концепции, которые желают изучить учащиеся.	План обучения четко отражает навыки и концепции, связанные с работой или дальнейшим обучением, и которые желают изучить учащиеся.

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Блок-схема	Отсутствует или не завершена.	Блок-схема детализирована и отражает организационную структуру содержимого.	Блок-схема детализирована и включает четкую и логическую организационную структуру содержимого. Блок-схема включает все содержимое, которое должно оказаться в результате в DVD-портфолио.
DVD-портфолио – содержимое	Отсутствует, не завершено или нет конкретики.	DVD-портфолио демонстрирует завершенные проекты учащегося и включает введение или заявление о целях, а также содержательные голосовые комментарии к каждому проекту. DVD-портфолио отражает навыки, относящиеся к интересующей профессии в области видеопроизводства. Пользователи перемещаются по содержимому DVD-портфолио в задуманном порядке.	DVD-портфолио хорошо организовано и четко демонстрирует завершенные проекты учащегося. DVD-портфолио включает понятное и точное введение или заявление о целях, а также содержательные голосовые комментарии к каждому проекту, относящиеся к выбранной профессии в области видеопроизводства. Пользователи перемещаются по содержимому DVD-портфолио в понятном и логическом порядке.
DVD-портфолио – исполнение	Отсутствует, не завершено или нет конкретики.	DVD-портфолио основано на шаблоне меню с подходящими заголовками и слайд-шоу. Работает большинство кнопок, ссылок и звуковых клипов.	DVD-портфолио основано на отлично разработанном шаблоне меню с понятными и точными заголовками и слайд-шоу. Все кнопки, ссылки и звуковые клипы работают безукоризненно.
Рецензия	Отсутствует или не завершена.	Рецензент отмечает как сильные, так и слабые стороны DVD-портфолио, и предлагает способы для его улучшения.	Рецензент отмечает как сильные, так и слабые стороны DVD-портфолио. Рецензент предлагает четкие и понятные способы для его улучшения и приводит конкретные примеры.

БИЗНЕС В СФЕРЕ ВИДЕОПРОИЗВОДСТВА

Для людей с навыками в области видеопроизводства существует множество перспектив карьерного роста. Это может быть работа как в продакшн-студии, так и в агентстве теленовостей. В этом разделе представлен краткий обзор существующих профессий и различные практические советы для тех, кто собирается создать свой собственный Бизнес в сфере видеопроизводства.

Телевизионные новости и программы

Отделам телевизионных программ и новостей требуются на работу ведущие, корреспонденты, продюсеры, операторы, звукорежиссеры, редакторы видеомонтажа (видеомонтажеры), операторы студийных камер, постановщики, технические сотрудники продакшн-студий и сценаристы. Ниже приведено краткое описание этих профессий:

- *Ведущие* — это «лица» отдела новостей. Обычно их карьера начинается с небольших телеканалов, где они работают в качестве корреспондентов и ведущих программ, выходящих по выходным дням. Режиссеры новостных программ и консультанты редакций новостей ищут тех, кто чувствует себя свободно перед камерой и вызывает доверие у целевой аудитории. Ведущие должны уметь импровизировать и легко адаптироваться к быстро изменяющемуся сценарию, пропаданию связи при прямом эфире с места событий и исправлению ошибочной информации. Многие ведущие пишут свой текст сами, включая переписывание вступительной речи для информационных сообщений.
- *Корреспонденты* освещают новости. Многие из них готовят один или два информационных сообщения (репортажа) в день. Они подробно изучают происходящее, берут интервью, работают с видеооператорами для получения необходимых кадров, пишут сценарии, записывают дикторский текст и работают с видеомонтажерами. Они должны чувствовать себя свободно перед камерой, особенно в прямом эфире или при съемке кадров с их участием. Многие корреспонденты имеют высшее образование по специальности радио и тележурналистики, и чаще всего их карьера начинается с небольших студий, а затем они проходят тернистый путь перед тем, как начать работу в крупных телеканалах. Работая на небольших ТВ-студиях, корреспонденты обычно самостоятельно снимают и монтируют свои репортажи (информационные сообщения).
- *Продюсеры* определяют порядок выхода новостей в эфир, задают длительность репортажей (информационных сообщений) и общие подходы для их подготовки (дикторский текст, «прямой эфир», полнометражность и так далее), пишут заготовки текста и наблюдают за процессом трансляции выпуска новостей в аппаратной. Способность выбирать хорошие репортажи и информационные новостные сообщения имеет решающее значение. Продюсеры должны уметь принимать решения на ходу, управлять прямым эфиром одновременно с нескольких мест событий и всегда следить за временем. Некоторые продюсеры начинают свою карьеру с работы помощника редактора отдела новостей; другие приходят на работу сразу после получения диплома журналиста.
- *Операторы* (или *телеоператоры*, *видеооператоры*) снимают новости. Они работают с корреспондентами для получения нужных кадров. Они вынуждены постоянно таскать тяжелые видеокамеры, а иногда быстро бегать с ними, чтобы снять интересный кадр, или работать с агрессивными людьми, которые не желают появляться в выпуске новостей. Во многих случаях видеооператоры должны обеспечивать прямой эфир. В небольших телестудиях профессия оператора встречается очень редко (их задачи выполняют журналисты). Операторы на средних телеканалах обычно занимаются видеомонтажом. Хороший демонстрационный видеоролик может помочь быстро пробиться на крупный (федеральный) телеканал.
- *Звукооператоры* настраивают микрофоны, держат микрофоны-пушки и контролируют уровень громкости в процессе съемки. Эта профессия в основном востребована на круп-

ных телеканалах и в агентствах новостей, где съемочные группы состоят из трех человек: корреспондента, оператора и ответственного за звук.

- *Звукорежиссер* участвует в разработке режиссерского сценария, проводит пробные записи звука. В его обязанности входит осуществление и контроль за синхронной звукозаписью и монтажом всех видов звука. В результате его деятельности получается конечный вариант фонограммы фильма, который получается в ходе сведения всех исходных элементов, составляющих звуковой ряд.
- *Видеомонтажеры* осуществляют монтаж видеоматериала с помощью инструментов нелинейного монтажа, например, программы Adobe Premiere Pro CS6. На крупных телеканалах обычно работает несколько видеомонтажеров, выполняющих монтаж материала, отснятого операторами.
- *Операторы студийных камер* управляют камерами в студиях теленовостей. Помимо выпусков новостей, операторы студийных камер обычно занимаются съемками рекламных роликов и ток-шоу, а также выполняют другую работу в студии.
- *Постановщики* отвечают за то, чтобы ведущий смотрел в нужную камеру, подают им знаки рукой, отсчитывая время до начала комментариев корреспондента, сохраняют хладнокровие во время шоу и подают сигнал на его завершение. Когда шоу транслируется в прямом эфире, постановщик может разговаривать с ведущим посредством миниатюрных наушников. Во время рекламной паузы или при демонстрации новостного сообщения, когда студийные микрофоны отключены, постановщик дает различные указания.
- *Видеорежиссеры и технические режиссеры* — это две разные специальности. Видеорежиссер указывает, какие кадры должны быть сняты, и решает, когда запускать эфир, добавлять титры, подавать сигнал ведущему, а также выполняет другие производственные задачи. Технический режиссер или ассистент работает с панелью управления различными системами в аппаратной видеорежиссера — пускает в эфир выпуски новостей (или спортивные мероприятия, или ток-шоу) — и работает с другим оборудованием. Панели управления различными системами в аппаратной видеорежиссера — переключатели — обычно состоят из рядов кнопок, подключенных к студийным камерам, видеомагнитофонам, видеопроцессорам, звуковой аппаратуре и к другому оборудованию. Технические режиссеры используют переключатели для смены камеры, применения эффектов, создания переходов между изображениями с разных камер или видеомагнитофонов, цветокоррекции и работы с результатами кеинга. В выпусках новостей и других программах обычно используется, как минимум, три камеры, несколько видеомагнитофонов (хотя компьютеры начинают постепенно вытеснять кассеты), аппаратное обеспечение для работы с графикой, компьютеры для представления прогнозов погоды и звуковое оборудование. Видеорежиссеры дают указания операторам этого оборудования (техническим режиссерам или ассистентам). Работники студий должны уметь работать под постоянным давлением, приспосабливаться к быстро изменяющимся условиям, иметь представление о технологиях, применяемых в студийном оборудовании, и отображать последние изменения, быстро реагируя на них. Ассистенты и технические режиссеры зачастую помогают накладывать титры и изображения, а также работают над освещением и установкой декораций.
- *Сценаристы* работают в различных направлениях, начиная с написания сценариев для ситкомов и заканчивая сценариями для документальных фильмов. У региональных

телестудий нет большой потребности в сценаристах. Сценаристы в основном востребованы в вещательных сетях или в продакшн-студиях, занимающихся созданием развлекательных программ.

- *Другое.* Для профессий, которые перечислены ниже, обычно не нужны специальные знания и опыт работы в области видеопроизводства: *суфлер, оператор телесуфлера, гример, помощник продюсера, установщик декораций, осветитель, художник-декоратор* и пр.

Видеопроизводство

В зависимости от размера целевой аудитории, продакшн-студии могут состоять как из одного человека, выполняющего все функции, так и представлять собой полноценные студии с павильонами, оборудованными по последнему слову техники. Последняя тенденция заключается в переходе от студий, напичканных аппаратурой, к виртуальным компаниям, пользующихся услугами внештатных работников для выполнения различного спектра задач.

Немногие продакшн-студии, имеющие штат постоянных работников, выполняют рутинные операции, например, архивирование и оцифровку кассет (к примеру, из формата VHS на DVD-диски), и другие общие задачи самостоятельно. Многие компании имеют оборудование для работы «на выезде», например, видеокамеры, микрофоны и освещение, но при этом существует достаточно количество компаний, которые берут это оборудование в аренду по мере необходимости.

Многие продакшн-студии связывает то, что все они работают с программным обеспечением для выполнения постпродакшн мероприятий. Некоторые компании по-прежнему используют аппаратные микшерские пульты для видео и аудио, однако большинство компаний используют такие программные решения, как, например, пакет Adobe Creative Suite 6 Production Premium.

Продакшн-студии сотрудничают с фотографами, видеомонтажерами, художниками-оформителями, аниматорами, звукоинженерами, сценаристами и людьми других профессий, перечисленных ранее в категории «Другие».

Многие люди устраиваются на работу в качестве видеооператоров, снимающих свадебные и другие мероприятия, и зачастую они работают поодиночке. Высококласные видеооператоры, специализирующиеся на съемке мероприятий, снимают тремя камерами. Чтобы узнать подробнее об этой индустрии, посетите веб-сайт Международной ассоциации видеооператоров свадебной и событийной съемки (Wedding And Event Videographers Association International) по адресу www.weva.com.

Бизнес в сфере видеопроизводства: с чего начать

Благодарим успешного владельца студии видеопроизводства White Rabbit Productions, расположенной в Солт-Лейк-Сити (www.whiterabbitproductions.com), Сэма Пригга за следующие советы.

Проходя свой путь от видеооператора телевизионных новостей до владельца продакшн-студии, Сэм столкнулся с множеством подводных камней. Он получил несколько уроков

и теперь любезно делится своим опытом с другими людьми, чтобы они не допустили те же ошибки:

- Изучите дополнительную информацию о бизнесе, который вы собираетесь начать: страховка, налоги, оформление документов, бизнес-планы, коммерческая реклама, покупка или лизинг оборудования, офисное помещение, телефоны, факсы, мебель, маркетинг, выставление счетов-фактур, ссуды, качественные видеоролики в качестве портфолио, планы проектов, контракты, налоговые органы, ведение бухгалтерии, внештатные (фриланс) сотрудники, безопасность и кредитование. В том, что начинать бизнес сложно, нет ничего удивительного.
- Партнерство позволяет начать бизнес быстрее, но вы должны думать о последствиях. Все ваши ожидания должны быть закреплены в договоре, где будут отражены обязанности каждого партнера и то, куда будут тратиться денежные средства. Вы должны пересматривать этот контракт при каждой необходимости.
- Рекламируйте свою компанию перед различными клиентами. Лучше всего заниматься маркетингом при работе над текущим проектом.
- Определите, в какой области будет специализироваться ваша компания видеопроизводства. Найдите свою нишу, чтобы вы могли сфокусироваться на маркетинге и приобрести нужное оборудование.
- Создайте демонстрационный видеоролик, который представляет вашу компанию и то, чем вы занимаетесь. Это наиболее ценный инструмент маркетинга и он должен оказать впечатление на потенциальных клиентов в течение первых 30 секунд. Ваш видеоролик должен учитывать целевую аудиторию и быстро демонстрировать основные преимущества вашей компании.
- Обучайте ваших клиентов. Помогайте вашим клиентам определять целевую аудиторию и отношение членов этой аудитории к объекту. Затем перечислите более десятка этапов, характерных для большинства процессов видеопроизводства: выработка концепции, написание сценария, раскадровка, подбор актеров, поиск места для съемки, выбор съемочной группы, подготовка оборудования, непосредственная съемка, запись дикторского текста, монтаж, наложение графики и музыки.
- Не злите клиента. Если вы допустите ошибку с несколькими клиентами — плохое освещение, неудовлетворительная композиция, опоздания, выходящее из строя оборудование, разрядившиеся в неподходящий момент аккумуляторы, — на первый раз они могут вас простить. В этом плане, сети телевизионного вещания менее великодушны; одна ошибка может привести к банкротству компании.
- Учитесь адаптироваться к изменениям, поскольку все в этом мире изменяется. Всегда следите за новейшими тенденциями в оборудовании и технологиях. Они могут повлиять на ваш бизнес. Подпишитесь на журналы, посвященные используемым вами технологиям, и участвуйте в конференциях и семинарах, организуемых отраслевыми организациями.
- Подумайте над возможностью поработать в другой компании. Вы можете устроиться на работу в компанию, на которую будет похожа ваша будущая компания, чтобы получить необходимый опыт и расширить свои знания. Получив представление о рынке и найдя свою нишу, вы сможете начать свой собственный бизнес.

ПЛАНИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА БЛОК-СХЕМЫ DVD-ПОРТФОЛИО

Содержимое и задачи DVD портфолио могут быть очень различными. Обычно портфолио учащихся содержат примеры готовых видеопроектов и подборок графических объектов, статичных изображений и кратких обзоров некоторых элементов проектов. Кроме того, учащиеся могут включить в портфолио видеоролики со своим участием, в которых они могут рассказать о себе и членах своей команды, а также предоставить дополнительную информацию о проекте.

Использование DVD-диска в качестве носителя данных для вашего портфолио имеет ряд преимуществ. Обычные портфолио воспроизводятся лишь в одном направлении: от начала к концу. Ваше DVD-портфолио может быть интерактивным, включать в себя несколько меню и типов данных, так чтобы зрители могли быстро найти то, что им интересно и важно.

Помимо этого, на DVD-диске достаточно места для нескольких проектов, которые можно в высоком разрешении посмотреть по телевизору или на компьютере. Это означает, что в своем портфолио вы можете использовать видео, аудио и изображения высокого качества.

Чтобы использовать все преимущества формата DVD, начните работу над своим DVD-проектом с разработки блок-схемы, подобной той, которая представлена в данном разделе.

DVD-портфолио с одноуровневым меню

DVD-портфолио с одноуровневым меню содержит несколько готовых проектов и видеоролики с фрагментами из различных проектов.

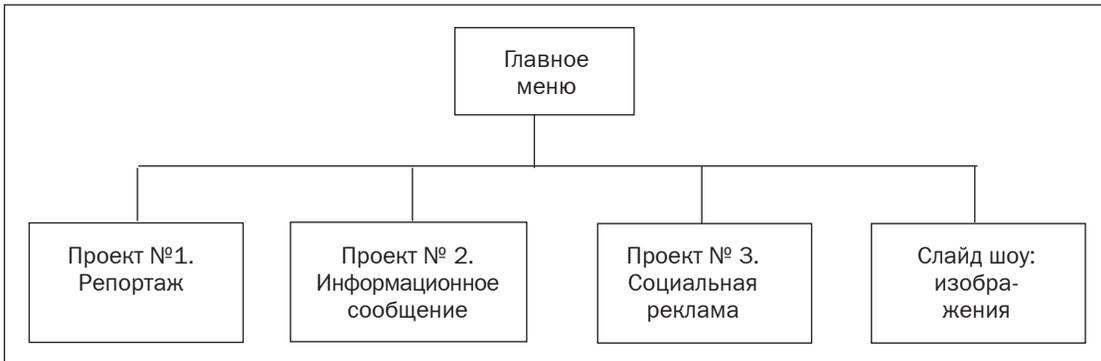
Кроме того, оно может включать в себя слайд-шоу с фотографиями процесса работы над проектом, экспортированные из различных проектов статичные изображения или графические объекты. Вы можете использовать формат DVD, чтобы продемонстрировать свой профессионализм, включив в портфолио примеры из своих лучших работ.

Видеопроекты

- Репортаж
- Информационное сообщение
- Социальная реклама

Изображения

- Производство, фотографии рабочего процесса
- Статичные изображения, экспортированные из видеопроектов
- Графические объекты, используемые в процессе работы над проектами

Образец блок-схемы**DVD-портфолио с многоуровневым меню**

Когда вы выполнили несколько проектов, подумайте о том, чтобы создать демонстрационный видеоролик, которая будет оставлять положительное первое впечатление о вашей работе. Такой видеоролик позиционирует вас, и демонстрирует, что вы можете делать.

Лучше всего начать с очень краткого вступительного видео — длительностью не более 30 секунд — которое будет производить положительное впечатление. Затем направьте зрителя в меню, где он сможет выбрать то, что для него важно.

У вас может быть несколько хороших видеопроектов: репортаж, спорт, музыка, природа, информационное сообщение, социальная реклама или корпоративное видео. В первом меню предоставьте зрителю возможность открыть подменю одного из ваших разделов — именно этого обычно ждет зритель.

В подменю могут находиться ссылки на целые проекты, краткие обзоры, статичные изображения, созданные во время рабочего процесса, графические объекты и короткие видеоролики о вашей команде и вашем подходе к процессу видеопроизводства. Также можно реализовать в подменю возможность выбора разделов, чтобы зритель смог напрямую перейти к определенным фрагментам длинного произведения.

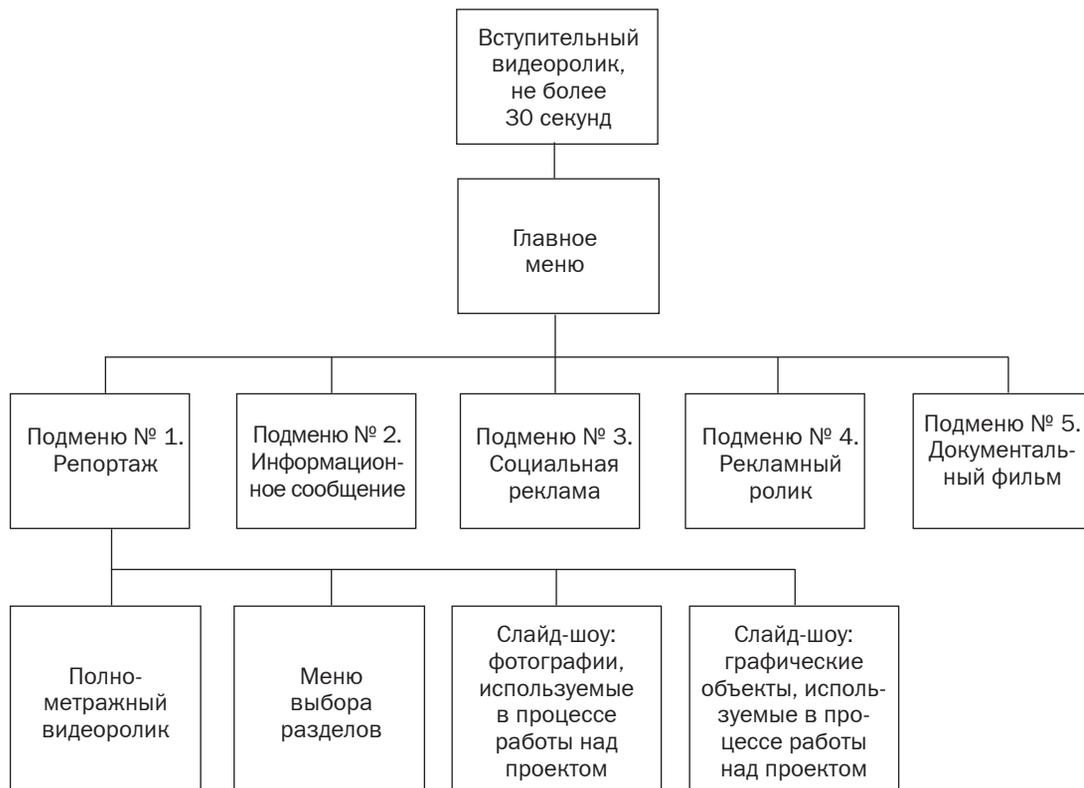
Видеопроекты

- Репортаж
- Информационное сообщение
- Социальная реклама
- Коммерческая реклама
- Документальный фильм

Изображения

- Фотографии рабочего процесса
- Статичные изображения, экспортированные из видеопроектов
- Графические объекты, используемые в процессе работы над проектами

Образец блок-схемы



ЗАПИСЬ ДИКТОРСКОГО ТЕКСТА

Несмотря на то, что дикторский текст можно записать и в программе Adobe Premiere Pro CS6, программа Audition позволяет более точно управлять уровнем громкости, чистотой и длительностью записи. Как только запись дикторского текста будет произведена, вы можете сделать ее частью мультимедийного звукового файла: например, к голосу за кадром можно добавить звуковые эффекты и звуковое сопровождение, увеличивая уровень громкости или заглушая дикторский текст, когда воспроизводятся эти звуки.

Запись дикторского текста

Вы можете записывать звук с микрофона или любого другого источника, который можно подключить к линейному входу звуковой карты. После подключения микрофона, настройте устройства ввода (микрофон) и вывода (динамик) в программе Adobe Audition. Затем вы сможете записать дикторский текст в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) или **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

В режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) вы можете создать новый файл для записи или произвести запись в существующий файл, перезаписав или добавив дикторский текст в текущую запись.

При работе в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) программа Adobe Audition автоматически создает новый WAV-файл и сохраняет его в папке с многодорожечными сессиями. Названия клипов состоят из названия дорожки и номера фрагмента (например, Track 1_003.wav). После завершения записи, вы можете отредактировать фрагмента для создания окончательного микса.

Чтобы получить наилучшие результаты, вы должны записывать звук как можно громче, при этом не доводя уровень сигнала до перегрузки. Постарайтесь, чтобы при установке уровней записи пик, соответствующий самому громкому звуку, находился между -2 дБ и 0 дБ.

В этом разделе вы создадите новый файл в редакторе волновой формы и запишете дикторский текст.

Настройка устройств ввода и вывода

1. Подключите микрофон к компьютеру.
2. Откройте программу Adobe Audition и выберите команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **Audio Hardware** (Правка ⇒ Параметры ⇒ Audio оборудование) (Windows) (рис. 5.1) или **Audition** ⇒ **Preferences** ⇒ **Audio Hardware** (Audition ⇒ Параметры ⇒ Audio оборудование) (OS X).

Откроется диалоговое окно **Preferences** (Параметры) с выбранной категорией **Audio Hardware** (Аудио оборудование).

3. В раскрывающемся списке **Default Input** (Устройство ввода по умолчанию) выберите модель подключенного микрофона.
4. В раскрывающемся списке **Default Output** (Устройство вывода по умолчанию) выберите модель подключенных динамиков.
5. В раскрывающемся списке **Sample Rate** (Частота дискретизации) выберите частоту дискретизации.

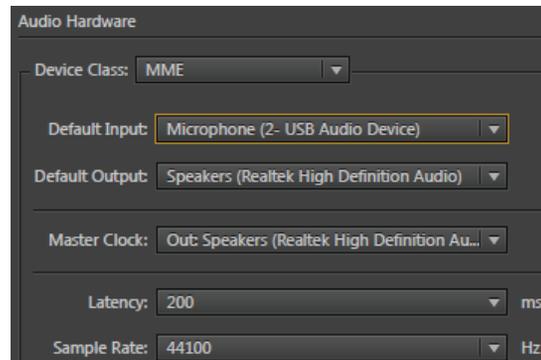


Рис. 5.1. Параметры аудио оборудования

Большие значения частоты дискретизации соответствуют лучшему звучанию, но приводят к увеличению размера файлов.

6. Щелкните по кнопке **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно **Preferences** (Параметры).

Запись дикторского текста в режиме Waveform Editor

1. Откройте программу Adobe Audition и щелкните по кнопке **View Waveform Editor** (Редактор волновой формы) (рис. 5.2).

Появится диалоговое окно **New Audio File** (Новый аудиофайл) (рис. 5.3).

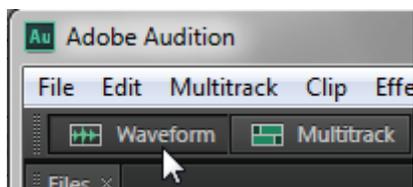


Рис. 5.2. Кнопка **View Waveform Editor**

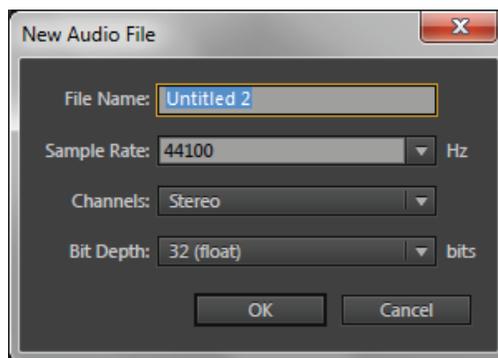


Рис. 5.3. Диалоговое окно **New Audio File**

Если диалоговое окно **New Audio File** (Новый аудиофайл) не появилось, выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Audio File** (Файл ⇒ Новый ⇒ Аудиофайл).

2. Введите имя файла и щелкните по кнопке **ОК**.

Новый аудиофайл будет отображаться на панели **Files** (Файлы) (рис. 5.4).

Панель **Editor** (Редактор) пуста, поскольку вы еще не записали звук для нового файла (рис. 5.5).

3. Выберите новый аудиофайл на панели **Files** (Файлы).

4. Щелкните по кнопке **Record** (Запись) на панели **Editor** (Редактор) и начните записывать дикторский текст (рис. 5.6).

В процессе записи обратите внимание на индикатор уровня звука на панели **Levels** (Уровни) (рис. 5.7).

Примечание. Если вы получите сообщение об ошибке «The sample rates of the audio input and output devices do not match. Audio cannot be recorded until this is corrected —Частота дискретизации

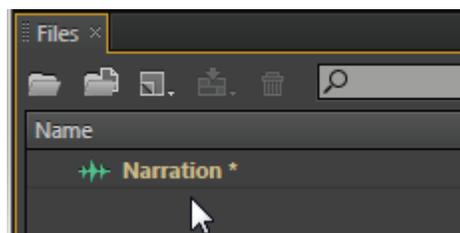


Рис. 5.4. Панель **Files**

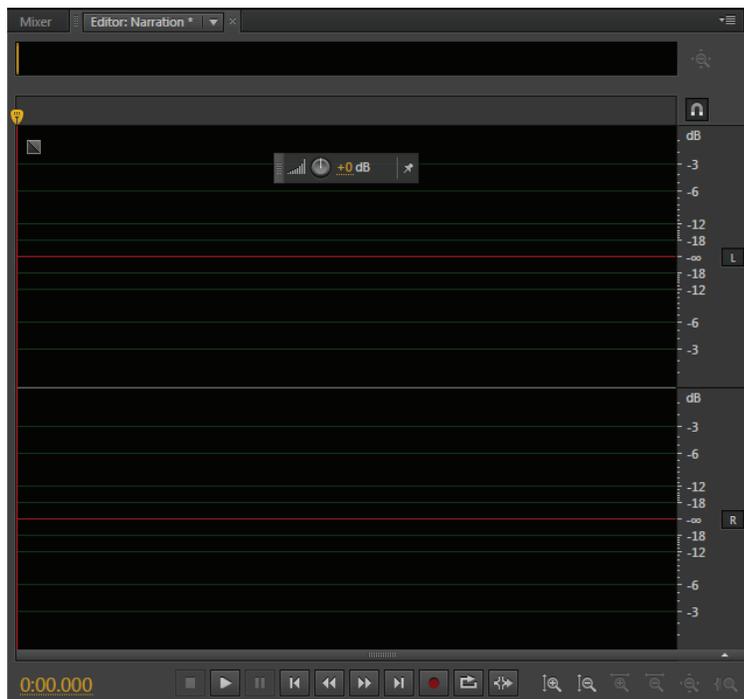


Рис. 5.5. Панель Editor

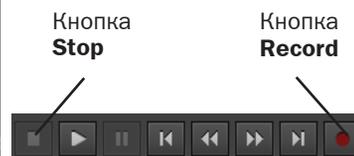


Рис. 5.6. Панель Editor

устройств ввода и вывода звука не совпадает. Звук не может быть записан, пока эта проблема не будет устранена», то вам нужно будет изменить частоту дискретизации микрофона и/или динамиков. Вы можете сделать это путем изменения настроек звука в операционной системе компьютера.

5. По окончании записи щелкните по кнопке **Stop** (Стоп) на панели **Editor** (Редактор) (рис. 5.6).

Примечание. Вы также можете щелкнуть по кнопке **Pause** (Пауза), чтобы приостановить запись. Для возобновления записи еще раз щелкните по кнопке **Pause** (Пауза) или **Record** (Запись).

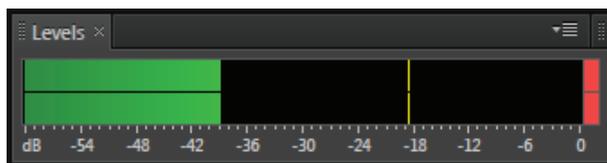


Рис. 5.7. Панель Levels

На панели **Editor** (Редактор) появится волновая форма нового аудиофайла (рис. 5.8).

Примечание. Файл был автоматически сохранен в формате Waveform (WAV). Чтобы сохранить файл в другом формате, например, MP3, выберите команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как).

Курсор текущей позиции воспроизведения

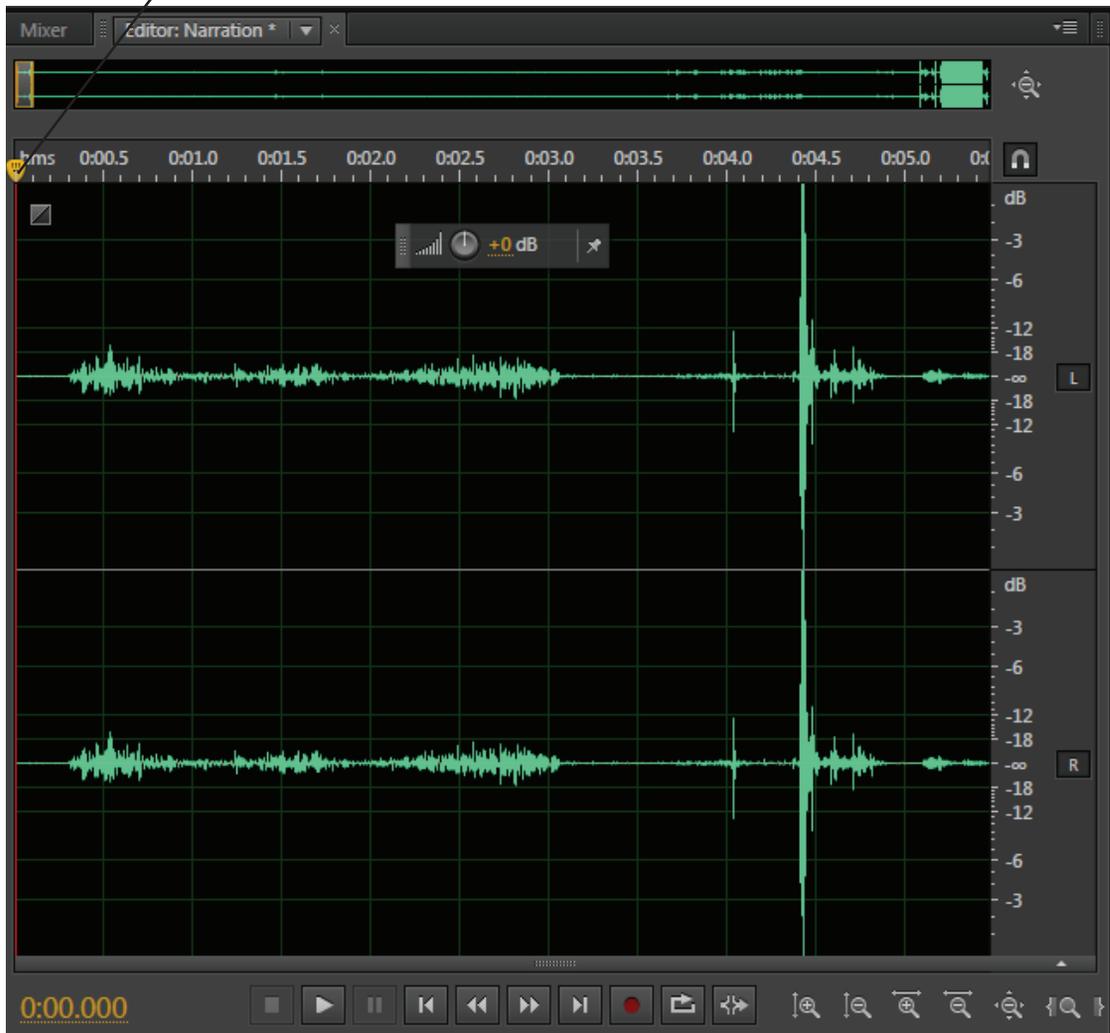


Рис. 5.8. Волновая форма на панели **Editor**

Формат Waveform — это тип файлов с высокой разрешающей способностью; это значит, что в этом формате сохраняются все звуковые данные. В других типах файлов (например, MP3) применяется компрессия звука, в результате чего происходит некоторая потеря данных.

6. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в начало клипа на панели **Editor** (Редактор) и нажмите клавишу **Пробел** или щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение), чтобы воспроизвести новую запись. Нажмите клавишу **Пробел** еще раз или щелкните по кнопке **Stop** (Стоп), чтобы остановить воспроизведение.

ОБЗОР РАБОЧЕГО ПРОСТРАНСТВА ПРОГРАММЫ ADOBE ENCORE CS6

Программа Adobe Encore CS6 — это полнофункциональный продукт для авторинга DVD-дисков профессионального качества. Программа Encore предоставляет множество полезных инструментов для создания проектов и редактирования меню, огромную библиотеку шаблонов и изображений, редактор слайд-шоу и возможность построения блок-схемы содержимого дисков.

Мы рекомендуем изучить раздел «Обзор рабочего пространства программы Adobe Premiere Pro CS6» перед тем, как приступить к выполнению упражнений в данном разделе. Рабочее пространство программы Encore в основном похоже на рабочее пространство программы Adobe Premiere Pro.

Обзор рабочего пространства программы Adobe Encore CS6

Рабочее пространство программы Adobe Encore CS6 (рис. 5.9) похоже на интерфейс Adobe Premiere Pro CS6 и других приложений корпорации Adobe для работы с цифровыми видео-

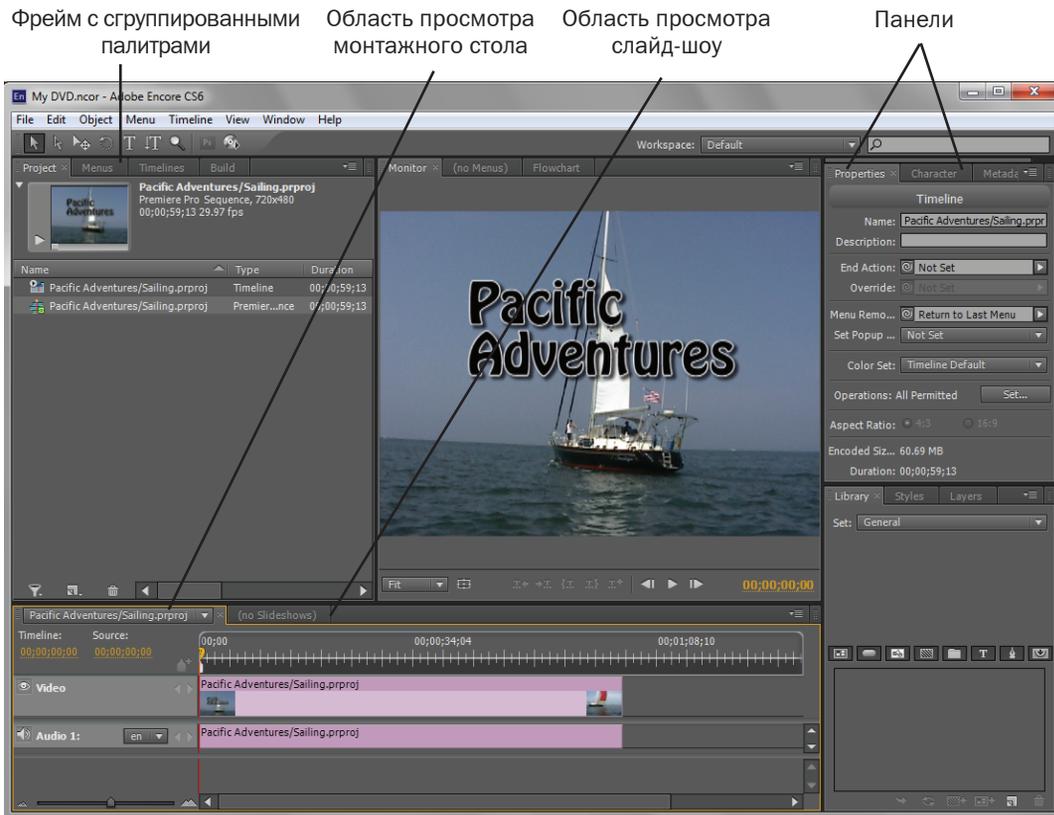


Рис. 5.9. Рабочее пространство программы Adobe Encore CS6

и аудиоданными. Рабочее пространство состоит из фреймов, областей просмотра и панелей, которые могут быть настроены и перемещены. Вы можете открыть необходимое число панелей или областей просмотра внутри одного фрейма, закрыть панели, щелкнув по кнопке 'X', расположенной рядом с их названием, и снова отобразить их на экране, выбрав в меню **Window** (Окно) название нужной панели или области просмотра.

В программе Encore есть ряд панелей, которые можно найти в программе Adobe Premiere Pro, однако в основном они выполняют немного другие функции. Панель **Monitor** (Монитор) используется для просмотра видеоклипов и слайд-шоу, а также для добавления и редактирования субтитров. Область просмотра монтажного стола используется для добавления глав в видеоклипы, а также для добавления дополнительных аудиодорожек и файлов субтитров.

Чтобы подготовить проект программы Encore, сначала смонтируйте видео и аудиоматериалы в программе Adobe Premiere Pro, после чего экспортируйте (закодируйте) мультимедийные файлы, которые необходимо использовать в проекте программы Encore, в один из следующих форматов: MPEG2-DVD, H.264, AVI или QuickTime. В программе Adobe Premiere Pro вы также можете выделить смонтированную видеопоследовательность и воспользоваться функцией Dynamic Link, чтобы создать новый проект программы Encore. В результате, мультимедийные файлы из программы Adobe Premiere Pro будут добавлены в виде элементов в проект программы Encore, а между этими двумя проектами будет создана динамическая связь. Изменения, вносимые в программе Adobe Premiere Pro, будут автоматически отображаться в проекте программы Encore. Чтобы создать динамическую связь в программе Adobe Premiere Pro, выделите видеопоследовательность, которую необходимо связать с проектом программы Encore, и выберите команду меню **File** ⇒ **Adobe Dynamic Link** ⇒ **Send To Encore** (Файл ⇒ Adobe Dynamic Link ⇒ Отправить в Encore). Также вы можете добавить главы в видеопоследовательности программы Adobe Premiere Pro и использовать их в программе Encore, например, для создания меню выбора разделов.

Если у вас на компьютере установлен пакет Adobe Creative Suite 6 Production Premium, вы можете использовать функцию Dynamic Link для создания динамических связей между мультимедийными файлами, создаваемыми в программе Adobe After Effects CS6, например, анимированными титрами или меню, и проектами программы Encore. Для этого создайте новый проект программы Encore, выберите команду меню **File** ⇒ **Adobe Dynamic Link** ⇒ **New After Effects Composition** (Файл ⇒ Adobe Dynamic Link ⇒ Новая композиция After Effects) или **File** ⇒ **Adobe Dynamic Link** ⇒ **Import After Effects Composition** (Файл ⇒ Adobe Dynamic Link ⇒ Импорт композиции After Effects).

Обзор рабочего пространства программы Adobe Encore CS6

1. Запустите программу Encore.

На экране появится диалоговое окно приветствия (рис. 5.10).

2. Щелкните по кнопке **New Project** (Новый проект).

На экране появится диалоговое окно **New Project** (Новый проект) (рис. 5.11).

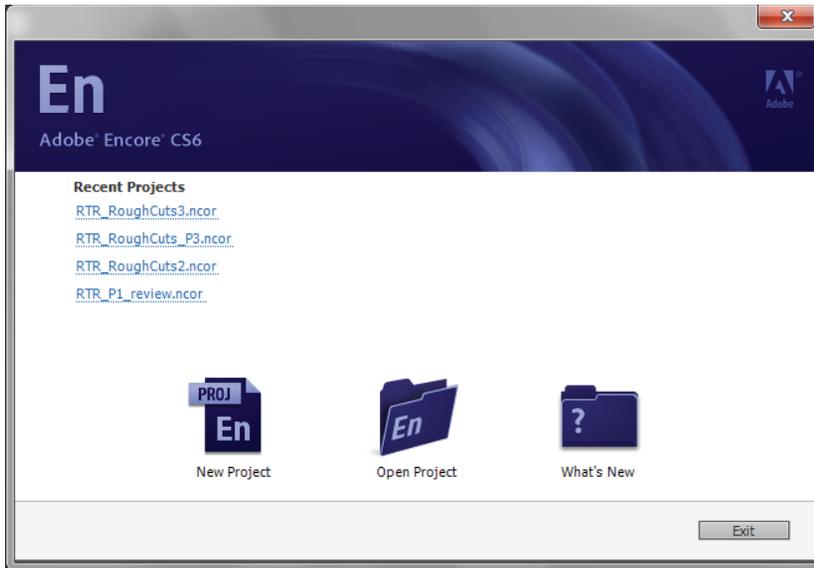


Рис. 5.10. Диалоговое окно приветствия

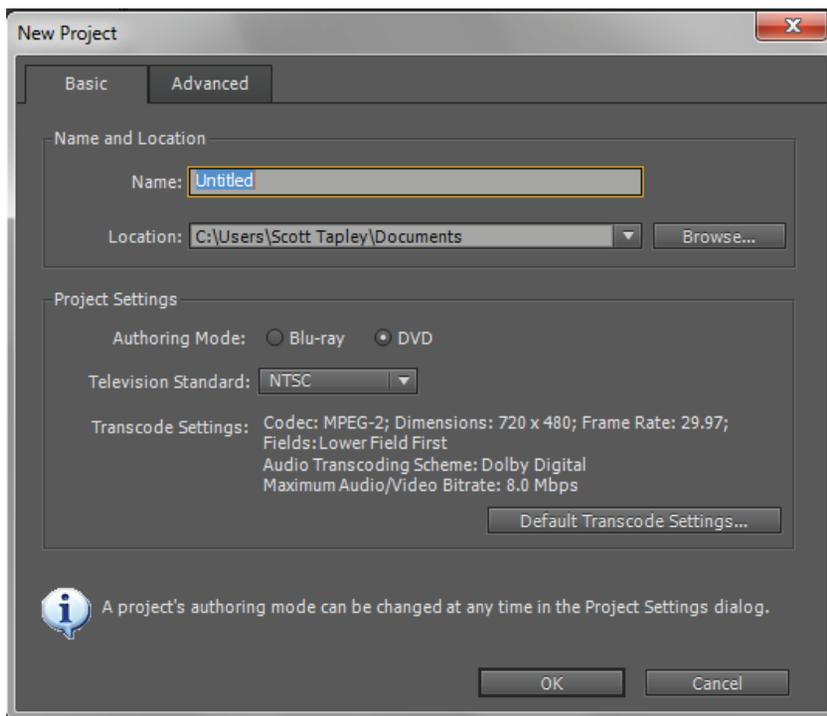


Рис. 5.11. Диалоговое окно **New Project**

3. На вкладке **Basic** (Основное) диалогового окна **New Project** (Новый проект), в раскрывающемся списке **Television Standard** (Стандарт телевидения), выберите значение **NTSC** или **PAL**, соответствующее стандарту телевидения в вашей стране. Установите переключатель **Authoring Mode** (Режим создания диска) в положение **DVD**, присвойте имя проекту и укажите местоположение папки для файлов, после чего щелкните по кнопке **OK**.

На экране появится рабочее пространство программы Encore.

4. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** (Правка ⇒ Параметры) (Windows) или **Encore** ⇒ **Preferences** (Encore ⇒ Параметры) (OS X).

На экране появится диалоговое окно **Preferences** (Параметры) (рис. 5.12).

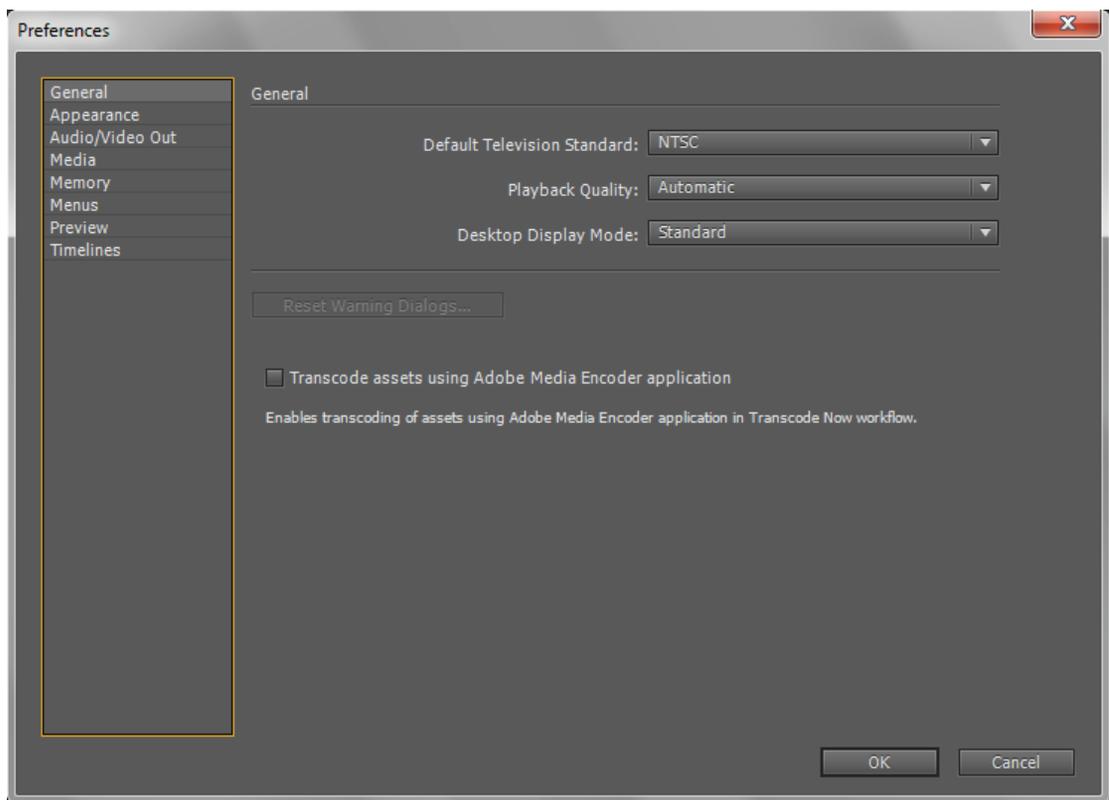


Рис. 5.12. Диалоговое окно **Preferences**

5. Поочередно выберите различные категории в диалоговом окне **Preferences** (Параметры). Ниже приведено краткое описание этих категорий (подробную информацию можно найти в справочных материалах программы Encore):

- **General** (*Общие*). Стандарт телевидения и качество воспроизведения на экране компьютера.

- **Appearance (Интерфейс)**. Уровень яркости и возможность указать различные области просмотра для монтажного стола, меню, слайд-шоу и списка воспроизведения глав.
 - **Audio/Video Out (Устройства вывода аудио/видео)**. Устройства вывода звука\видео и настройки внешнего монитора.
 - **Media (Мультимедиа)**. Местоположение библиотеки элементов на жестком диске компьютера и элемент управления для очистки базы данных кэша мультимедийных файлов (файлы, создаваемые программой Adobe Premiere Pro и используемые программой Encore для повышения производительности).
 - **Menus (Меню)**. Действия кнопок меню и синхронизация элементов управления, используемая по умолчанию.
 - **Preview (Предварительный просмотр)**. Соотношение сторон экрана, язык и коды региона для вашего DVD-диска.
 - **Timelines (Монтажные столы)**. Элементы, которые будут присутствовать по умолчанию на всех новых монтажных столах.
- 6.** Завершив знакомство с категориями, представленными в диалоговом окне **Preferences** (Параметры), щелкните по кнопке **ОК**. Или, чтобы отменить любые внесенные изменения, щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена).

АВТОРИНГ DVD-ДИСКОВ С ОДНОУРОВНЕВЫМ МЕНЮ В ПРОГРАММЕ ADOBE ENCORE

Данный раздел начинается с описания процесса авторинга DVD-диска. Далее объясняется, как импортировать материалы и настроить демонстрацию слайдов. С помощью импортированных материалов, вы сможете создать простой проект с одноуровневым меню и со ссылками на видеоролики и демонстрацию слайдов. В конечном итоге, вы экспортируете этот проект на DVD-диск.

В дальнейшем, вы продолжите процесс создания DVD-диска, используя при этом несколько вложенных меню, разделители, функцию Encore для блок-схемы содержимого DVD-диска, связи кнопок и другие профессиональные инструменты авторинга. Этот проект можно экспортировать для распространения во Всемирной паутине, в виде DVD или Blu-ray-диска.

Мы советуем вам ознакомиться с разделами «Обзор рабочего пространства программы Adobe Premiere Pro CS6» и «Обзор рабочего пространства программы Adobe Encore CS6» прежде, чем выполнять задания из данного раздела. Интерфейс и основные функции рабочего пространства приложения Encore CS6 во многом похожи на интерфейс и основные функции рабочего пространства программы Adobe Premiere Pro.

Чтобы выполнить задания из данного раздела, вам понадобятся несколько завершенных и просчитанных видеопроектов программы Adobe Premiere Pro (трех-пяти вполне достаточно для создания DVD-проекта с одноуровневым меню), подборка статичных изображений и музыкальный файл для демонстрации слайдов. Вы можете использовать программы Adobe

Premiere Pro и Adobe Media Encoder, чтобы смонтировать и экспортировать (кодировать) свои видеоролики.

Обзор процесса создания DVD-диска

Большинство монтажеров действуют по следующему алгоритму при авторинге DVD-дисков:

- *Разработка плана проекта:* В большинстве случаев, достаточно простого наброска схемы проекта на бумаге.
- *Открытие нового проекта Encore и импорт в него материалов:* Импортируйте видеоклипы, изображения, звуковые файлы, файлы с субтитрами и меню, созданные с помощью программ Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop или других приложений. Также можно начать новый проект в программе Adobe Premiere Pro и создать динамическую ссылку между приложениями Adobe Premiere Pro и Adobe Encore.
- *Создание элементов DVD-диска:* Поместите видеоклипы на монтажные столы, установите разделители и демонстрационные кадры, добавьте звуковые файлы и субтитры, и создайте демонстрации слайдов.
- *Построение меню:* Используйте шаблоны меню, предлагаемые приложением Encore и его обширную библиотеку бесплатных кнопок, графических объектов и пр. для создания меню, или создайте собственное меню и его отдельные элементы в программе Photoshop.
- *Настройка навигации:* Создайте ссылки между кнопками меню и материалами, а также задайте настройки поведения материалов, например, что происходит с видео по окончании воспроизведения.
- *Предварительный просмотр:* Когда проект создан, проверьте, как он работает, прежде чем записывать DVD-диск.
- *Транскодирование:* Конвертируйте свои материалы, динамические меню и динамические кнопки в видеофайлы формата MPEG-2.
- *Экспорт:* Запишите DVD- или Blu-ray диски.

Создание нового проекта Encore с помощью программы Adobe Premiere Pro

Вы можете создать новый проект Encore непосредственно в приложении Adobe Premiere Pro. Программа Adobe Encore запустится автоматически и задействует материалы для проекта из видеопоследовательности (-ей), открытой в программе Adobe Premiere Pro.

При этом создается динамическая ссылка между приложением Adobe Premiere Pro и проектом в программе Encore. Изменения, произведенные в проекте Adobe Premiere Pro, отражаются в проекте Encore.

Создание проекта Encore с помощью программы Adobe Premiere Pro

- 1.** Запустите программу Adobe Premiere Pro.

- 2.** Откройте готовый проект и убедитесь, что просчет видеопоследовательности, которую необходимо включить в проект Encore, полностью завершен.
- 3.** На панели **Project** (Проект) выберите видеопоследовательность, которую необходимо использовать в качестве исходного материала в приложении Encore.
- 4.** Выберите команду меню **File** ⇒ **Adobe Dynamic Link** ⇒ **Send To Encore** (Файл ⇒ Adobe Dynamic Link ⇒ Отправить в Encore).

Запустится программа Adobe Encore (на это может уйти несколько секунд), и появится диалоговое окно **New Project** (Новый проект) (рис. 5.13).

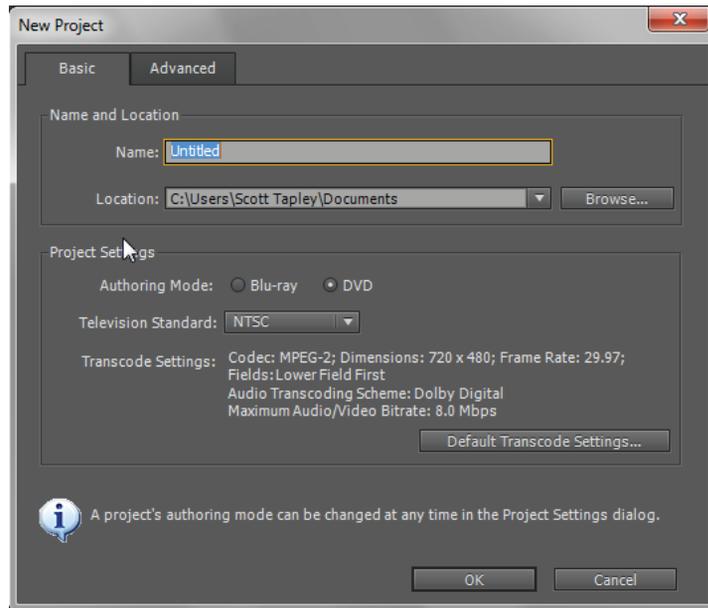


Рис. 5.13. Диалоговое окно **New Project** в программе Adobe Encore

- 5.** Укажите название нового проекта Encore, выберите место сохранения файла с новым проектом, установите переключатель в положение **DVD** и выберите телевизионный стандарт (**NTSC** или **PAL**) в раскрывающемся списке ниже.

Примечание. Если вы установили переключатель в положение **DVD**, настройки разрешения изображения, кодека, частоты кадров и полей нельзя будет изменить. Если вы выберете вариант **Blu-ray**, эти параметры можно менять по своему усмотрению.

- 6.** Щелкните по кнопке **OK**.

Откроется новый проект Encore. Videопоследовательность из программы Adobe Premiere Pro будет автоматически добавлена на панель **Project** (Проект) приложения Encore, а также будет создан новый монтажный стол, содержащий данную видеопоследовательность (рис. 5.14).

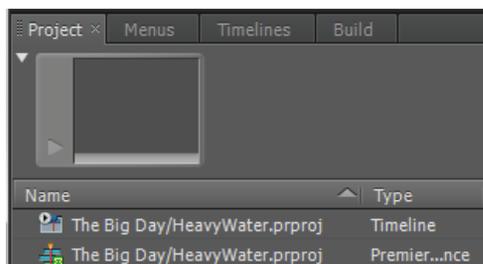


Рис. 5.14. Панель **Project** в приложении Adobe Encore

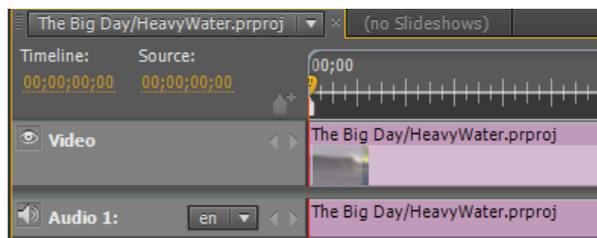


Рис. 5.15. Область просмотра монтажного стола

7. Дважды щелкните кнопкой мыши по монтажному столу на панели **Project** (Проект). В области просмотра монтажного стола откроется содержимое монтажного стола (рис. 5.15).
8. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) на панели **Monitor** (Монитор) (рис. 5.16), чтобы просмотреть монтажный стол (видеопоследовательность, созданную в программе Adobe Premiere Pro).



Рис. 5.16. Панель **Monitor**

Создание нового проекта программы Adobe Encore и импорт видео и изображений

Вы можете создать новый проект в приложении Encore, не запуская программу Adobe Premiere Pro. Для этого запустите приложение Encore и импортируйте материалы для вашего проекта.

Создание нового проекта программы Adobe Encore и импорт материалов

1. Запустите программу Adobe Encore.

Появится диалоговое окно **Welcome** (Добро пожаловать) (рис. 5.17).

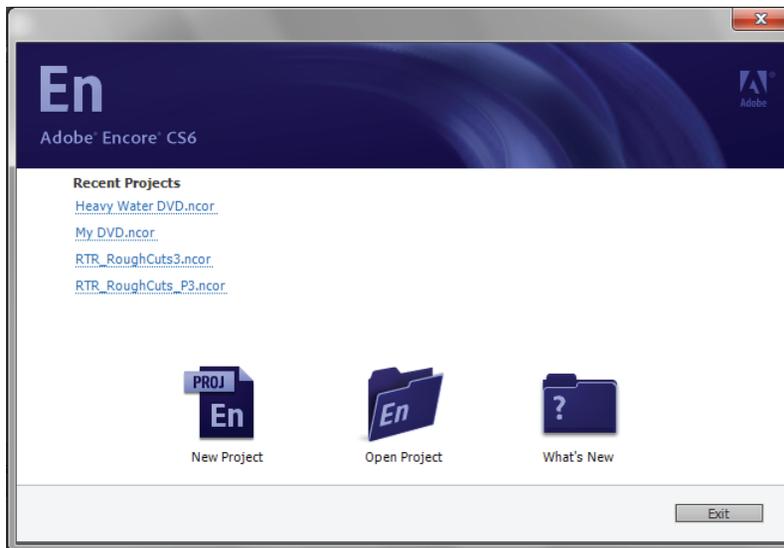


Рис. 5.17. Диалоговое окно **Welcome**

2. Щелкните по кнопке **New Project** (Новый проект).

Появится диалоговое окно **New Project** (Новый проект).

3. Укажите название нового проекта Encore, выберите место сохранения файла с новым проектом, установите переключатель в положение **DVD** и в раскрывающемся списке ниже выберите телевизионный стандарт (NTSC или PAL).

Примечание. Если вы установили переключатель в положение **DVD**, настройки разрешения изображения, кодека, частоты кадров и полей нельзя будет изменить. Если вы выберете вариант **Blu-ray**, эти параметры можно менять по своему усмотрению.

4. Щелкните по кнопке **OK**.

5. Если для рабочего пространства не выбран вариант **Default** (По умолчанию), выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Default** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ По умолчанию), чтобы вернуть исходные настройки рабочего пространства.

Примечание. Создан новый пустой проект. Следующий этап — это добавление материалов (видео и изображений), которые вы хотите записать на DVD-диск.

6. Выберите команду меню **File** ⇒ **Import As** ⇒ **Asset** (Файл ⇒ Импортировать как ⇒ Материалы). Появится диалоговое окно **Import As Asset** (Импортировать как материалы) (рис. 5.18). Все видеоклипы (кроме тех, которые используются в качестве фона для динамического меню) должны быть размещены в составе монтажного стола на каком-либо моменте создания диска (тип объекта указан в столбце **Type** (Тип)). Монтажные столы используются для создания разделителей, дополнительных звукозаписей, субтитров или скрытых субтитров. Если необходимо добавить какой-либо из этих объектов, вы можете сэкономить время, импортировав видео как монтажный стол, а не как материал.

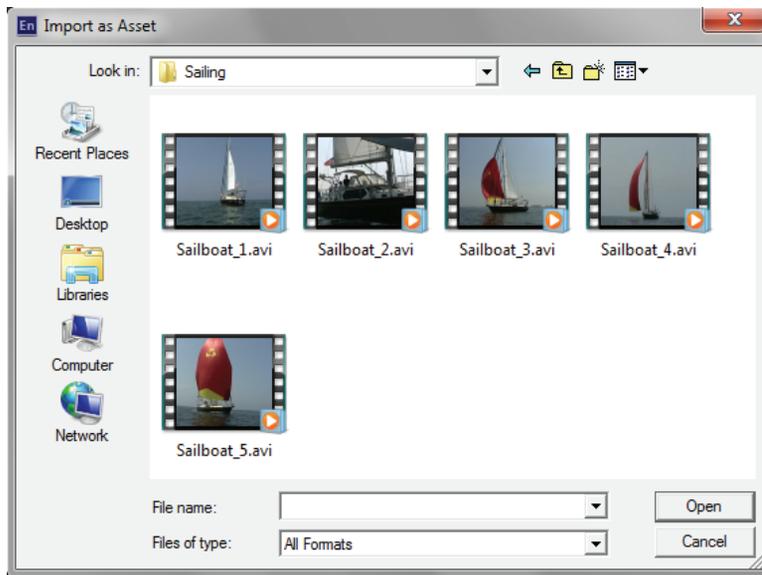


Рис. 5.18. Диалоговое окно **Import As Asset**

7. Выделите видео и аудио файлы, которые необходимо добавить в проект, и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Если ваши файлы хранятся в нескольких папках, возможно, вам придется импортировать их по отдельности.

Импортированные файлы появятся на панели **Project** (Проект) (рис. 5.19). Далее вы будете импортировать статичные изображения, чтобы использовать их для демонстрации слайдов.

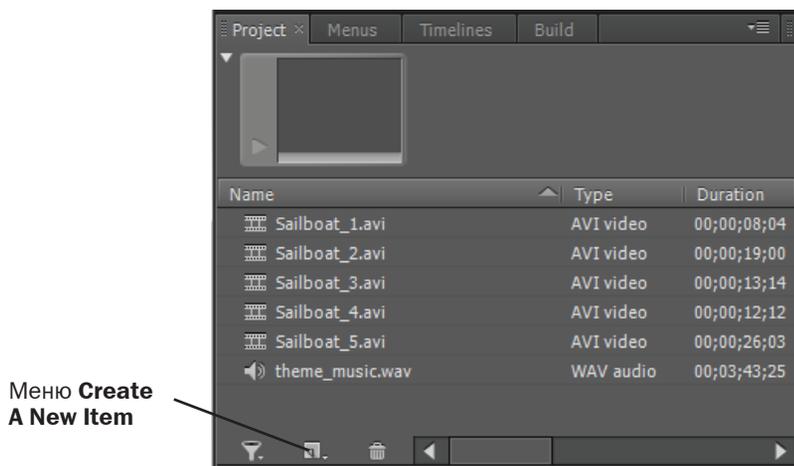


Рис. 5.19. Панель Project

8. В главном меню выберите команду **File** ⇒ **Import As** ⇒ **Slideshow** (Файл ⇒ Импортировать как ⇒ Слайд-шоу).

Появится диалоговое окно **Import As Slideshow** (Импортировать слайд-шоу).

9. Выделите изображения, которые вы хотите добавить в свое слайд-шоу и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Произойдет следующее:

- Файлы появятся на панели **Project** (Проект).
- Слайд-шоу (рис. 5.20) появится на панели **Project** (Проект) под тем же названием, что и первое выделенное изображение.
- В нижней части рабочей области появится область просмотра слайд-шоу (рис. 5.21).

10. На панели **Project** (Проект) щелкните по кнопке **Create A New Item** (Создать новый объект) (рис. 5.19) и выберите пункт **Folder** (Папка).

Появится диалоговое окно **New Folder Name** (Имя создаваемой папки).

Примечание. На панели **Project** (Проект) в приложении Encore папки обозначаются

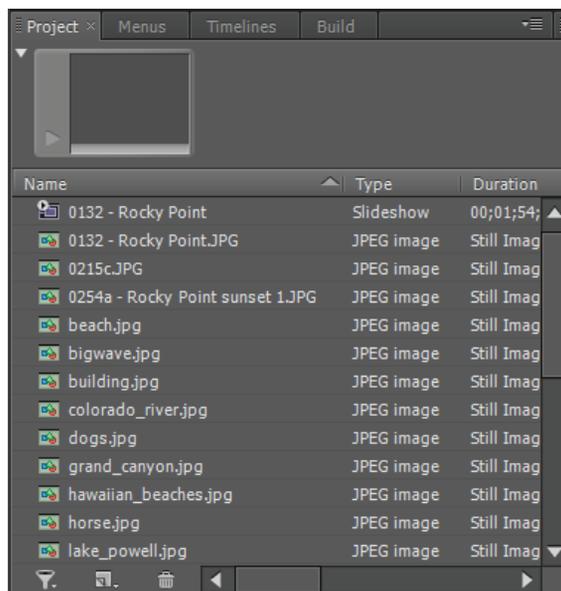


Рис. 5.20. Слайд-шоу и изображения, добавленные в проект

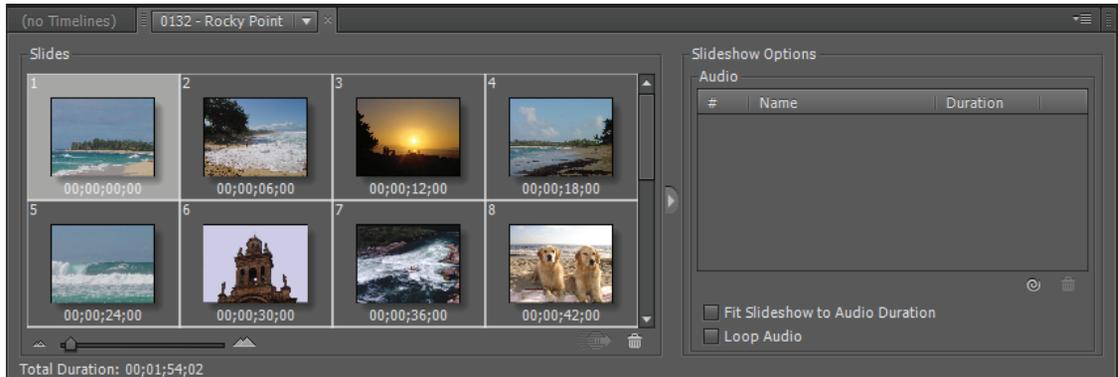


Рис. 5.21. Область просмотра слайд-шоу

как *folders (папки)*, в отличие от программы Adobe Premiere Pro, где папки обозначены как *bins (корзины)*.

11. Назовите папку **Slide Show** и щелкните по кнопке **OK**.

На панели **Project** (Проект) появится папка с названием **Slide Show**.

12. На панели **Project** (Проект) выделите все файлы со статичными изображениями для слайд-шоу (но не новые объекты слайд-шоу, видео или аудио файлы) и перетащите эти статичные изображения в папку **Slide Show**.

Благодаря этому панель **Project** (Проект) будет более структурированной.

13. На панели **Project** (Проект) щелкните по слайд-шоу (тип объекта указан в столбце **Type** (Тип)), чтобы выделить его.

14. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Rename** (Правка ⇒ Переименовать). Появится диалоговое окно **Rename Slideshow** (Переименовать слайд-шоу).

15. Введите название слайд-шоу — **Portfolio Slide Show** — и щелкните по кнопке **OK**. Теперь объекты для слайд-шоу подготовлены. Позже в этом разделе вы отредактируете это слайд-шоу.

Далее вы создадите отдельные монтажные столы для каждого импортированного видеоклипа.

16. На панели **Project** (Проект) щелкните по видеоклипу, чтобы выделить его.

17. Выберите команду меню **Timeline** ⇒ **New Timeline** (Монтажный стол ⇒ Новый монтажный стол). Произойдет следующее:

- В нижней части рабочей области появится область просмотра монтажного стола выделенного видеоклипа (рис. 5.22). Вы привыкли к тому, что в программы Adobe Premiere Pro панели обозначены как *panels*, однако в Encore некоторые панели обозначены как *viewers* — *области просмотра*, например, область просмотра монтажного стола.
- На панели **Project** (Проект) появится монтажный стол под тем же названием, что и видеофайл (рис. 5.23).

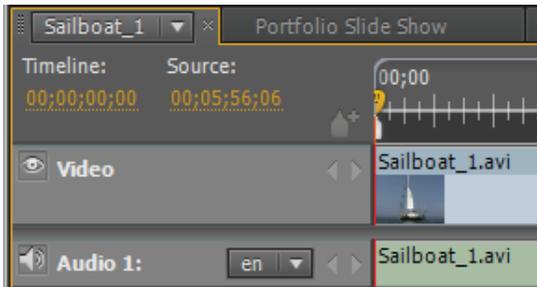


Рис. 5.22. Область просмотра монтажного стола видеоклипа

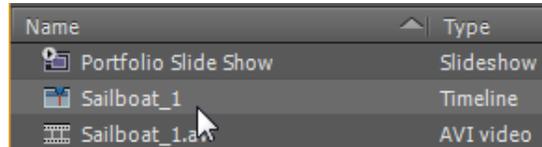


Рис. 5.23. Добавленный в проект монтажный стол

- В центре рабочей области появляется панель **Monitor** (Монитор) (рис. 5.24).

Примечание. Вы можете переименовать монтажный стол так же, как вы переименовали слайд-шоу.

Примечание. Если вы импортировали отдельные файлы формата MPEG (отдельно видео и аудио дорожки в файлах формата MPEG), перетащите аудиофайл, относящийся к данному видеофайлу, на дорожку **Audio 1** (Аудио 1) на только что созданном монтажном столе.



Рис. 5.24. Панель **Monitor**

18. На панели **Monitor** (Монитор) щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение), чтобы просмотреть свое видео.

Примечание. В отличие от программы Adobe Premiere Pro, в приложении Encore доступно только по одной видеодорожке на каждом монтажном столе. Здесь вы не монтируете видео. Вместо этого вы добавляете разделители, дополнительные аудиодорожки, скрытые и обычные субтитры к видео.

19. Создайте монтажные столы для других своих видеофайлов (выделите видеофайл и затем выберите команду меню **Timeline** ⇒ **New Timeline** (Монтажный стол ⇒ Новый монтажный стол).

20. Щелкните по вкладке **Timelines** (Монтажные столы). На вкладке **Timelines** (Монтажные столы) показаны все монтажные столы текущего проекта (рис. 5.25). Для каждого импортированного видео там должен находиться отдельный монтажный стол.

21. Прежде чем перейти к следующему шагу, щелкните по вкладке панели **Project** (Проект), чтобы отобразить ее.

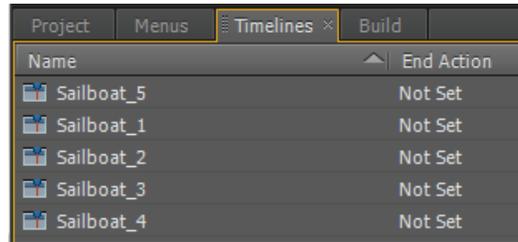


Рис. 5.25. Панель **Timelines**

Монтаж слайд-шоу

Слайд-шоу содержит набор статичных изображений, которые зрители могут воспроизводить в определенной последовательности. Поддерживаются такие форматы файлов, как BMP, GIF, JPEG, PNG, PSD, PICT и TIFF.

DVD-диски со слайд-шоу, созданные в программе Encore, обладают рядом преимуществ по сравнению с большинством других слайд-шоу, записанных на DVD-диски:

- В них могут присутствовать комментарии или музыка.
- Вы можете настроить их для просмотра вручную (т.е. зрители могут просматривать слайд-шоу по одному слайду) или воспроизведения в автоматическом режиме.
- Вы можете добавлять переходы, субтитры и эффекты масштабирования и панорамирования.

Каждое слайд-шоу может содержать до 99 слайдов. Если для вашего проекта нужно больше слайдов, создайте несколько слайд-шоу, а позже соедините их в одно большое слайд-шоу.

Монтаж слайд-шоу

1. Продолжите с момента, на котором остановились на прошлом задании.

В области просмотра монтажного стола в нижней части окна программы находятся отдельные монтажные столы для каждого слайд-шоу или монтажного стола, которые вы создали. Для каждого монтажного стола есть своя вкладка просмотра (рис. 5.26).

2. Щелкните по вкладке **Portfolio Slide Show**, чтобы отобразить область просмотра слайд-шоу.

Слева появятся миниатюры изображений слайдов, а справа появится область **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу). Вы можете отображать или скрывать эту область, щелкая по кнопке **Show/Hide** (Показать/Скрыть) (рис. 5.27).

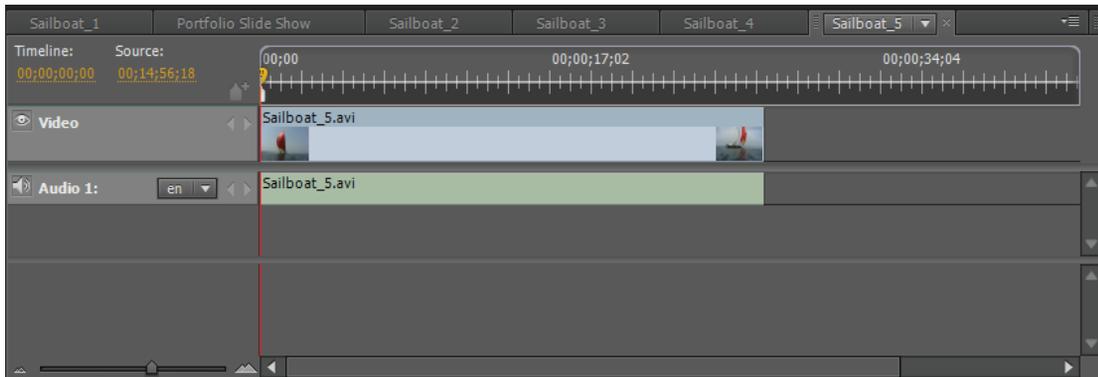


Рис. 5.26. Область просмотра монтажного стола

Кнопка **Show/Hide**

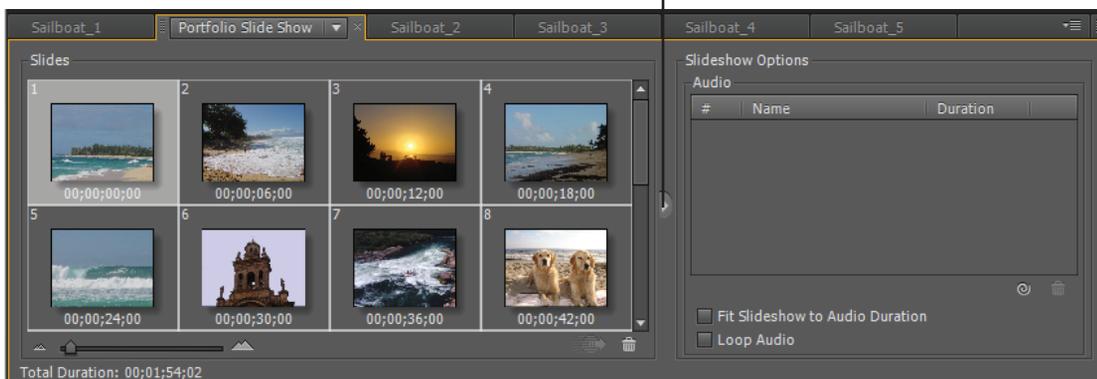


Рис. 5.27. Область просмотра слайд-шоу

3. Щелкните по кнопке **Show/Hide** (Показать/Скрыть), чтобы скрыть параметры слайд-шоу.

Область со слайдами увеличится, и на ней отобразится больше слайдов.

4. Измените порядок слайдов, перемещая их по панели.

При перемещении клипов, появляется черная вертикальная линия, указывающая местоположение (рис. 5.28).

Примечание. Слайд можно удалить, выделив его и нажав клавишу **Delete**. Вы можете добавлять дополнительные изображения в слайд-шоу, перетаскивая их с панели **Project** (Проект) в область просмотра слайд-шоу.

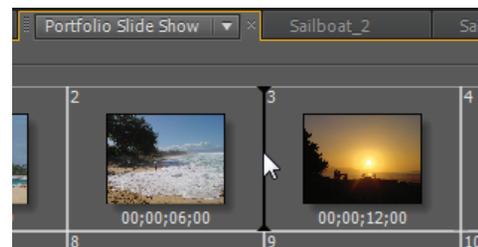


Рис. 5.28. Линия местоположения слайда

5. Щелкните по кнопке **Show/Hide** (Показать/Скрыть), чтобы отобразить область **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу).

В области **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу) находится группа элементов управления **Audio** (Аудио). Сюда можно добавлять музыку, голосовые комментарии или другие звуковые файлы для слайд-шоу.

6. На панели **Project** (Проект) перетащите импортированный звуковой файл в поле **Audio** (Аудио) в области **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу).

7. Перетащите верхнюю границу области просмотра слайд-шоу вверх, чтобы увидеть все параметры слайд-шоу (рис. 5.29).

По умолчанию, ко всему слайд-шоу применен переход, заданный параметром **Default Transition** (Переход по умолчанию). Можно менять переходы для каждого слайда на вкладке **Transition** (Переход) панели **Properties** (Свойства).

8. В раскрывающемся списке **Default Transition** (Переход по умолчанию) выберите пункт **Cross Dissolve** (Взаимный наплыв) (рис. 5.30).

В результате, ко всем слайдам будет применен один и тот же переход. В верхнем правом углу каждого слайда появится значок перехода (рис. 5.31). Красная линия над слайдами означает, что слайд-шоу еще не было просчитано.

Примечание. Обычно слайд-шоу, созданные в программе Encore, транслируются в автоматическом режиме. (Приложение Encore конвертирует их в видеофайлы формата MPEG-2, когда вы *транскодируете* проект.) Если необходимо, чтобы зрители вручную переключали слайды, сбросьте выделение со всех слайдов (проверьте, чтобы ни один слайд не был выделенным) и установите флажок **Manual Advance** (Прокрутка вручную) в области **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу) (рис. 5.29).

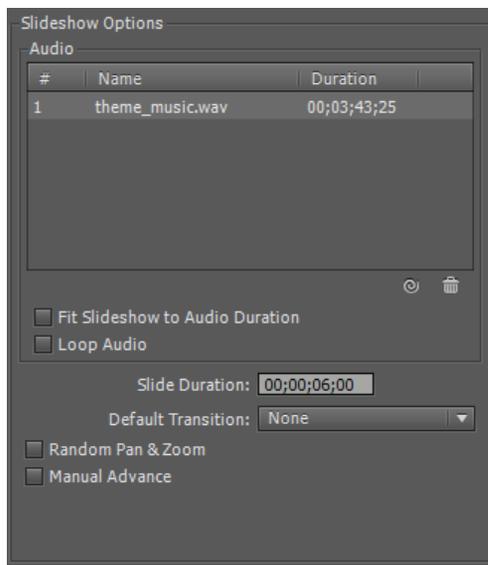


Рис. 5.29. Область **Slideshow Options**



Рис. 5.30. Раскрывающийся список **Default Transition**

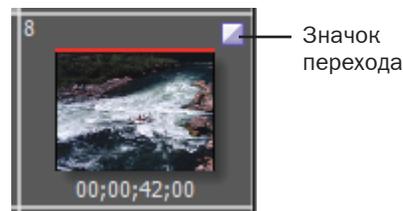


Рис. 5.31. Значок перехода

9. Сбросьте выделение со всех слайдов (убедитесь, что ни один слайд не выделен). Чтобы сбросить выделение со слайда, щелкните по рамке вокруг этого слайда, но вне миниатюры самого слайда.

10. В области **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу) установите значение параметра **Slide Duration** (Продолжительность слайда) равным трем секундам (по умолчанию, установлено шесть секунд).

Значение индикатора времени под каждым слайдом меняется для всех слайдов в слайд-шоу. Теперь каждый слайд будет отображаться три секунды.

11. В области просмотра слайд-шоу щелкните по миниатюре слайда, чтобы выделить его. Параметры выделенного слайда отобразятся на панели **Properties** (Свойства) (рис. 5.32).

12. На панели **Properties** (Свойства) перейдите на вкладку **Transition** (Переход) и измените тип перехода для выбранного слайда на **Push** (Вытеснение).

На вкладке **Transition** (Переход) появятся дополнительные элементы управления (рис. 5.33).

13. Выберите направление, ширину рамки и цвет. Установите значение **High** (Высокое) для параметра **Anti-Aliasing** (Сглаживание).

14. Щелкните по кнопке **Preview** (Предварительный просмотр) на вкладке **Transition** (Переход).

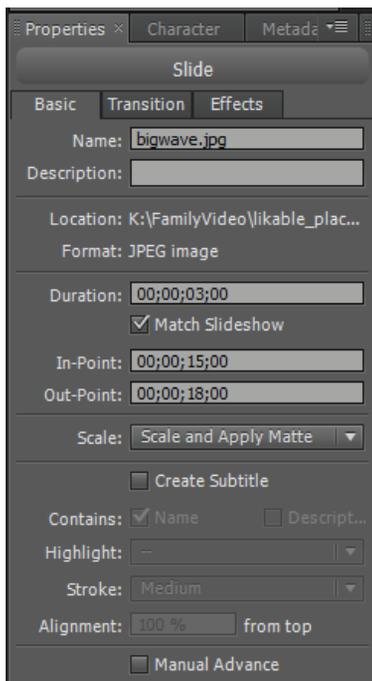


Рис. 5.32. Панель **Properties**

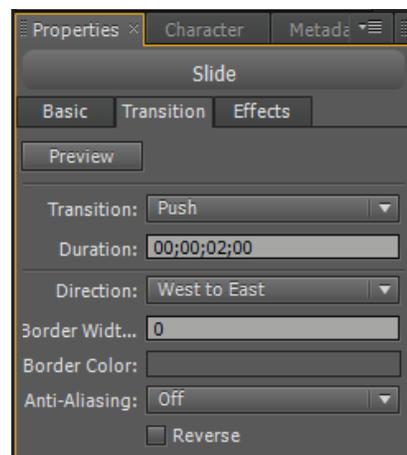


Рис. 5.33. Настройка перехода для отдельного слайда

Переход воспроизводится на панели **Monitor** (Монитор).

15. Щелкните по другому слайду и выделите его.

16. На панели **Properties** (Свойства) выберите вкладку **Effects** (Эффекты).

17. На вкладке **Effects** (Эффекты) установите флажок **Pan & Zoom** (Панорамирование и масштаб) и выберите режим панорамирования (16 различных вариантов направлений) или масштаба (увеличить или уменьшить), или оба параметра (рис. 5.34).

18. Щелкните по кнопке **Preview** (Предварительный просмотр), чтобы просмотреть эффекты.

19. Чтобы просчитать созданное слайд-шоу, щелкните по кнопке **Render Effects And Transitions In The Slideshow** (Просчитать эффекты и переходы в слайд-шоу) в нижнем левом углу области со слайдами (рис. 5.35).

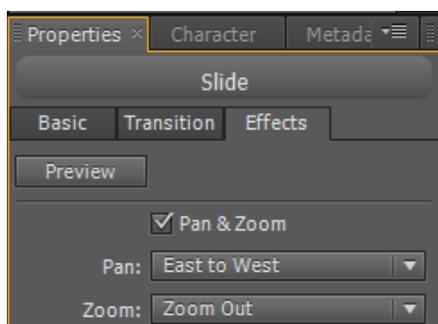


Рис. 5.34. Применение эффектов к отдельному слайду

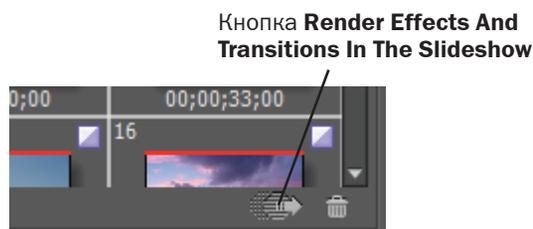


Рис. 5.35. Слайды в области просмотра монтажного стола

Применение и редактирование шаблона меню

Подготовка меню — это основная часть процесса авторинга DVD-диска. Меню не только отражают содержание вашего DVD-диска, но и обеспечивают интерактивность. В библиотеке программы Encore доступны шаблоны, фоны и кнопки. Можно создавать меню на основе этих шаблонов или настраивать с помощью таких элементов, как кнопки, изображения и фигуры. В программы Adobe Photoshop CS6 вы можете редактировать шаблоны меню Encore или создавать новые шаблоны с нуля.

В данном задании вы сконструируете меню с помощью объектов из библиотеки программы Encore.

Применение и редактирование шаблона меню

1. Продолжите с момента, на котором вы остановились в предыдущем задании.
2. Убедитесь, что открыта панель **Library** (Библиотека) (рис. 5.36).

На панели **Library** (Библиотека), над списком объектов, находится ряд из восьми кнопок для выбора категории. Слева направо:

- **Menus** (Меню): Фоновые изображения для меню с кнопками, текстом и графикой.
- **Buttons** (Кнопки): Кнопки
- **Images** (Изображения): Однослойные графические объекты.
- **Backgrounds** (Фоны): Фоновые изображения для меню.
- **Layer sets** (Наборы слоев): Графические объекты с несколькими слоями.
- **Text items** (Текстовые объекты): Аналог стилей инструмента Titled программы Adobe Premiere Pro. Текст доступен с различными свойствами, такими, как тени, обводки, текстуры, подсветки и заливки.
- **Shapes** (Фигуры): Однослойные синие графические объекты, к которым вы можете применить стили.
- **Replacement layers** (Замещающие слои): Слои-заполнители, позволяющие переместить изображение в определенную область меню во время настройки эффектов для этого слоя.

3. В раскрывающемся списке **Set** (Набор) выберите пункт **Technology** (Технология).

4. Щелкните по кнопке **Menus** (Меню) (рис. 5.36), чтобы отобразить на панели только меню.

Примечание. Чтобы просмотреть более одной категории, удерживая нажатой клавишу **Shift**, выберите несколько категорий. Чтобы вновь просмотреть все категории, удерживая нажатой клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (OS X), щелкните по любой кнопке.

5. Выберите пункт **Organic Menu**.

6. Щелкните по кнопке **New Menu** (Новое меню) (рис. 5.36).

В области просмотра меню появится шаблон меню (рис. 5.37).

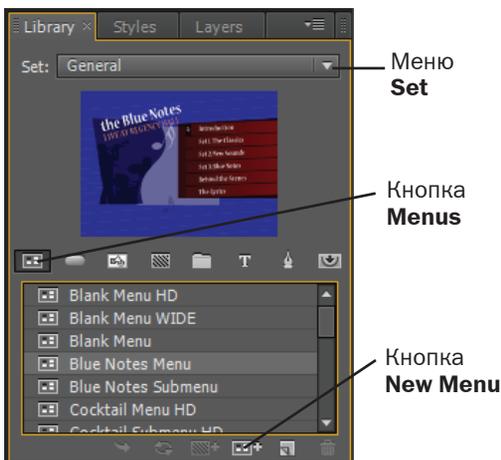


Рис. 5.36. Раскрывающийся список **Library**

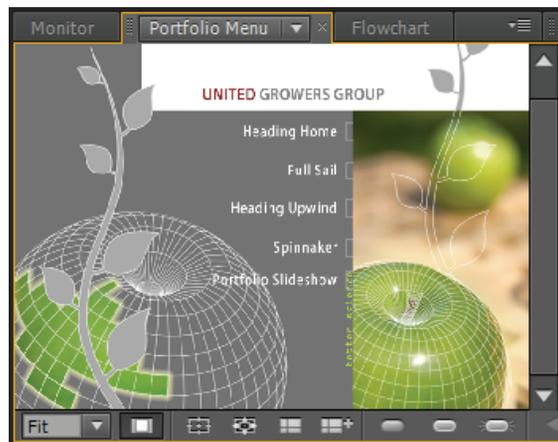


Рис. 5.37. Область просмотра меню

7. Щелкните по вкладке панели **Menus** (Меню), которая находится рядом с вкладкой панели **Project** (Проект).

8. Щелкните по пункту **NTSC_Organic Menu** (или **PAL_Organic Menu**), чтобы выделить его. Ниже, на панели **Menus** (Меню), появятся кнопки меню (рис. 5.38).

9. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Rename** (Правка ⇒ Переименовать). В диалоговом окне **Rename Menu** (Переименовать меню) измените название на **Portfolio Menu** и щелкните по кнопке **ОК**.

Примечание. Четыре текстовые кнопки меню будут служить ссылками на три монтажных стола (видеоклипа) и слайд-шоу. Если вы планируете включить в этот проект более трех монтажных столов, вы должны добавить кнопки. Вот как это сделать:

a. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Selection** (Выделение).

б. В области просмотра меню выделите одну из текстовых кнопок, щелкнув по ней.

в. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Duplicate** (Правка ⇒ Дублировать). В меню появится новая кнопка. Вероятно, цвет ее границы будет красным, что указывает на то, что граница этой кнопки накладывается на другие кнопки, вызывая неудобства при навигации.

г. Используйте инструмент **Selection** (Выделение), чтобы переместить кнопки так, чтобы они не накладывались друг на друга и были распределены равномерно.

10. Щелкните по вкладке панели **Timelines** (Монтажные столы), находящейся рядом с вкладкой панели **Menus** (Меню) (рис. 5.39). На этой панели появятся монтажные столы, которые вы создали ранее.

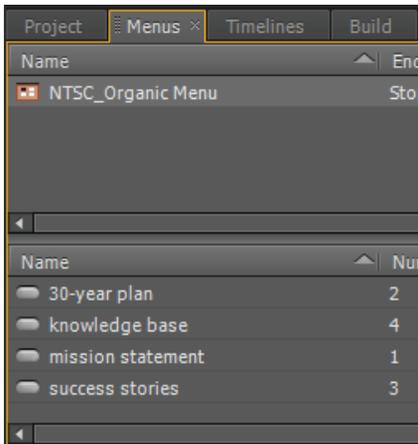


Рис. 5.38. Панель **Menus**

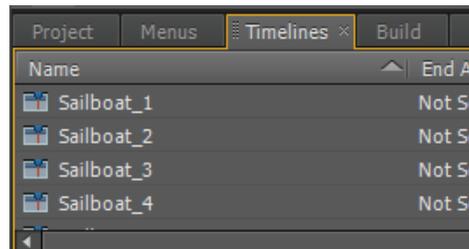


Рис. 5.39. Панель **Timelines**

11. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Selection** (Выделение).

12. На панели **Timelines** (Монтажные столы) переместите первый монтажный стол (ваше первое видео) к верхней текстовой кнопке в области просмотра меню (рис. 5.40).



Рис. 5.40. Перемещение временной шкалы к кнопке меню в области просмотра меню

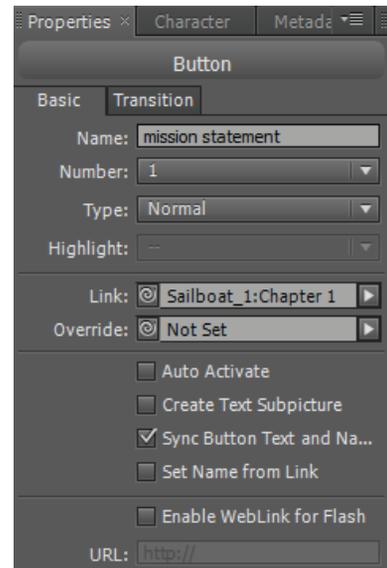


Рис. 5.41. Параметры кнопки

Будет создана связь этой текстовой кнопки меню и видео на монтажном столе.

13. В области просмотра меню щелкните по верхней кнопке в меню **Portfolio Menu** (в нашем случае кнопка называется **mission statement**), чтобы выделить ее.

На панели **Properties** (Свойства) появятся параметры кнопки (рис. 5.41).

В поле **Link** (Ссылка) указано значение **Your Video:Chapter 1**. По умолчанию программа Encore устанавливает метку главы на первый кадр каждого монтажного стола. Когда вы перемещаете монтажный стол к кнопке, эта кнопка автоматически привязывается к указателю первого кадра.

14. В текстовом поле **Name** (Имя) на вкладке **Basic** (Основные) панели **Properties** (Свойства) измените название кнопки.

Новое название появится в меню **Portfolio Menu** в области просмотра меню.

15. В области просмотра меню щелкните по второй текстовой кнопке и установите флажок **Set Name From Link** (Установить имя по ссылке) на вкладке **Basic** (Основные) панели **Properties** (Свойства) (рис. 5.42).

Примечание. Когда вы установите флажок **Set Name From Link** (Установить имя по ссылке), при перемещении объекта к кнопке название кнопки изменится на название объекта.

16. Перетащите второй монтажный стол (ваше второе видео) из панели **Timelines** (Монтажные столы) ко второй кнопке.

Название кнопки изменится на название вашей временной шкалы.

17. Выполните пункт 15 и 16, чтобы связать оставшиеся монтажные столы с кнопками и изменить названия кнопок (не трогая последнюю кнопку — для слайд-шоу).

18. Из панели **Project** (Проект) перетащите слайд-шоу **Portfolio Slide Show** к последней кнопке в области просмотра меню.

19. Щелкните по этой кнопке и измените ее название на панели **Properties** (Свойства) на **Portfolio Slide Show**.

Кнопки главного меню должны выглядеть примерно так, как показано на рис. 5.43.

Примечание. Если при добавлении слайд-шоу установлен флажок **Set Name From Link** (Установить имя по ссылке), то в качестве названия кнопки будет использовано название первого слайда, а не название всего слайд-шоу.

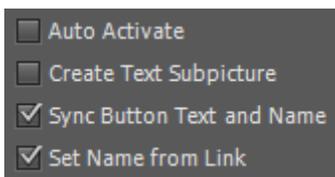


Рис. 5.42. Параметр **Set Name From Link**



Рис. 5.43. Текстовые кнопки меню в области просмотра меню

20. Используйте инструмент **Text** (Текст), чтобы выделить текст названия меню — «UNITED GROWERS GROUP».

21. Введите название меню, например, *[ваше имя] Portfolio*.

22. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Direct Select** (Прямое выделение) (рис. 5.44).

Примечание. Инструмент **Direct Select** (Прямое выделение) используется для выделения элементов меню и отдельных слоев кнопки (каждая кнопка состоит, как минимум, из двух слоев). Инструмент **Selection** (Выделение) используется для выделения всей кнопки (кнопки, текста и других слоев). Инструмент **Move** (Перемещение) (справа от инструмента **Direct Select** (Прямое выделение)) не выделяет объекты. Он используется для перемещения объектов, которые ранее были выделены.



Рис. 5.44. Панель **Tools**



Рис. 5.45. Выделение названия меню

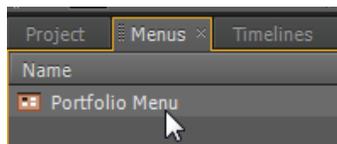


Рис. 5.46. Пункт **Portfolio Menu** на панели **Menus**

23. Выбрав инструмент **Direct Select** (Прямое выделение), выделите название меню в области просмотра меню.

Появится контур и маркеры (рис. 5.45). Перетащите название в требуемую позицию и переместите маркеры, чтобы изменить размер шрифта.

24. На панели **Menus** (Меню) выберите пункт **Portfolio Menu** (рис. 5.46).

25. Выберите команду меню **File** ⇒ **Set As First Play** (Файл ⇒ Установить как действие первой очереди).

На значке **Portfolio Menu** появится маленький треугольник, обведенный в кружок (рис. 5.47).

Примечание. Когда вы вставляете DVD-диск с интерактивным содержимым в проигрыватель, он не «ожидает», пока вы нажмете кнопку **Play** или **Menu**. В зависимости от настроек диска, проигрыватель может автоматически отобразить меню, воспроизвести короткий видеоролик и только потом отобразить меню или начать воспроизведение фильма, пропустив меню. Все это — *действия первой очереди*.

По умолчанию, программа Encore в качестве действия первой очереди устанавливает первое меню, монтажный стол или слайд-шоу, которое вы создали в своем проекте.

26. На панели **Timelines** (Монтажные столы) выделите все монтажные столы.

Обратите внимание, что на панели **Properties** (Свойства) в текстовом поле **Name** (Имя) указано значение << # Values >>, где символ # обозначает количество выбранных монтажных столов (рис. 5.48).

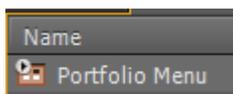


Рис. 5.47. Установка действия первой очереди на панели **Menus**

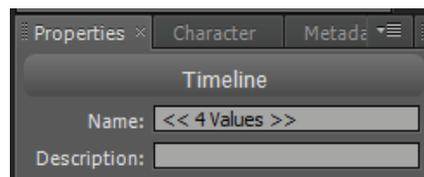


Рис. 5.48. Параметры монтажного стола на панели **Properties**

27. В раскрывающемся списке **End Action** (Финишная операция) на панели **Properties** (Свойства) выберите пункт **Portfolio Menu** ⇒ **Default** (Portfolio Menu ⇒ По умолчанию).

Примечание. Данная команда инструктирует DVD-проигрыватель отображать меню **Portfolio Menu** (главное меню) после воспроизведения каждого монтажного стола.

28. На панели **Project** (Проект) щелкните по пункту **Portfolio Slide Show**. На вкладке **Basic** (Основные) панели **Properties** (Свойстве) присвойте параметру **End Action** (Финишная операция) значение **Portfolio Menu: Default**.

Предварительный просмотр и проверка проекта и запись DVD диска

В программе Adobe Encore DVD можно посмотреть, как ваш проект будет вести себя при воспроизведении DVD-проигрывателем с пультом управления. Вы можете посмотреть весь проект или меню отдельно. Когда будут проверены все кнопки меню, а ссылки будут соответствовать правильным объектам, проведите последнюю проверку проекта и запишите DVD-диск.

Предварительный просмотр проекта

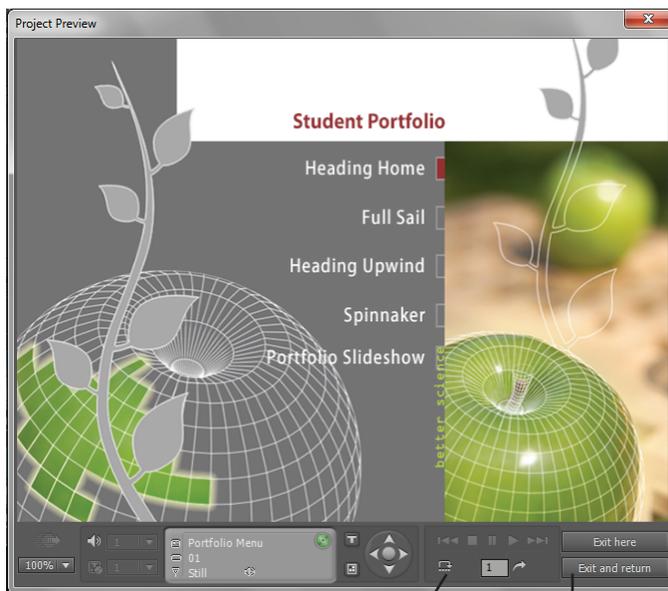
1. Продолжите с момента, на котором остановились в предыдущем задании.
2. На панели **Tools** (Инструменты) щелкните по кнопке **Preview** (Предварительный просмотр) (рис. 5.49).

Появится окно **Project Preview** (Предварительный просмотр проекта) (рис. 5.50).

3. Перемещайте указатель мыши по меню **Portfolio**.



Рис. 5.49. Панель Tools



Кнопка **Execute End Action** Кнопки выхода

Рис. 5.50. Окно Project Preview

При наведении указателя мыши на какую-либо кнопку рядом с ней появляется цветной прямоугольник.

Примечание. Этот прямоугольник называется *изображение элемента выделения*. Мы расскажем об элементах выделения в одном из следующих разделов. В данном случае, цель изображения элемента выделения — указать вам на выделенную кнопку прежде, чем вы щелкнете по ней, чтобы увидеть объект, на который она ссылается.

4. Щелкните по верхней кнопке (чтобы воспроизвести первое видео).

Примечание. Должно начаться воспроизведение видео.

5. В окне **Project Preview** (Предварительный просмотр) щелкните по кнопке **Execute End Action** (Выполнить финишную операцию) (рис. 5.50).

Меню **Portfolio** должно появиться еще раз.

Примечание. Кнопка **Execute End Action** (Выполнить финишную операцию) запускает финишную операцию, заданную для воспроизводимого в данный момент в окне **Project Preview** (Предварительный просмотр) монтажного стола или слайд-шоу.

6. Выполните шаги 4 и 5 для всех видеороликов, чтобы убедиться, что каждая кнопка работает, и у каждого монтажного стола есть финишная операция.

7. Щелкните по кнопке **Portfolio Slide Show**.

Должно начаться воспроизведение слайд-шоу.

8. В окне **Project Preview** (Предварительный просмотр) щелкните по кнопке **Execute End Action** (Выполнить финишную операцию).

Появится меню **Portfolio**.

9. Щелкните по кнопке **Exit Here** (Выйти здесь) или **Exit And Return** (Выйти и вернуться к проекту) (рис. 5.50).

Окно **Project Preview** (Предварительный просмотр проекта) закроеся.

Проверка проекта и запись DVD диска

1. Продолжите с момента, на котором остановились в предыдущем задании.

2. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Check Project** (Окно ⇒ Проверить проект). Появится диалоговое окно **Check Project** (Проверка проекта) (рис. 5.51). Команда **Check Project** (Проверить проект) используется для поиска таких ошибок, как отсутствие финишных операций, кнопки без ссылок и накладывающиеся друг на друга кнопки.

3. Щелкните по кнопке **Start** (Старт).

Если вы верно выполняли все инструкции, в нижней части окна должно появиться сообщение «No Items Found» (Ошибки не обнаружены). Если проблемы существуют, они должны отобразиться под группой флажков окна **Check Project** (Проверка проекта) (рис. 5.52). Что-

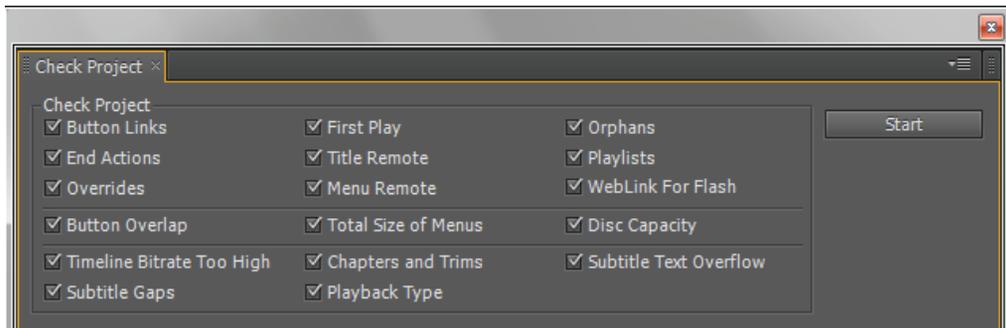


Рис. 5.51. Диалоговое окно **Check Project**

бы устранить проблему, дважды щелкните кнопкой мыши по названию элемента в диалоговом окне **Check Project** (Проверка проекта), чтобы этот элемент появился в рабочей области, и произведите необходимые изменения. В диалоговом окне **Check Project** (Проверка проекта) (которое остается открытым и располагается над рабочей областью), щелкните по кнопке **Start** (Старт), чтобы увидеть, привели ли изменения к решению проблемы.

4. После исправления всех ошибок, закройте диалоговое окно **Check Project** (Проверка проекта).

5. Если вы собираетесь записать проект непосредственно на DVD-диск, убедитесь, что в соответствующий дисковод вставлен пустой диск.

6. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Build** (Окно ⇒ Создать).

Появится панель **Build** (Создание) (рис. 5.53).

7. Убедитесь, что по умолчанию заданы следующие настройки меню:

- **Format** (Формат): **DVD**
- **Output** (Вывод): **DVD Disk** (DVD диск)

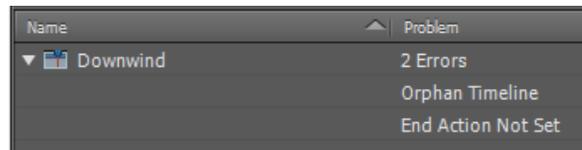


Рис. 5.52. Список проблем в диалоговом окне **Check Project**

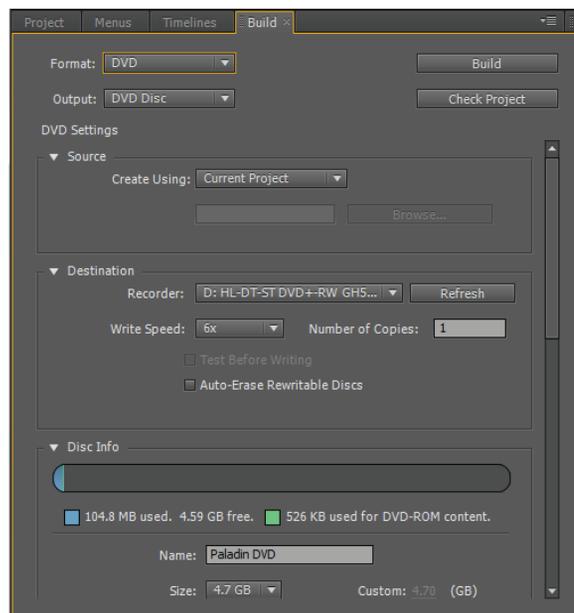


Рис. 5.53. Панель **Build**

- **Create Using** (Создать с помощью): **Current Project** (Текущий проект)
- **Recorder** (Записывающее устройство): *Выбрано установленное устройство записи*

Примечание. В раскрывающемся списке **Output** (Вывод) доступно пять вариантов: **DVD Disc** (DVD-диск), **DVD Folder** (DVD-папка), **DVD Image** (Образ DVD-диска), **DVD Master** (Мастер-DVD) и **DDP Image** (Образ DDP). Образ DVD-диска или Мастер-DVD используется для создания большого количества копий. DVD-папка позволяет протестировать ваш DVD на жестком диске с помощью стандартного DVD-проигрывателя. Нельзя создавать DVD-папку, а затем записывать эти данные на диск. Диски, записанные таким образом, не будут нормально работать.

8. Щелкните по кнопке **Build** (Создать).

Появится диалоговое окно **Build Progress** (Процесс создания) (рис. 5.54).

Программа Encore *транскодирует* (преобразует) материалы вашего проекта в файлы формата MPEG-2, а затем запишет диск.

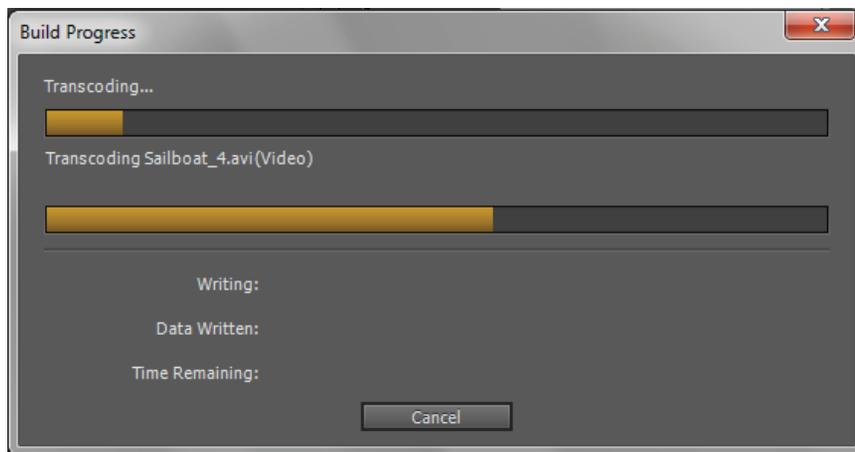


Рис. 5.54. Диалоговое окно **Build Progress**

9. Когда транскодирование завершится, щелкните по кнопке **ОК**. Вы можете воспроизвести DVD с помощью DVD-проигрывателя или компьютера, на котором установлена программа для воспроизведения DVD-дисков.

РЕЦЕНЗИЯ

Имя: _____ Дата: _____

Проект: _____

Краткие сведения

Рецензирование — это важная часть процесса проектирования. Помимо того, что вы оцениваете проект самостоятельно или вместе с вашим клиентом и вносите соответствующие изменения, рецензирование может также принести пользу вашему проекту. Рецензирование применяется во многих профессиональных средах, и этим навыком должны обладать все учащиеся.

В процессе рецензирования отмечайте как положительные, так и отрицательные моменты. Критические замечания должны быть представлены в виде предложений, а не в виде приказаний. Не расстраивайтесь и не думайте, что вы плохо справились с работой, основываясь лишь на одной рецензии. Все рецензии уникальны, и то, что может не одобрить один человек, для другого человека может показаться образцовым.

Процесс представления работы на рецензию

- Представляя работу на рецензию, расскажите про цели, целевую аудиторию и задачи вашего видеofilmа, а также опишите любые проблемы, требующие решения.
- Когда кто-либо другой представляет свою работу на рецензию вам, в первую очередь вы должны обратить внимание на цели, целевую аудиторию и задачи этой работы.
- Если цели, целевая аудитория и задачи работы понятны, задайте вопросы автору, дайте свои комментарии и внесите предложения.
- В заключение попросите автора подытожить предложения и предложить план корректирующих мероприятий.

Рекомендации по комментированию и внесению предложений

- Перед тем, как давать комментарии, просмотрите весь видеоматериал и убедитесь, что намерения автора вам понятны.
- Отметьте сильные и слабые стороны видео (выбор кадров, сценарий, переходы, эффекты и так далее).
- Внесите предложения, но не отдавайте приказы. Например, не говорите «вы должны сделать это...». Лучше использовать местоимения первого лица: «Я вижу, что...» или «Мне непонятно, почему...».
- Уважайте и будьте внимательны к чувствам других. Не говорите и не пишите то, что вы не хотели бы услышать в ответ. Для проявления жестокости нет причин.
- Ваши комментарии должны быть понятными и четкими, чтобы ваш коллега точно знал, что вы имеете в виду. Приводите конкретные примеры и ссылайтесь на приемы видеосъемки, методики монтажа, написания сценариев и т.д., чтобы аргументировать вашу точку зрения. (Общие комментарии, как, например, «Это непонятно» или «Это слишком размыто», не несут никакой практической пользы. Лучше использовать такие комментарии: «Мне непонятен смысл этого клипа, поскольку в данном случае он выглядит неуместным».)

Если вы оформляете комментарии в письменном виде, прочтите их перед тем, как отправить вашему коллеге. Ваши комментарии должны иметь смысл и должны быть написаны понятным языком.

ПРОЕКТ 6. КОММЕРЧЕСКАЯ РЕКЛАМА

Время выполнения: от 10 до 13 часов

Обзор проекта

Рекламные ролики — это короткие, стилистические, впечатляющие видеосюжеты, которые используются для стимуляции продаж продукции, товаров, услуг и даже для политических кампаний. В данном проекте учащиеся работают с клиентом для создания рекламного ролика: определяют цели, аудиторию, задачи рекламы, исходя из желаний клиента. Учащиеся, работая в группах, пройдут процедуру формальной проверки с клиентом и доработки и создадут финальный рекламный ролик, который будет размещен во Всемирной паутине. В процессе работы, учащиеся научатся приемам композитинга, используя креативные техники освещения и специальные эффекты. Вы можете определить масштабы этого проекта, сыграв роль клиента или выбрав клиента в учебном центре для каждой группы учащихся. В качестве альтернативы можно предложить учащимся заинтересовать в своих услугах местных предпринимателей и создать рекламные ролики для них.

Результат проекта: Коммерческая реклама.

Примечание. Некоторые разделы данного проекта приведены в соответствии с программой экзамена «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6» Adobe Certified Associate. После этапов проекта и технического руководства приведены цели данного экзамена.

Цели проекта

По завершению данного проекта учащиеся разовьют следующие навыки:

Навыки управления проектом

- Разработка плана проекта, этапов и ролей;
- Определение потребностей и целей клиента;
- Подбор актеров;
- Руководство актерами.

Навыки проектирования

- Проектирование и создание чернового монтажа для обмена идеями с клиентами;
- Учет влияния технической стороны и предназначения рекламных роликов для Всемирной паутины;

- Установка креативного освещения;
- Приемы композитинга;
- Приемы кеинга;
- Использование видеографии событий.

Исследовательские навыки и навыки общения

- Сбор материала и генерация идей рекламы;
- Общение с клиентом;
- Выявление и исправление недочетов совместно с клиентами;
- Написание сценария;
- Размышление над процессом производства и совместной работы.

Технические навыки

Программа Adobe Premiere Pro

- Использование инструментов для создания эффектов замедленной и ускоренной съемки;
- Использование приемов кеинга;
- Экспорт проекта для размещения во Всемирной паутине.

Программа Adobe Audition

- Редактирование звука;
- Применение эффектов к аудиоклипам.

Программа Adobe After Effects

- Обзор интерфейса;
- Создание анимированного текста;
- Создание специальных видеоэффектов;
- Ротоскопирование.

Программное обеспечение и материалы для выполнения проекта

- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Premiere Pro CS6
- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Audition CS6
- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe After Effects CS6
- Бланк «Интервью с клиентом: коммерческая реклама»
- Бланк «Сценарный план»
- Бланк «Режиссерский сценарий»
- Раздел по веб-приложению Adobe Story «Создание сценариев в веб-приложении Adobe Story»
- Бланк «Проектное предложение учащихся»
- Раздел «Советы по правильной съемке объектов на фоне рир-экранов»
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Изменение скорости и направления клипа»
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Применение и настройка эффектов кеинга»
- Бланк «Рецензирование и доработка рекламы»
- Раздел по программам Adobe Premiere Pro и Audition «Работа со звуком»

- Раздел по программе Audition «Запись дикторского текста»
- Раздел по программе Audition «Создание многодорожечных звуковых файлов»
- Раздел по программе Audition «Редактирование звука»
- Раздел по программе After Effects «Обзор рабочего пространства программы Adobe After Effects CS6»
- Раздел по программе After Effects «Анимация текста и создание видеоэффектов в программе After Effects»
- Раздел по программе After Effects «Ротоскопирование в программе After Effects»
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Работа в программе Adobe Media Encoder»
- Бланк «Опрос клиента»

Дополнительные ресурсы

- Технические данные и контент
- Ключевые понятия
- Стандарты для учащихся ISTE NETS*S
- Программа Adobe Certified Associate, экзамен «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6»

Этапы проекта

Планирование рекламы

(Рекомендуемое время: 100–150 минут)

1. Обсуждение задач проекта:

- Работа с клиентом по созданию рекламы.
- Разработка плана проекта и графика работ путем интервьюирования клиента.
- Композитинг.
- Анимация движения и текста, а также наложение специальных видеоэффектов.

2. Предоставьте примеры телевизионной и Интернет-рекламы и обсудите аудиторию, цели и эффективность каждого видеоролика. Убедитесь, что включили в список рекламные ролики со следующими приемами и обсудите, как каждый прием улучшает тот или иной ролик:

- Композитинг;
- Музыкальное сопровождение, интегрированное в сценарий на протяжении всего ролика;
- Анимационная графика и визуальные эффекты.

Примечание. Вы можете подобрать различные примеры для выполнения этого упражнения.

3. Распределите учащихся по командам из двух-трех человек. По возможности, смешайте рядовых учащихся с членами команды, имеющих навыки визуального дизайна или хорошо разбирающимися в технике. Обсудите концепцию работы в команде.

4. Представьте проект вместе с информацией о компании клиента:

- Название организации и веб-сайт;
- Направление деятельности и цели организации;

474 ПРОЕКТ 6. КОММЕРЧЕСКАЯ РЕКЛАМА

- Продукция или услуги, предоставляемые организацией;
- Причины, по которым организация нуждается в помощи команды рекламистов.

Примечание. Если найти клиентов сложно, вы можете использовать идеи из клиентских сценариев раздела дополнительных упражнений для создания профайлов клиентов.

5. В процессе подготовки к интервью с клиентом, обсудите, какая именно информация нужна командам от клиента, чтобы понять цели клиента и целевую аудиторию. Каждая команда должна собраться, чтобы исследовать клиента, обсудить вопросы интервью, добавить другие вопросы, которые, по их мнению, необходимы для полного понимания желаний клиента членами команды.

Примечание. В зависимости от уровня подготовки ваших учащихся, может потребоваться проверить и одобрить вопросы интервью или попросить учащихся попрактиковаться в интервьюировании, чтобы улучшить стиль интервью и вопросы. Также возможно вы захотите присутствовать и оказывать поддержку на интервью, которые проводятся вне учебного заведения.

Бланк «Интервью с клиентом: коммерческая реклама»

6. Выделите время каждой команде на проведение интервью с клиентом. Лучше всего проводить интервью в личной беседе; однако, если организовать встречу невозможно, то слушатели могут провести интервьюирование по телефону или через Интернет.

7. Каждая команда должна проанализировать рекламные ролики, рекомендованные клиентом. Предложите командам законспектировать идеи дизайнера после проведения анализа рекламных роликов.

8. Расскажите об аспектах управления проектом и работы с клиентами. Рекомендуется охватить такие темы:

- Определение ролей, особенно тех людей, которые будут непосредственно общаться с клиентом. Решите, каким образом информация будет передана обратно в группу.
- Определение необходимых этапов проекта.
- Создание временной диаграммы с конкретными результатами и датами.
- Понимание и уточнение ожиданий клиента.
- Обмен информацией и диалог с клиентом – слушателям предлагается задействовать электронную почту, веб-конференции (например, с помощью приложения Adobe Connect), программу Adobe Acrobat X Pro и сайт **Acrobat.com**, а также другие онлайн-инструменты для обсуждения проекта совместно с клиентом.

Проектирование рекламы

(Рекомендуемое время: 150–200 минут)

9. Каждая группа должна обсудить информацию, полученную от клиента. Пусть они устроят мозговой штурм двух идей для рекламы и напишут два сценарных плана с подходами, в которых будут учтены следующие моменты:

- Концепция;

- Описание сцены;
- Метод.

Бланк «Сценарный план»

10. Дайте задание каждой группе выполнить следующие задания для каждой идеи:

- Сделать фотографии или отсканировать изображения продуктов, услуг и людей, чтобы помочь клиенту представить рекламу визуально.
- Определить любые необходимые материалы.

Примечание. Напомните слушателям о необходимости получения разрешения на использование фотографий и прочих изображений.

11. Объясните, что при *сборке (компоновочный, первоначальный монтаж)* большинство или все проекты представляют собой видеоролики, которые нуждаются в монтаже и улучшении. Объясните, что они будут использовать сборки для демонстрации двух идей рекламы клиенту, используя статичные изображения и материалы до того, как потратят время на съемку видео. Каждая группа выполнит сборку, используя изображения и материалы, которые они создали или получили из других источников.

Примечание. Вы можете инструктировать команды, как сохранить их сборки на CD- или DVD-диски, а затем оценить успехи каждой команды.

12. Дайте каждой команде задание провести презентацию и объяснить свои две идеи клиенту, используя визуальные средства сборки (вы можете рекомендовать, чтобы представитель клиента провел эту встречу).

Примечание. Вы можете попросить учащихся попрактиковаться *до* встречи с клиентом.

13. Используя отзывы клиента, каждая команда выберет одну идею и пересмотрит сборку. Инструктируйте команды повторно представить сборки (в зависимости от желаний клиента) и продолжить этот цикл, пока клиент не одобрит концепцию рекламы.

Примечание. Попросите учащихся отмечать свои предложения по проекту на протяжении всех циклов проверок и доработок, чтобы быть уверенным, что они смогут уложиться в сроки. Вы можете попросить учащихся обновить свои работы и связаться с клиентом, если цикл проверки слишком долгий, и разработать стратегии для предотвращения срыва сроков сдачи проекта, такие как уменьшение объемов работ с клиентом, ограничение циклов проверки или перенос даты завершения.

14. Когда учащиеся задумаются над выбором планов съемки для рекламы, обсудите с ними техники монтажа, такие как *кеинг* и *композилинг*, которые помогут им создать рекламные ролики или другие видеопроекты, без необходимости выезда на место съемки (например, при съемке (композилинге) сцены, которая может быть слишком затратной или опасной для актера в реальных условиях). Возможно, вы захотите обсудить следующие термины, чтобы помочь учащимся понять эти концепции:

- *Композилинг:* процесс комбинирования двух или более видеоизображений в одно.

- *Съемка на фоне рир-экрана* (обычно синего или зеленого цвета) человека или объекта позволяет впоследствии заменить однотонный фон любым изображением (статичным или видеоклипа) посредством *кеинга*.
- *Кеинг*: прием композитинга на стадии постпроизводства, при котором идентифицируется цвет синего или зеленого рир-экрана и удаляется. Когда вы удаляете данный цвет, он становится прозрачным, сквозь который отображается фон или наложенное (ниже) видео\статичное изображение.
- *Ротоскопирование*: Прием анимации, с помощью которого вы покадрово рисуете, окрашиваете или добавляете визуальные эффекты в слой поверх видеоизображения.

15. Когда клиент окончательно одобрил идеи команды, проинструктируйте учащихся, как создать следующие документы и передать их на проверку инструктору:

- Режиссерский сценарий, в котором хотя бы один видеокадр комбинированный;
- Черновик сценария;
- Проектное предложение учащихся с указанием актеров, если они требуются.

Бланк «Режиссерский сценарий»

Раздел по веб-приложению Adobe Story «Создание сценариев в веб-приложении Adobe Story»

Бланк «Проектное предложение учащихся»

Создание рекламы

(Рекомендуемое время: 250–300 минут)

16. Проинструктируйте каждую группу по сбору необходимых материалов (изображений, логотипов, аудио и видеоклипов).

Примечание. Напомните учащимся, о необходимости получить разрешения на использование этих материалов.

17. Как только учащиеся начнут съемку рекламного ролика, обсудите с ними как снимать видео для последующих операций композитинга и кеинга. Включите следующие вопросы:

- Подсветка помогает получить сплошной цвет фона без теней и упрощает удаление цвета рир-экрана при кеинге.
- Осветите своих актеров и разместите их хотя бы на расстоянии 1–1,5 м от рир-экрана. Убедитесь, что актеры не одеты в одежду с оттенками, которые совпадают с цветом рир-экрана.
- Чтобы создать специфический эффект, в котором вам нужно удалить какой-либо фрагмент тела, попросите актеров закрыть эту часть тела одеждой (полотном) цвета рир-экрана.
- Используйте материалы, который соотносятся с изображением, которое будет наложено. Например, если персонаж впоследствии будет скомбинирован с уличным фоном, то он должен быть одет в одежду с соответствующими оттенками.
- Обдумайте, как сформировать кадр и выбрать ракурс съемки и как эти параметры подойдут для комбинируемого фона.

- Сцены с высоким контрастом сами по себе предполагают, что некоторые темные или светлые участки станут прозрачными. Это же справедливо при съемке светлых объектов на темном фоне и наоборот.
- Для большинства кадров, снимаемых для последующего кеинга, понадобится использовать штатив и закрепить на нем камеру. Зрителей раздражает вид прыгающих объектов, которые сняты для композитинга. Исключения составляет композитинг на абстрактном, анимированном фоне, когда перемещение камеры не имеет значения.

Раздел «Советы по правильной съемке объектов на фоне рир-экранов»

18. Выделите каждой команде время на съемку необходимого материала согласно их режиссерскому сценарию с использованием оборудования и мест съемки, указанных в проектном предложении.

Примечание. Если команды работают с актерами, вы можете обсудить важность режиссуры. Также вам может понадобиться создать график доступа учащихся к синему/зеленому рир-экранам для съемки кадров для последующего композитинга.

19. Выделите учащимся время на запись необходимого дикторского текста согласно сценарию.

20. Когда учащиеся будут готовы к сборке своих рекламных роликов в программе Adobe Premiere Pro, на помощь могут прийти методы профессионального монтажа. Используя метод «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте следующие приемы в программе Adobe Premiere Pro, чтобы помочь учащимся создать безупречные рекламные ролики профессионального качества:

- Ускорение/обратное воспроизведение клипов;
- Управление слоями клипов;
- Композитинг;
- Использование масок.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Изменение скорости и направления клипа»

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Применение и настройка эффектов кеинга»

21. Расскажите учащимся, как используя отснятый материал и другие файлы, выполнить черновой монтаж. Объясните, что черновой монтаж не должен быть идеальным, но должен быть достаточно полным, чтобы можно было продемонстрировать свою рекламу другим и получить отзывы.

Примечание. Дайте задание командам записать черновой монтаж на CD- или DVD-диски, чтобы можно было оценить их прогресс. Напомните учащимся об обсуждении в Проекте 2 этической ответственности редакторов.

22. Соберите группы учащихся и проведите цикл рецензирования и доработка их рекламных роликов. Так как учащиеся будут позже изучать приемы сведения звукового сопровождения и наложения динамических эффектов, то они должны включить предваряющую информацию в свои листы с заданиями.

Бланк «Рецензирование и доработка рекламы»

23. Выделите учащимся время на доработку своих рекламных проектов и обработку черного монтажа, чтобы придать им уверенность во время демонстрации работ клиентам.

24. Пусть учащиеся продемонстрируют черновые монтажи клиентам и получают отзывы.

25. Когда учащиеся получают одобрение представленного чернового монтажа, они должны продолжить монтаж своих рекламных роликов согласно отзывам клиентов и определиться с музыкой, которую они будут использовать в проектах. Обсудите вопрос создания или получения музыкального сопровождения, который подойдет по стилю к рекламному ролику и которую можно совместить с любым диалогом в сценарии (закадровым дикторским текстом, диалогом между актерами и т.д.), где это уместно. Продемонстрируйте, как отредактировать аудиодорожки в программе Adobe Audition.

Раздел по программам Adobe Premiere Pro и Audition «Работа со звуком»

Раздел по программе Audition «Запись дикторского текста»

Раздел по программе Audition «Создание многодорожечных звуковых файлов»

Раздел по программе Audition «Редактирование звука»

26. Познакомьте учащихся с рабочим пространством программы After Effects. Объясните, что хотя они и могут создавать некоторые динамические эффекты и анимации текста в Adobe Premiere Pro, данная программа в первую очередь предназначена для видеомонтажа и существенно ограничена в создании эффектов. Программа After Effects специально создана для создания графических и визуальных эффектов и предоставляет больше элементов управления и функций по сравнению с программой Adobe Premiere Pro.

Раздел по программе After Effects «Обзор рабочего пространства программы Adobe After Effects CS6»

27. Используя метод «Я делаю, мы делаем, вы делаете», продемонстрируйте процесс создания видеоэффектов, анимации текста и ротоскопирования с применением инструмента **Roto Brush** (Рото-Кисть) в программе After Effects.

Раздел по программе After Effects «Анимация текста и создание видеоэффектов в программе After Effects»

Раздел по программе After Effects «Ротоскопирование в программе After Effects»

28. Выделите командам время на создание графических и визуальных эффектов для рекламных роликов в программе After Effects и завершение процесса создания рекламы.

29. Расскажите учащимся, как экспортировать их рекламные ролики для публикации во Всемирной паутине.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Работа в программе Adobe Media Encoder»

Проверка рекламы

(Рекомендуемое время: 100–150 минут)

30. Посоветуйте учащимся провести опрос клиентов и узнать их мнение о финальной работе и обсудите приобретенный опыт. Вы можете попросить учащихся остановиться на некоторых вопросах:

- *Коммуникации:* Был ли клиент удовлетворен частотой и уровнем общения? Использовались ли методы общения (личные встречи, телефонные переговоры, общение посредством электронной почты, веб-конференции и т.п.), какие из них клиент считает наиболее эффективными? Какими способами решались проблемы общения? Как нужно изменить (или нет) общение с клиентом в будущих проектах?
- *Результаты:* Был ли график работ достаточно полным? Получал ли клиент ожидаемые результаты вовремя? Соответствовало ли качество результатов ожиданиям? Представлялись ли результаты в ожидаемом формате? Думают ли они, что процесс предоставления материалов можно как-то улучшить?
- *Отзыв:* Было ли предоставлено клиенту достаточно времени на предоставление отзыва? Приняла ли команда во внимание отзывы клиента? Как можно улучшить процесс получения отзыва клиента?
- *Финальный продукт:* Адресован ли финальный продукт целевой аудитории? Оправдала ли реклама ожидания клиента? Почему да или почему нет?

Бланк «Опрос клиента»

Дополнительные задания

Проект можно дополнить следующими заданиями:

- *Профессиональный видеопродюсер или рекламист:* Вы можете попросить профессионального видеопродюсера или рекламиста прийти на занятие и поговорить с учащимися на тему создания рекламных роликов и подготовки сопутствующей документации, объяснив, как эта документация помогает в процессе видеопроизводства и как ее использовать в качестве инструмента для взаимодействия с клиентом.
- *Имитация клиента:* Если проект не подразумевает привлечение стороннего клиента, вы можете воспользоваться одним из следующих подходов:
 - Пусть каждая группа учащихся расскажет аудитории, что им необходимо для подготовки рекламного ролика. Пусть класс выступит в роли клиента, обеспечив обратную связь и оценив рекламный ролик.
 - Разбейте группы учащихся на пары, чтобы одна группа выступала в роли клиента для другой группы, и наоборот.
 - Вы выступаете в роли клиента и даете оценку работы каждой группы учащихся.
- *Оригинальные изображения:* Предложите учащимся воспользоваться такими программами, как, например, Photoshop и Illustrator, чтобы создать статичные изображения или улучшить отснятые фотографии, используемые в рекламном ролике. Вы можете воспользоваться дополнительными руководствами из книги «Визуальный дизайн», чтобы помочь учащимся освоить основы композиции изображений и создания иллюстраций.
- *Сценарий «Вымышленный клиент»:* Попросите каждую группу учащихся придумать забавную компанию с очень громким именем и выпускаемый ею продукт, который должен быть прорекламирован, и записать эту информацию на листочке. Соберите листочки и поместите их в шляпу, после чего каждая группа учащихся должна вытянуть по одному

листочку, чтобы определить, какая группа будет выступать в роли их «клиента». Учащиеся должны проявить свои творческие способности и использовать возможности и эффекты, доступные в программах Adobe Premiere Pro и After Effects.

- *Сценарий «Преподаватель в роли клиента»:* Если привлечение внешних клиентов для данного проекта невозможно, вы можете выступить в роли клиента — владельца небольшого бизнеса, например, ресторана. Предложите учащимся разработать рекламу для ресторана, заострив внимание на обширном меню или особенностях ресторана, чтобы убедить людей прийти туда.

Оценка

- По нескольким критериям, представленным далее в разделе «Критерии оценки».

Дополнительные ресурсы

- Обзор пошаговых инструкций для учащихся, приведенных в этом проекте.
- Профессиональные ресурсы о производстве видео, в том числе образцы проектов с мультимедийными материалами и видеоуроки см. на сайте www.adobe.com/go/hedvideoresources.
- Видеоуроки, ориентированные на навыки, необходимые для выполнения этого проекта, можно найти на сайте Adobe TV по адресу tv.adobe.com/show/digital-video-cs6/.
- Дополнительные учебные ресурсы по созданию рекламных роликов, производству видео и другим темам этого проекта можно найти по адресу edexchange.adobe.com
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Premiere Pro можно найти в справочных материалах программы.
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Audition можно найти в справочных материалах программы.
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe After Effects можно найти в справочных материалах программы.
- Вы можете дополнить этот проект следующими книгами по видеопроизводству:
 - Aronson, I. «DV Filmmaking from Start to Finish». O'Reilly Media, 2006.
 - Millerson, G. «Video Production Handbook, Fourth Edition». Focal Press, 2008.

Рекламные ролики

- Процесс создания смешного рекламного ролика: www.videomaker.com/article/7460/.
- Процесс создания 30-секундного рекламного ролика с примером сценария и раскадровки: www.videomaker.com/article/3327/.
- Методы, используемые при съемке документальных фильмов, рекламных роликов, информационных сообщений, учебных курсов, промо роликов и телевизионных программ: www.videomaker.com/article/1395/.
- Рекомендации и хитрости, используемые при создании видеорекламы: adwords.blogspot.com/2006/09/video-ads-tips-and-tricks-part-1-of-3.html.

Композитинг, кеинг и ротоскопирование

- Основы композитинга, включая освещение: www.eventdv.net/Articles/ReadArticle.aspx?ArticleID=8596.
- Как осветить кадр с рир-экраном: www.signvideo.com/ltchromky.htm.
- Десять рекомендаций по использованию рир-экранов: www.3dvideobackgrounds.com/chromakey.html.
- Освещение для композитинга: www.videomaker.com/article/10914/.
- Методы композитинга и кеинга: www.videomaker.com/article/8307/.
- От простого до сложного композитинга: www.videomaker.com/article/7648/.
- Приемы ротоскопирования для исправления ошибок, изменения виртуальных сцен или создания летающего персонажа: www.videomaker.com/article/14057/.

Аудиоклипы

- На сайте **Soundzabound.com** представлены передовые, доступные для использования аудиоклипы, которые могут применяться в подкастах, видео и любых других формах мультимедиа. Дополнительную информацию по получению необходимой лицензии можно получить по адресу www.soundzabound.com/.

Ключевые понятия

- Кеинг
- Композитинг
- Окончательный монтаж
- Применение масок
- Работа со слоями
- Рир-экран
- Ротоскопирование
- Сборка
- Сценарный план
- Черновой монтаж

Стандарт ISTE NETS*S для учащихся

Этот проект соответствует технологическим стандартам ISTE NETS*S. В зависимости от тематики и содержания, которые выбирает учащийся, вы можете изучить стандарты, принятые в вашем государстве.

1. Творчество и инновации.

Учащиеся демонстрируют творческое мышление, исследовательские подходы и разрабатывают инновационные продукты и процессы с использованием технологии. Учащиеся:

- а. Применяют имеющиеся знания для получения новых идей, продуктов или процессов;
- б. Создают оригинальные произведения как средство выражения личности или группы.

2. Коммуникации и сотрудничество.

Учащиеся используют цифровые средства и среды для общения и коллективной работы, в том числе на расстоянии, поддержки индивидуального обучения и возможности обучения других. Учащиеся:

- а. Взаимодействуют, сотрудничают и работают со сверстниками, экспертами или другими участниками, используя различные цифровые среды и средства.
- б. Эффективно распространяют информацию и идеи для разных аудиторий с использованием различных средств и форматов.
- г. Участвуют в проектных группах для создания оригинальных произведений или решения проблем

3. Исследования и информационная компетентность.

Учащиеся умеют применять цифровые инструменты для сбора, оценки и использования информации. Учащиеся:

- а. Планируют стратегии исследования
- б. Находят, организывают, анализируют, оценивают, обобщают и используют информацию из различных источников и сред
- в. Оценивают и отбирают источники информации и цифровые средства на основе целесообразности для конкретных задач.

4. Критическое мышление, решение проблем и принятие решений.

Учащиеся используют умение критически мыслить для планирования и проведения научных исследований, управления проектами, решения проблем и принятия обоснованных решений, используя соответствующие цифровые инструменты и ресурсы. Учащиеся:

- а. Выявляют и определяют подлинные проблемы и важные вопросы для проведения исследования.
- б. Планируют и управляют деятельностью по разработке решения или выполнения проекта.

5. Цифровое гражданство.

Учащиеся понимают гуманитарные, культурные и социальные вопросы, связанные с информационными технологиями и практикой легального и этичного поведения. Учащиеся:

- а. Заявляют и практикуют безопасное, правовое и ответственное использование информации и технологий.
- б. Демонстрируют позитивное отношение к использованию технологий, которые поддерживают сотрудничество, обучение и производительность.

6. Применение технологии и технологические концепции.

Учащиеся демонстрируют четкое понимание технологических концепций и систем, и их применения. Учащиеся:

- а. Понимают и используют технологические системы;
- б. Эффективно и продуктивно выбирают и используют приложения.

Программа сертификации Adobe Certified Associate

- 1.1. Формулирование основных задач при подготовке видеопроектов, определение целевой аудитории и ее потребностей.
- 1.2. Выбор видеоконтента, соответствующего назначению проекта и требованиям целевой аудитории.
- 1.3. Демонстрация знания стандартных требований к защите авторских прав (связанные термины, получение разрешения и цитирование материала, охраняемого авторским правом).
- 1.4. Демонстрация навыков планирования и управления проектами.
- 2.1. Демонстрация навыков планирования и организации видеопроекта.
- 2.3. Демонстрация знания визуальных методов работы с видеоконтентом.
- 2.6. Обмен информацией с другими специалистами (например, коллегами и клиентами) о планах по проектированию и наполнению контента.
- 4.4. Работа со звуком в видеопоследовательности.
- 4.6. Добавление эффектов и переходов в видеопоследовательности и управление ими.
- 5.1. Демонстрация навыков работы с функциями экспорта видеопроектов.
- 5.2. Демонстрация навыков работы с функцией экспорта видеопроектов из программы Adobe Premiere Pro.

Критерии оценки

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Интервью	Отсутствует или не завершено	В интервью определяются цели клиента, целевая аудитория и назначение рекламного ролика. В интервью также обговаривается содержание и обязательная информация, которая должна присутствовать в ролике. Во время интервью определяются требования клиента к дизайну и задаются необходимые дополнительные вопросы.	В интервью четко определяются цели клиента, целевая аудитория и назначение рекламного ролика. В интервью также четко обговаривается содержание (оригинальное и модифицированное) и обязательная информация, которая должна присутствовать в ролике. Во время интервью определяются требования клиента к дизайну и задаются все необходимые дополнительные вопросы, чтобы получить или прояснить определенные моменты.

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Сценарный план	Отсутствует или не завершен	Сценарный план включает концепцию, описание сцены и подход для двух идей рекламного ролика.	Сценарный план четко и лаконично детализирует концепцию, описание сцен и подход для реализации двух идей рекламного ролика.
Режиссерский сценарий	Отсутствует или не завершен	Представленный режиссерский сценарий содержит некоторые новые снятые кадры, с пояснениями.	Представленный режиссерский сценарий полный и содержит новые снятые кадры, с пояснениями.
Проектное предложение учащихся	Отсутствует или не завершено	В проектном предложении определены цели, аудитория, жанр и элементы. Предложение служит инструментом планирования и управления оборудованием, местом съемки, графиком работ, форматами распространения и командой. Учащиеся выполняют и предоставляют результат почти всех запланированных этапов вовремя.	В проектном предложении четко определены цели, аудитория, жанр и элементы. Предложение служит инструментом планирования и управления оборудованием, местом съемки, графиком работ, форматами распространения и командой. При определении элементов, в предложении описана информация и методы, которые были изучены во время курса. Учащиеся выполняют и предоставляют результат всех запланированных этапов вовремя, договариваясь об изменении графика с клиентом при необходимости.
Проверка и доработка	Отсутствуют или не завершены	Результаты проверки и доработки определяют, насколько черновой монтаж клипа соответствует изначальной цели, и предлагают необходимые изменения. При этом определяются используемые методы создания видео, их влияние и новые методы, которые могут улучшить рекламный ролик. Процесс проверки и доработки детализирует необходимые изменения в дизайне окончательного ролика.	Результаты проверки и доработки определяют все детали того, насколько черновой монтаж клипа соответствует изначальной цели, и предлагают необходимые изменения. При этом внимательно анализируются используемые методы создания видео, их влияние и указываются новые методы, которые могут улучшить рекламный ролик. При проверке сборки и чернового монтажа учащиеся записывают отзывы, которые могут помочь в создании окончательного ролика.

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Сборка	Отсутствует или не завершена	При сборке используются статичные изображения и другие материалы, чтобы передать две идеи рекламного ролика для утверждения клиентом.	При сборке используются статичные кадры и другие материалы, чтобы эффективно и четко передать две идеи рекламного ролика для утверждения клиентом.
Черновой монтаж	Отсутствует или не завершен	Черновой монтаж включает в себя отредактированный отснятый материал и некоторые эффекты, которые передают идею и концепцию рекламного ролика.	Черновой монтаж эффективно и четко передает структуру материалов для рекламного ролика. Черновой монтаж включает в себя отредактированный отснятый материал и некоторые эффекты.
Коммерческая реклама – содержание	Отсутствует, не завершено или нет конкретики	Рекламный ролик длится 30-60 секунд и передает информацию целевой аудитории.	Рекламный ролик длится 30-60 секунд и эффективно и четко передает информацию о продукте или услуге, которая предлагается целевой аудитории. Ролик оригинален, лаконичен и привлекает внимание.
Коммерческая реклама – исполнение	Отсутствует, не завершено или нет конкретики	Рекламный ролик содержит хотя бы один пример кеинга. В ролике использованы современные методы монтажа, такие, как использование слоев и применение масок, и как минимум один текстовый эффект или эффект движения, созданный в программе After Effects. Ролик включает в себя отредактированный звуковой фрагмент и сохранен в формате файла, подходящего для публикации во Всемирной паутине.	Рекламный ролик содержит один или более примеров кеинга. В ролике использованы современные методы монтажа, такие, как использование слоев и применение масок, а также как минимум два приема анимации текста или движения, созданные в программе After Effects. Ролик включает в себя отредактированный звуковой фрагмент и сохранен в формате файла, подходящего для публикации во Всемирной паутине.
Планирование времени	Отсутствует или не завершено	Учащийся выделяет время на все фазы процесса создания проекта и разработки. Завершает большинство фаз согласно графику.	Учащийся вдумчиво и эффективно распределяет время на все фазы процесса создания проекта и разработки. Завершает все фазы по графику.

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Работа в команде	Отсутствует или недостаточно	Учащийся сотрудничает с коллегами, экспертами и другими членами команды для сборки, чернового монтажа и подготовки окончательной версии рекламного ролика. Команды планируют и контролируют выполнение проекта по графику, чтобы обеспечить осуществление и утверждение идеи рекламы, сборки, чернового монтажа, содержимого и передачи окончательного продукта клиентом. Команды анализируют график и утверждают изменение сроков при необходимости. Учащийся выполняет возложенные на него командой функции и вносит равноценный вклад в работы по проекту. Иногда советуется с другими членами команды по поводу принятия основных решений по проекту, но прилагает лишь минимальные усилия, чтобы помочь другим в развитии навыков.	Учащийся эффективно сотрудничает и общается с коллегами, экспертами и другими членами команды для сборки, чернового монтажа и подготовки окончательной версии рекламного ролика. Команды эффективно и правильно планируют и контролируют выполнение проекта по графику, чтобы обеспечить осуществление и утверждение идеи рекламы, сборки, чернового монтажа, содержимого и передачи окончательного продукта клиентом. Команды анализируют график и утверждают изменение сроков при необходимости. Учащийся выполняет возложенные на него командой функции и вносит равноценный вклад в работы по проекту. Иногда советуется с другими членами команды по поводу принятия основных решений по проекту, а также прилагает максимум усилий, чтобы помочь другим в развитии навыков, необходимых для окончания проекта.
Обсуждение выполненной работы с клиентом	Отсутствует или не завершено	Команды ведут обсуждения с клиентом, чтобы оценить уровень и степень взаимодействия, удовлетворенности сделанной работой, получить отзывы и впечатления от конечной версии продукта.	Команды обсуждают с клиентом и оценивают: <ul style="list-style-type: none"> • Эффективные формы и соответствующий уровень взаимодействия, • Проблемы взаимодействия и способы их решения • График и ожидание готовой работы, • Способы улучшения процесса предоставления готового продукта, • Время и возможность предоставления и получения отзывов, • Впечатления от конечной версии продукта.

ИНТЕРВЬЮ С КЛИЕНТОМ: КОММЕРЧЕСКАЯ РЕКЛАМА

Название команды: _____ Дата: _____

Имя клиента: _____

Темы интервью

- Задачи и целевая аудитория
- Содержимое
- Требования к дизайну
- Распространение

Задачи и целевая аудитория

Определите несколько непосредственных целей вашего *рекламного ролика*.

Опишите три долгосрочных цели вашего рекламного ролика

Опишите целевую аудиторию вашей рекламы

Используйте несколько прилагательных для описания того, как бы вы хотели, чтобы целевая аудитория воспринимала ваш рекламный ролик. (Примеры: престижный, дружелюбный, корпоративный, смешной, идущий вперед, инновационный, современный, серьезный, сумасшедший.)

На что должна коммерческая реклама вдохновить аудиторию после просмотра? (К чему она призывает?)

Опишите *продукт или услугу*, которые вы рекламируете.

Каковы особенности или «выигрышные для продаж качества» у рекламируемого продукта или услуги?

Перечислите несколько причин, почему аудитории будет выгодно приобрести рекламируемую продукцию или услугу.

Используйте несколько прилагательных для описания того, как бы вы хотели, чтобы целевая аудитория воспринимала ваш продукт или услугу. (Примеры: экономящий время, эффективный, вкусный, простой в использовании, блестящий, стильный, современный, быстрый.)

С кем или с чем конкурирует продукт или услуга?

Назовите один наиболее важный момент, который бы вы хотели передать в вашей рекламе?

Другие вопросы для вашего клиента:

Содержимое

Располагаете ли вы материалом, который бы вы хотели использовать в данной рекламе? Например, у вас может быть материал из предыдущих рекламных роликов, брошюры, постеры, веб-сайты и т.д. Как вы передадите этот материал дизайнерам?

Можете ли вы предоставить примеры содержимого или особенности рекламы схожих продуктов, которые вы считаете успешными? Почему вам понравилась эта коммерческая реклама?

Какую контактную информацию необходимо включить в рекламный ролик?

Другие вопросы для вашего клиента:

Требования к дизайну

Нужно ли включить в ролик цвета, шрифты или логотипы организации? Опишите их. Можете ли вы их предоставить?

Опишите содержание рекламных роликов, которые вам нравятся. В них изображается сам продукт или услуга, или же люди, которые используют их или задействованы в них, анимация или другие виды содержимого?

Другие вопросы для вашего клиента:

Распространение

Как вы будете распространять рекламу?

Если есть версия для Всемирной паутины, то потребуются ли для нее динамические (интерактивные) компоненты? Например, некоторые веб-рекламы используют технологии Adobe Flash или JavaScript для добавления интерактивности. Опишите желательный тип взаимодействия с посетителем сайта.

Какое разрешение и формат требуется для вашего ролика? Опишите любые другие требования для видеокomпонентов.

Как долго вы планируете использовать данную рекламу?

Другие вопросы для вашего клиента:

СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН

Название проекта: _____

Команда-разработчик: _____

Дата завершения (приблизительная): _____

Клиент: _____

Деятельность: _____

Контактная информация: _____

Концепция

На основе своего исследования разработайте *описание концепции* — очень краткое описание темы и задачи видеофильма.

Описание сцен

Кратко опишите каждую сцену.

Подход (стиль)

Опишите, какие методы вы будете использовать для того, чтобы успешно воплотить свой сюжет. (Например: для того чтобы показать действие, вы будете использовать комбинированное видео. Вы будете использовать черно-белый фильтр и музыку прошлых лет, чтобы подчеркнуть, что фильм документальный.)

Музыкальный стиль: _____

Стиль повествования: _____

Тип переходов: _____

Видеоэффекты: _____

Прочее: _____

Подпись: _____

РЕЖИССЕРСКИЙ СЦЕНАРИЙ

Имя учащегося: _____

Проект: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ В ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИИ ADOBE STORY

Вы можете использовать веб-приложение Adobe Story для написания, анализа, управления и распространения сценариев. Вы также можете создавать на этапе препродакшн другие документы для планирования ваших видеопроектов. Создавайте сценарии в веб-приложении Adobe Story, а затем экспортируйте их для интеграции с программой Adobe Premiere Pro CS6.

Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story

Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story поддерживает два режима: **Projects** (Проекты) и **Authoring** (Авторинг). Используйте режим **Projects** (Проекты) (рис. 6.1) для создания новых проектов и управления сценариями и сопутствующими документами по проекту. Используйте режим **Authoring** (Авторинг) (рис. 6.2) для создания и редактирования документов, в том числе сценариев, биографий героев, идей, синопсисов и т.д.

Создание нового проекта в веб-приложении Adobe Story

Веб-приложение Adobe Story позволяет организовать сценарии и другие документы в проекты. Используйте проекты для удобного хранения и управления сценариями, режиссерскими сценариями, биографиями персонажей и бюджетами.

494 ПРОЕКТ 6. КОММЕРЧЕСКАЯ РЕКЛАМА

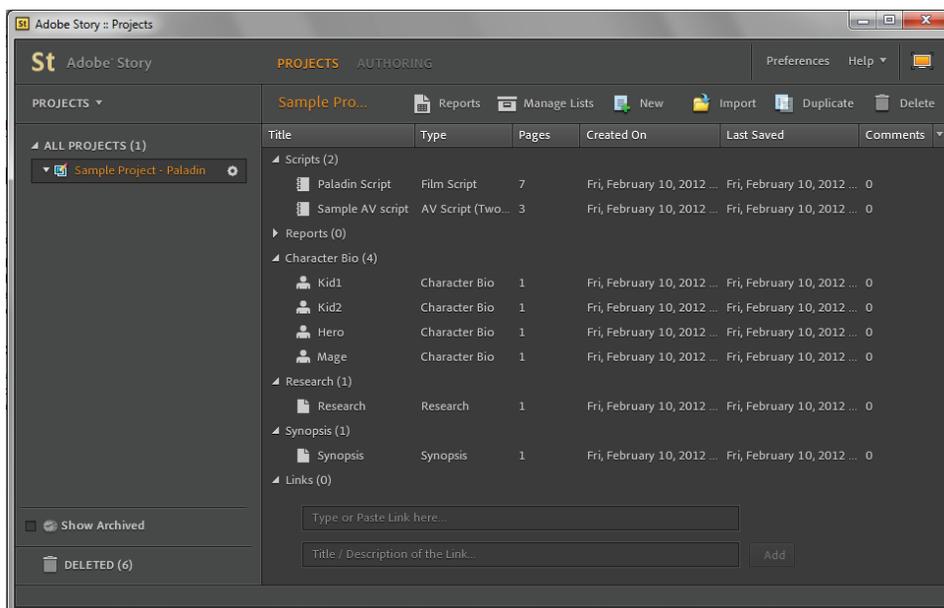


Рис. 6.1. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Projects**

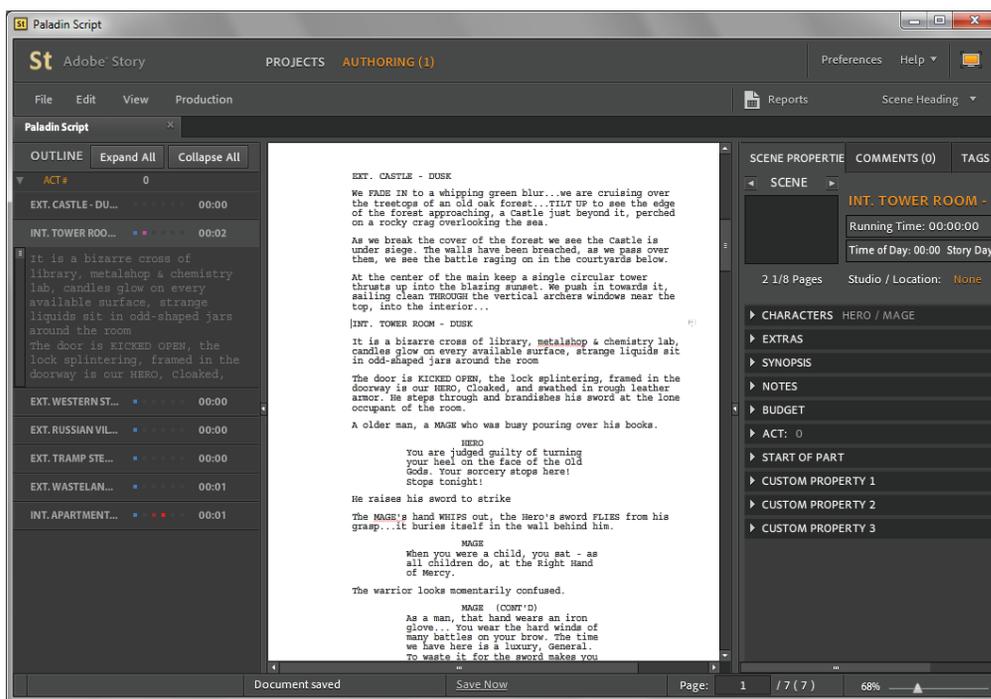


Рис. 6.2. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Authoring**

Создание нового проекта

1. Перейдите по адресу story.adobe.com/en-us/index.html для запуска веб-приложения Adobe Story. Понадобится авторизоваться с вашими учетными данными записи Adobe ID (вы бесплатно можете зарегистрировать новую учетную запись, если таковой у вас нет).
2. Щелкните по ссылке **Projects** (Проекты) на верхней панели, чтобы переключиться на соответствующий режим.
3. Щелкните по списку **Projects** (Проекты), чтобы открыть меню проектов, и выберите пункт **New Project** (Новый проект) (рис. 6.3).

Появится диалоговое окно **Create New Project** (Создание нового проекта) (рис. 6.4).

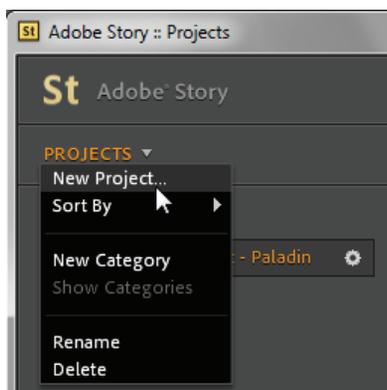


Рис. 6.3. Меню **Projects**

4. Введите имя нового проекта и щелкните по кнопке **Create** (Создать).

Новый проект будет выделен на панели **Projects** (Проекты) (рис. 6.5). Панель документов указывает на отсутствие документов, связанных с новым проектом.

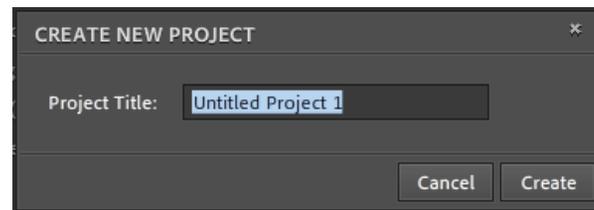


Рис. 6.4. Диалоговое окно **Create New Project** (Создание нового проекта)

Вы можете импортировать и создавать новые документы в проекте.

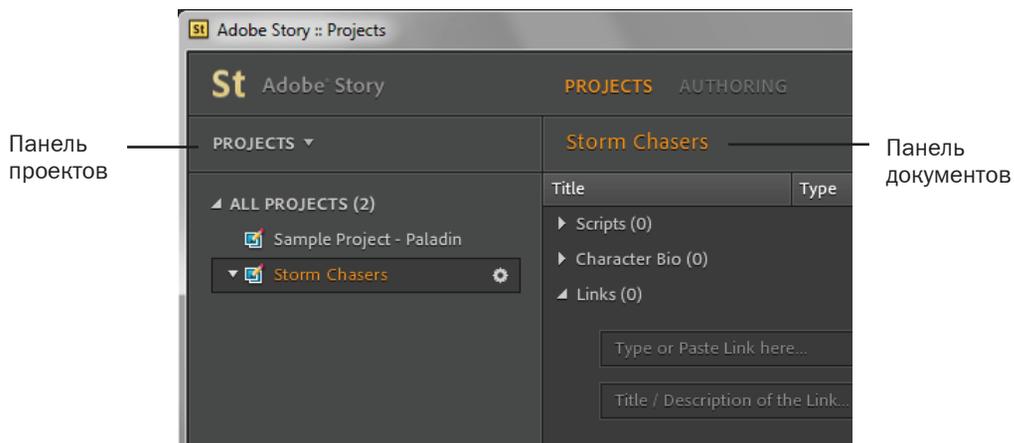


Рис. 6.5. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Projects**

Создание документов и использование шаблонов

Новый проект веб-приложения Adobe Story будет пуст до тех пор, пока вы не импортируете или не создадите документы. Документами могут быть сценарии, биографии персонажей, графики работы, журналы, режиссерские сценарии, идеи, синопсисы, краткие описания, отчеты и другие документы, используемые при планировании и управлении процессом создания видеопроекта.

Программа предусматривает несколько шаблонов, в том числе сценарии для кино и телевидения.

Создание документа из шаблона

1. Выберите проект на панели **Projects** (Проекты).
2. Щелкните по кнопке **New** (Новый) в верхней части панели документов (рис. 6.6).

Появится диалоговое окно **Create New Document** (Создание нового документа) (рис. 6.7).

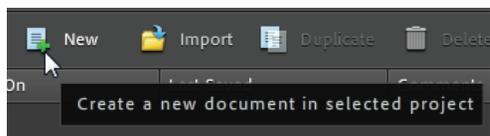


Рис. 6.6. Панель документов

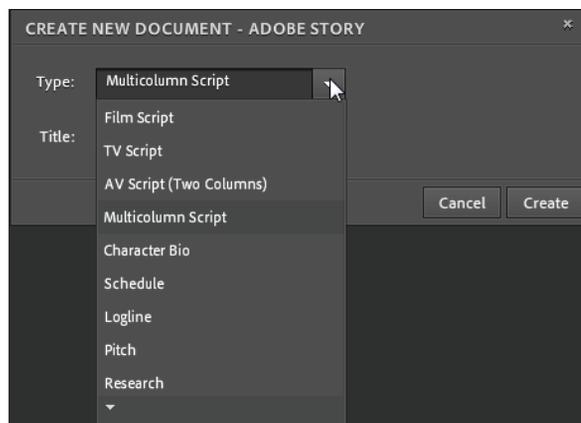


Рис. 6.7. Диалоговое окно **Create New Document**

3. В раскрывающемся списке **Type** (Тип) выберите тип документа, который вы хотите создать (рис. 6.7). В данном примере мы выбрали вариант **TV Script** (Телевизионный сценарий).

Примечание. Некоторые типы документов предусматривают дополнительные варианты шаблонов. При их наличии, в диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа) появится раскрывающийся список **Template** (Шаблон) (рис. 6.8).

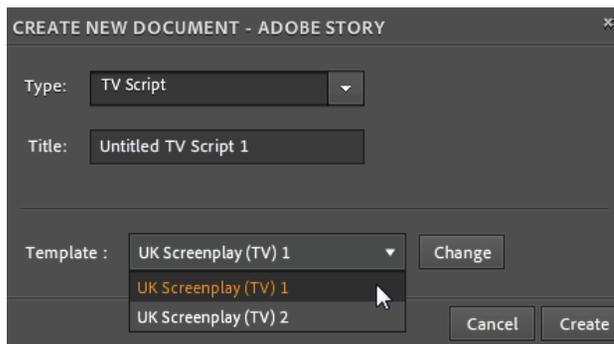


Рис. 6.8. Диалоговое окно **Create New Document**

4. В раскрывающемся списке **Template** (Шаблон) выберите шаблон.
5. Чтобы изменить существующий шаблон или импортировать новый, щелкните по кнопке **Change** (Изменить).

Появится диалоговое окно **Change Template** (Изменение шаблона) (рис. 6.9).

Шаблоны предусматривают настройки форматирования текста для каждого элемента и типа документа.

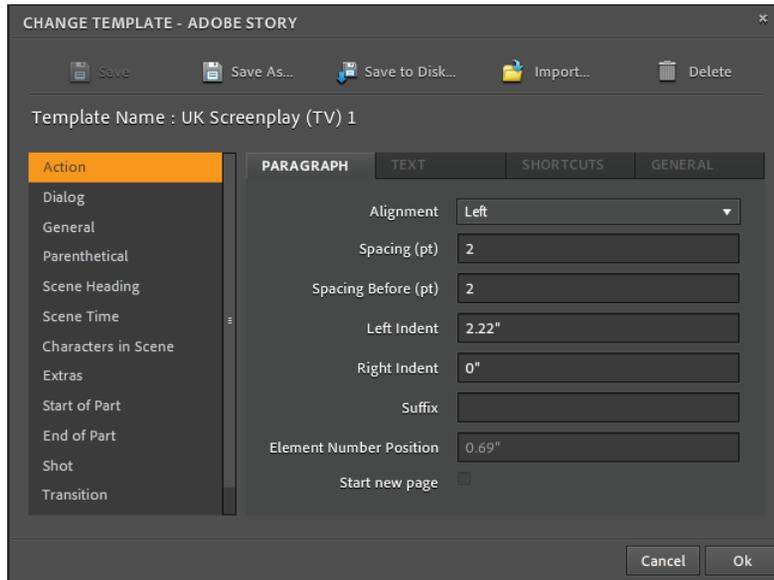


Рис. 6.9. Диалоговое окно **Change Template**

6. Выберите нужный элемент в левой части диалогового окна **Change Template** (Изменение шаблона). Последовательно щелкните по вкладкам **Paragraph** (Абзац), **Text** (Текст), **Shortcuts** (Сочетания клавиш) и **General** (Общие), чтобы увидеть настройки различных элементов.

Вы можете изменить настройки каждого элемента в существующем шаблоне и сохранить его в качестве нового шаблона, щелкнув по кнопке **Save As** (Сохранить как). Для того чтобы найти и импортировать дополнительные шаблоны для создания документов, щелкните по кнопке **Import** (Импорт).

7. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно **Change Template** (Изменение шаблона) без внесения каких-либо изменений в существующий шаблон.

8. Щелкните по кнопке **Create** (Создать) в диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа).

Новый документ откроется в режиме **Authoring** (Авторинг) (рис. 6.10). Слева находится панель **Outline** (Структура), а справа — сам документ. Панель **Outline** (Структура) пуста,

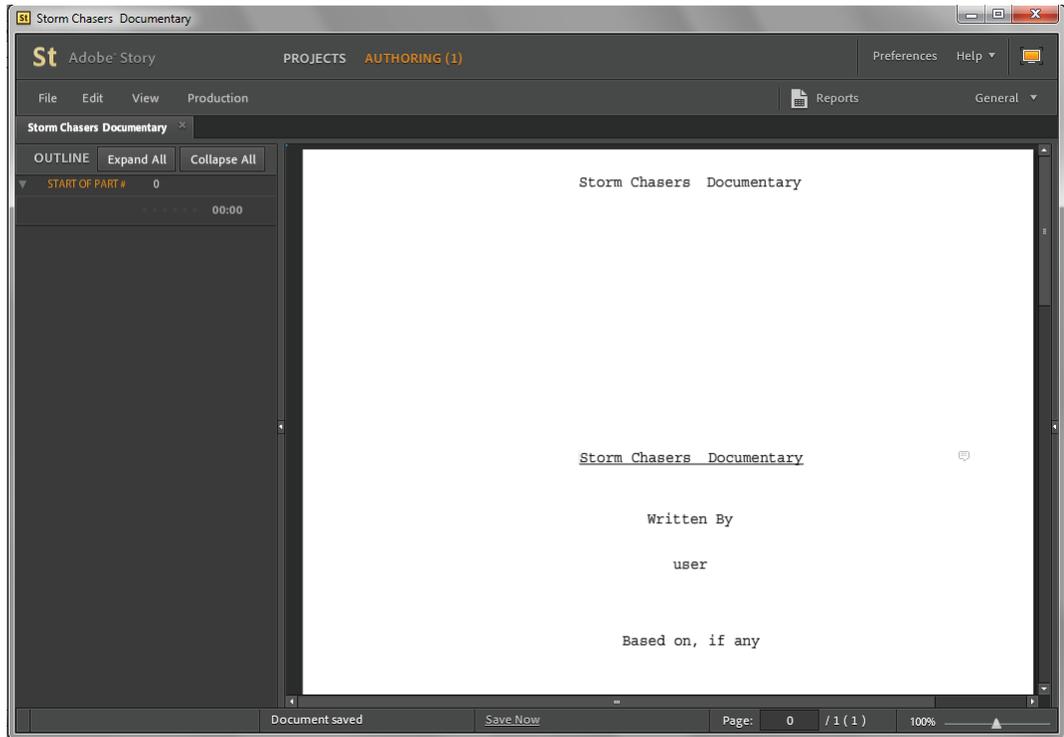


Рис. 6.10. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Authoring**

поскольку вы еще не добавили в документ какие-либо элементы. В процессе составления документа вы можете вставлять такие элементы, как сцены, действия и диалоги.

В данном примере новый телевизионный сценарий предусматривает титульный лист.

Примечание. Вы можете изменить титульный лист или удалить его, выбрав команду меню **Production** ⇒ **Remove Title Page** (Продакшн ⇒ Удалить титульный лист).

9. Щелкните по ссылке **Projects** (Проекты) в верхней части рабочего пространства, чтобы переключиться в соответствующий режим.

Новые документы отображены на панели документов выделенного проекта (рис. 6.11). Обратите внимание на то, что ссылка **Authoring** (Авторинг) в верхней части рабочего пространства сменилась на **Authoring (1)** (Написание сценариев (1)). Это связано с тем, что новый документ все еще открыт в режиме **Authoring** (Авторинг).

10. Щелкните по ссылке **Authoring (1)** (Написание сценариев (1)) для возврата в соответствующий режим.

11. Щелкните по кнопке **Close** (Закреть) (x) на вкладке **Document** (Документ) (рис. 6.12), чтобы закрыть документ, открытый в режиме **Authoring** (Авторинг).

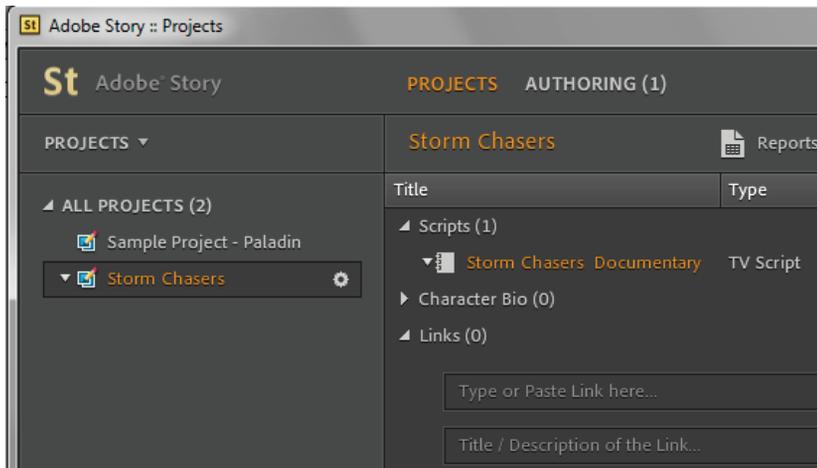


Рис. 6.11. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Projects**

При отсутствии открытых документов вы автоматически вернетесь в режим **Projects** (Проекты). Вы можете открыть документ в любое время, дважды щелкнув по его названию в режиме **Projects** (Проекты).

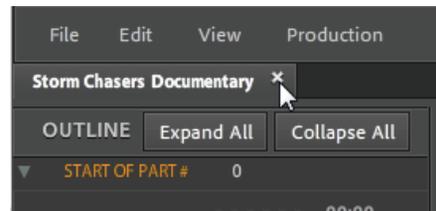


Рис. 6.12. Вкладка **Document**

Создание сценария путем добавления элементов

При создании документов в веб-приложении Adobe Story, тип создаваемого документа определяет форматирование. Например, сценарий фильма выглядит иначе, чем двухполосный аудиовизуальный (A/V) сценарий или биография персонажа (рис. 6.13).

Веб-приложение Adobe Story предусматривает несколько элементов, помогающих вам поддерживать последовательность в ваших документах. Шаблон, который используется для создания документа, определяет форматирование текста каждого элемента.

Scene Heading (Заголовок сцены): определяет название новой сцены. Сценарий обычно начинается с заголовка первой сцены (также известного как *слаглайн*), в котором указана такая информация, как интерьер (INT.), экстерьер (EXT.), место действия (ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПАРК) и время суток (ВЕЧЕР).

Action (Действие): описывает действие, происходящее в данной сцене. Данный раздел также может содержать информацию о времени суток, местоположении, погоде, действующих лицах, звуках окружающей среды или любую другую информацию, которая помогает описать обстановку, в которой происходит действие.

HERO

"Paladin"
Character name: The Hero character in Paladin is a knight.

Age: 28

Place of birth: Dalaran

Height: 5 ft. 8

Weight: 160 lbs

Hair Color: Black

Eye Color: Green

General Appearance: Hero is strong and young. He has long hair down to his chest. Has fought many battles and looks hardened by it. Medieval English accent. Great with the

EXT. CASTLE - DUSK

We FADE IN to a whipping green blur... we are the treetops of an old oak forest... TILT UP to the forest approaching, a Castle just beyond on a rocky crag overlooking the sea.

As we break the cover of the forest we see the under siege. The walls have been breached, and them, we see the battle raging on in the courtyard.

At the center of the main keep a single circular thrusts up into the blazing sunset. We push sailing clean THROUGH the vertical archers windows, into the interior...

INT. TOWER ROOM - DUSK

It is a bizarre cross of library, candles glow on every available surface in odd-shaped jars around the room.

The door is KICKED OPEN, the lock doorway is our HERO, Cloaked, and armor. He steps through and brandishes occupant of the room.

An older man, a MAGE who was busy with

HERO
You are judged guilty of your heel on the face of Gods. Your sorcery stops tonight!

He raises his sword to strike

Video	Audio
FADE UP	
OPENING SEQUENCE	(music)
TITLE: SEGMENT 1: THE QUAKE	
MARCHING	NARRATOR The Salvation Army began its work in the Caribbean Territory in 1887. This ministry extended to the Country of Haiti in 1950 where today The Salvation Army in Haiti operates 48 schools and 60 corps with over 6000 active soldiers. Often the Army is operating in the least served and most dangerous areas.
MVI_9017 STEVE DIAZ	2:48-3:21 (3:21-3:48) ... Entire community
PHOTOS	As the poorest nation in the western hemisphere Haiti has often struggled; however, things got much worse when, on Tuesday, January 12, 2010 a 7 point 0 magnitude earthquake struck Haiti, forever changing the landscape

Рис. 6.13. Образцы киносценария, аудиовизуального сценария (A/V) и биографии персонажа

Character (Персонаж): содержит имя персонажа, принимающего участие в действии или в диалоге. Данный элемент в сценарии обычно предшествует диалогу.

Parenthetical (Ремарки): используется для комментариев или заметок. Например, в диалоге вы можете в скобках поместить заметку, чтобы описать язык тела, походку или тон персонажа (энергично, с сарказмом, медленно, громко и т.д.).

Dialog (Диалог): данный элемент в сценарии представляет диалог или мысли персонажа.

Transition (Переход): указывает на переход от одной сцены к другой.

Shot (План): используется для описания ракурса\плана камеры (наезд камеры, средний план, на уровне глаз, субъективный план).

General (Общие): используется для указания общих замечаний или текста. По умолчанию, общий текст отформатирован с выравниванием по левому краю, одинарным интервалом и располагается по всей ширине страницы, что отделяет его от диалогов, действий, заголовков сцен и других элементов сценария.

Создание сценария путем добавления элементов

1. В режиме **Projects** (Проекты) щелкните по кнопке **New** (Новый), чтобы открыть диалоговое окно **Create New Document** (Создание нового документа).

2. В диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа) выберите вариант **Film Script** (Сценарий фильма) в раскрывающемся списке **Type** (Тип), введите название нового сценария и щелкните по кнопке **Create** (Создать).

Новый сценарий будет открыт в режиме **Authoring** (Авторинг). Первой страницей нового сценария будет титульный лист.

3. Выберите команду меню **Production** ⇒ **Remove Title Page** (Продакшн ⇒ Удалить титульный лист).

Титульный лист исчезнет. Мигающий курсор будет находиться в верхней части страницы 1. По умолчанию первым элементом сценария будет заголовок сцены, о чем свидетельствует раскрывающийся список **Elements** (Элементы) в правом верхнем углу режима **Authoring** (Авторинг) (рис. 6.14).

Примечание. Чтобы добавить титульный лист, выберите команду меню **Production** ⇒ **Insert Title Page** (Продакшн ⇒ Вставить титульный лист).

4. Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+Пробел** (Windows) или **Control+Пробел** (OS X).

Появится меню **Smart Type** (Быстрый ввод), содержащее сокращения для описания сцены (рис. 6.15).

E./I.: Начало сцены происходит на улице, а затем действие перемещается в интерьер.

EXT.: Описание экстерьера

I/E.: Начало сцены происходит в интерьере, а затем действие перемещается на улицу.

INT.: Описание интерьера

P.O.V.: Субъективный план

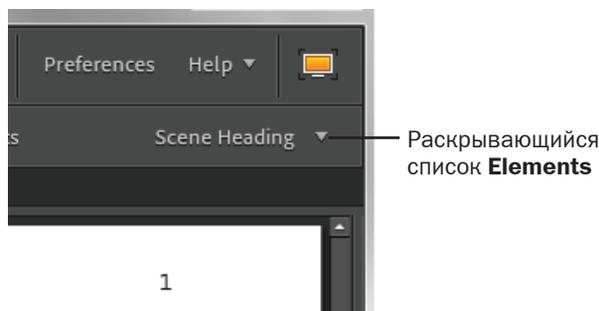


Рис. 6.14. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Authoring**

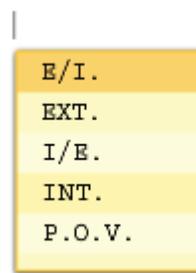


Рис. 6.15. Меню **Smart Type**

5. Выберите вариант **INT.** в меню **Smart Type** (Быстрый ввод), для обозначения того, что текущая сцена происходит в интерьере.

6. Укажите место, где происходит действие сцены, например, **BREAKFAST TABLE**.

7. Нажмите клавишу **Пробел** и укажите время суток, например, **MORNING**.

Вы только что создали первый заголовок сцены (рис. 6.16).

8. Нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

Курсор переместится на следующую строку, а элемент сценария изменится на **Action** (Действие), что будет указано в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) (рис. 6.17). Описание действия обычно следует за каждым заголовком сцены.

INT. BREAKFAST TABLE MORNING

Рис. 6.16. Заголовок сцены

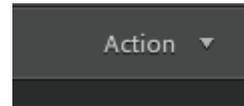


Рис. 6.17. Раскрывающийся список **Elements**

Вы можете оставить элемент по умолчанию (**Action** (Действие)) или выбрать другой элемент в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) (рис. 6.18).

9. Для целей данного упражнения убедитесь, что выбран элемент **Action** (Действие).

10. Добавьте описание действия, происходящего в сцене (рис. 6.19).

Примечание. Если вы нажмете клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), то начнете новый абзац в рамках элемента **Action** (Действие). Когда вы будете готовы добавить новый элемент или начать новую сцену, нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X) и выберите другой элемент сценария в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы).

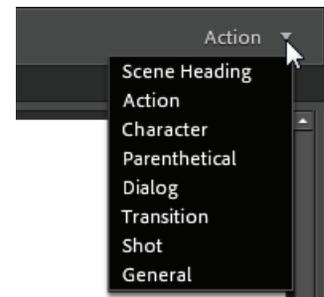


Рис. 6.18. Раскрывающийся список **Elements**

11. Нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), чтобы переместить курсор под описание действия.

12. В раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) выберите вариант **Character** (Персонаж).

INT. BREAKFAST TABLE MORNING

The storm chasers arrived late the previous night. They are gathering together over breakfast in the team house to discuss plans for another day of tornado chasing.

Everyone but Captain has nearly finished the food on the table. Captain appears sleepy as he makes his way down the stairs and joins the group at the last empty seat at the table.

Рис. 6.19. Заголовок сцены и описание действия

13. Введите имя персонажа и нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

После нажатия клавиши **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), следующая за элементом **Character** (Персонаж) строка сценария автоматически меняется на **Dialog** (Диалог), на что указывает раскрывающийся список **Elements** (Элементы) (рис. 6.20).

14. Введите любую фразу текста, а затем нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

Веб-приложение Adobe Story «предполагает», что необходимо добавить еще один элемент **Character** (Персонаж), поскольку обычно диалог происходит между двумя персонажами.

15. Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+Пробел** (Windows) или **Control+Пробел** (OS X), чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод) с перечислением персонажей (рис. 6.21).

Меню **Smart Type** (Быстрый ввод) содержит имена всех добавленных вами персонажей. Вы можете выбрать персонажа из существующих или добавить нового.



Рис. 6.20. Раскрывающийся список **Elements**

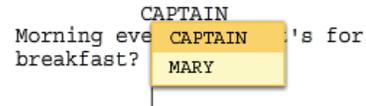


Рис. 6.21. Перечисление персонажей в меню **Smart Type**

16. Выберите персонажа из меню **Smart Type** (Быстрый ввод) или введите имя вручную.

17. Нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), чтобы переместить курсор на следующую строку и введите текст фразы второго персонажа.

Обратите внимание на то, что заголовок сцены, действие, персонажи и диалог имеют различное форматирование (рис. 6.22). Это форматирование определено шаблоном **Film** (Фильм), который вы выбрали при создании нового документа.

```
INT. BREAKFAST TABLE MORNING

The storm chasers arrived late the previous night. They are
gathering together over breakfast in the team house to
discuss plans for another day of tornado chasing.

Everyone but Captain has nearly finished the food on the
table. Captain appears sleepy as he makes his way down the
stairs and joins the group at the last empty seat at the
table.

                CAPTAIN
Morning everyone. What's for
breakfast?

                MARY
You'll have to grab something to
go. The van is loaded and we're out
the door in thirty seconds.
```

Рис. 6.22. Сцена, содержащая персонажа и диалог

18. Переместите курсор на следующую строку, и в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) выберите вариант **Scene Heading** (Заголовок сцены), чтобы начать новую сцену.

19. Повторите шаги с 4 по 10, чтобы добавить новый заголовок сцены и описание действия. В процессе написания сценария, заголовки сцен будут появляться на панели **Outline** (Структура) в левой части окна программы в режиме **Authoring** (Авторинг).

20. На панели **Outline** (Структура) щелкните по заголовку первой сцены (рис. 6.23).

Примечание. Следует выполнить один щелчок. Двойной щелчок не развернет сцену.

В развернутой сцене вы увидите текст соответствующего фрагмента сценария, в том числе описание действия и диалог (рис. 6.23). Вам может потребоваться прокрутить сцену, чтобы просмотреть все ее содержимое.

Обратите внимание на цветные квадраты справа от заголовка сцены на панели **Outline** (Структура). Каждый квадрат представляет собой отдельного персонажа, задействованного в сценарии. Каждому персонажу назначен уникальный цвет. В данном примере развернутая сцена включает диалог между двумя персонажами, представленными синим и розовым квадратом.

21. Установите указатель мыши на один из квадратов на панели **Outline** (Структура).

Во всплывающей подсказке появится имя персонажа (рис. 6.24). Используя панель **Outline** (Структура), вы можете быстро узнать, какие персонажи задействованы в конкретной сцене.

22. Выберите команду меню **View** ⇒ **Shot Duration** ⇒ **Running Time** (Вид ⇒ Продолжительность съемки ⇒ Время прогона).

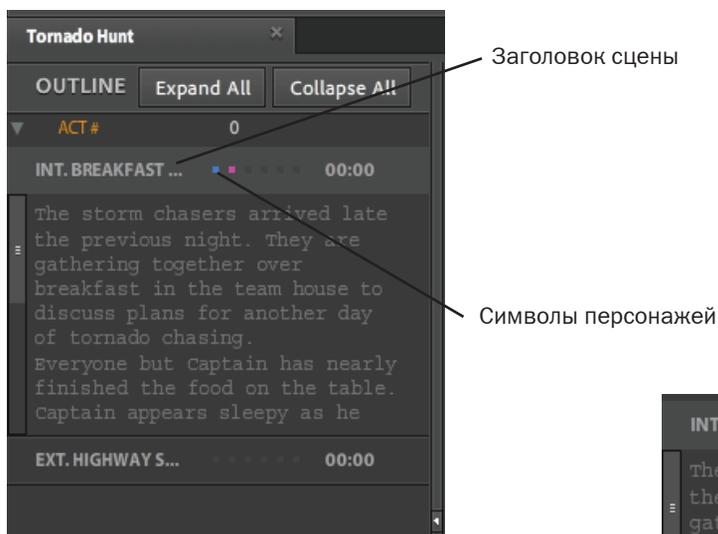


Рис. 6.23. Панель **Outline**

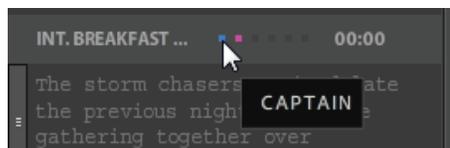


Рис. 6.24. Панель **Outline**

После выполнения расчета примерная продолжительность сцены появится справа от каждой сцены в документе (рис. 6.25). В данном примере первая сцена длится 21 секунду (00:00:21).

Примечание. Веб-приложение Adobe Story определяет длительность сцены, основываясь на следующих допущениях:

- Страница содержит 42 строки.
- Прогон **страницы** занимает 60 секунд съемки.

Чтобы настроить длительность вручную, щелкните по значению продолжительности. Откроется диалоговое окно **Change Scene/Shot Duration** (Изменение продолжительности сцены/съемки) (рис. 6.26). Введите новое значение продолжительности и щелкните по кнопке **OK**.

00:00:21
it. They are
use to

Рис. 6.25. Продолжительность сцены

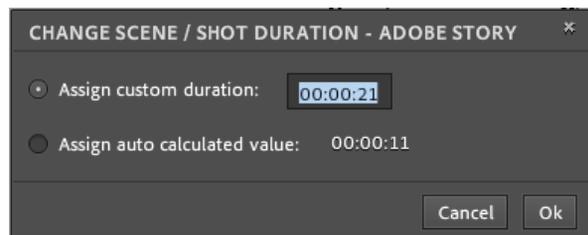


Рис. 6.26. Диалоговое окно **Change Scene/Shot Duration**

23. Установите указатель мыши на значение продолжительности первой сцены на панели **Outline** (Структура).

Всплывающая подсказка показывает значение общей продолжительности в секундах.

Примечание. Для просмотра общей продолжительности сценария, выберите команду меню **View** ⇒ **Shot Duration** ⇒ **Cum. Running Time** (Вид ⇒ Продолжительность съемки ⇒ Общее время прогона).

Создание постановочного сценария

Постановочный сценарий – особая версия сценария, содержащая информацию о количестве кадров и их продолжительности. Элемент **Shot** (Кадр) в веб-приложении Adobe Story содержит информацию о *плане* или *ракурсе съемки* (**CLOSE UP** (Крупный план)), камере (**CAMERA 2** (Камера 2)) и *движении камеры* (**ZOOM** (Наезд)). План говорит о том, какая область кинематографического пространства видна в кадре. Движение камеры соответствует физическому или предполагаемому движению камеры относительно объектов съемки.

Вы можете поместить элемент **Shot** (Кадр) в любом месте сцены, где вам необходимо сослаться на подробную информацию о настройках камеры. При добавлении в документ веб-приложения Adobe Story элемента **Shot** (Кадр), документ автоматически преобразуется в постановочный сценарий.

В следующих списках перечислены сокращения, определяющие план (или ракурс съемки) и движение камеры, которые становятся доступны при добавлении элемента **Shot** (Кадр) в постановочный сценарий.

Размер кадра и угол съемки

BCU (Big Up Close): Очень крупный план, когда, к примеру, лицо субъекта, видно ото лба до подбородка.

CA (Cutaway): Перебивка, крупный план чего-либо, отличающегося от текущего действия. Это может быть съемка другого объекта или другой части того же объекта.

CRASH IN: Камера «врезается» в сцену, содержащую объект съемки.

CREEP IN: Камера медленно движется позади объекта.

CU (Close Up): Если не указано иное, это лицо субъекта (или иной объект съемки) крупным планом.

CUT IN: Крупный план части объекта в деталях. Например, крупный план рук субъекта.

DIRTY SHOT: Лицо субъекта чем-то закрыто, например, головой и плечами человека, берущего у него интервью.

DTL: Предоставляет оператору рабочую зону, простирающуюся за пределы передней части операторской тележки.

DUTCH ANGLE: Голландский ракурс, камера наклонена так, что линия горизонта располагается в кадре под углом.

EASE IN: Медленный наезд\отъезд (трансфокация) на объект съемки.

ECU (Extreme Up Close): Сверхкрупный план, видны мельчайшие детали объекта съемки, окружающая среда не видна. Камера видит только часть объекта в сцене.

ESTABLISHING SHOT: Установочный кадр, обеспечивает контекст для сцены или объекта съемки. Например, кадр со снятым ночью зданием, за которым следует кадр с людьми внутри здания, означает, что люди находятся ночью в этом здании.

EWS (Extreme Wide Shot): Сверхдальний план, который показывает окружение объекта съемки. Объекта в кадре может казаться очень маленьким. Сверхдальний план часто используется в качестве установочного кадра.

EYE LEVEL: Съемка на уровне глаз объекта съемки.

FS (Full Shot): Полный план, демонстрирует объект съемки полностью во весь экран.

HIGH ANGLE: Высокий ракурс, камера находится выше уровня глаз и обеспечивает вид сверху на объект съемки.

LONG LENSE SHOT: Съемка с использованием телеобъектива. Обычно сопровождается медленным наездом\отъездом (трансфокацией) на объект съемки.

LONG SHOT: Общий план, который демонстрирует объект съемки в окружающем его пространстве.

LOW ANGLE: Низкий ракурс, камера находится ниже уровня глаз и обеспечивает вид снизу на объект съемки.

MCU (Medium Close Up): Среднекрупный план, демонстрирует объект съемки не слишком близко.

MEDIUM SHOT: Средний план обеспечивает вид субъекта, при котором видно выражения его лица, а также любые действия, происходящие вокруг.

MID SHOT: Обеспечивает полный вид объекта съемки вместе с окружающим действием в сцене.

MWS (Medium Wide Shot): Среднеширокий план, охватывает около 75% объекта в кадре.

NODDY SHOT: Демонстрирует ответ интервьюера собеседнику.

OBLIQUE/CANTED ANGLE: Камера наклонена под углом к полу. Данный прием используется для передачи ощущения дисбаланса или нестабильности, а также для обеспечения вида с субъективной точки зрения.

OSS (Over The Shoulder): План через плечо, крупный план субъекта, рассматриваемого через плечо другого субъекта в кадре.

POV (Point Of View): Субъективный план, показывает то, на что смотрит субъект. Камера находится примерно на уровне глаз субъекта или персонажа. В остросюжетных фильмах подобный план – очень распространенное явление; для его съемки камера устанавливается на голове или шлеме субъекта.

PROFILE SHOT: Съемка субъекта со стороны.

PU (Pick Up): Продолжение другого кадра.

PUSH IN: Наезд камеры на объект съемки (не путать с трансфокацией!).

REVERSE SHOT: Обратный план, в одной сцене присутствует два субъекта, при этом в кадр попадает только один из них. Другой скрыт от камеры во время их разговора.

SLANTED: Подобно голландскому ракурсу, камера располагается под углом к субъекту.

THE BIRDS EYE VIEW: План с высоты птичьего полета.

TWO SHOT: Двойной план, обеспечивает съемку в одном кадре двух субъектов (не обязательно рядом друг с другом).

VWS (Very Wide Shot): Очень дальний план, позволяющий охватить окружение объекта съемки. Камера расположена гораздо ближе к предмету, чем при сверхдальнем плане, но не так близко, как при съемке дальним планом.

WEATHER SHOT: Съемка погоды в качестве субъекта.

WS (Wide Shot): Дальний план обеспечивает панорамный вид действия, происходящего в сцене.

Движение камеры

AERIAL: Съемка пейзажей с использованием крана или самолета (вертолета). Достичь того же эффекта можно, снимая с крыши высотного здания.

ARC: Сочетание съемки с движения и панорамирования. Камера отъезжает от предмета, в то же время, обеспечивая панорамирование и совершая дугообразное движение. При этом объект съемки все время находится в кадре.

CONTRA-ZOOM: Еще одно название съемки в движении (см. *DOLLY ZOOM*).

CRAB: Менее распространенный термин для понятия «съемка с движения».

CRANE: Съемка производится камерой, закрепленной на кране. В большинстве случаев во время съемки положение камеры изменяется путем повышения и понижения крана.

CRASH ZOOM IN: Очень быстрый наезд.

CRASH ZOOM OUT: Очень быстрый отъезд.

DEFOCUS: Камера в процессе съемки постепенно расфокусируется.

DOLLY: Камера устанавливается на платформу, а затем плавно движется по рельсам.

DOLLY IN: По мере приближения камеры к объекту съемки, фон постепенно исчезает из вида.

DOLLY OUT: По мере удаления камеры от объекта съемки, фон постепенно появляется.

DOLLY ZOOM: Камера отдалается от объекта съемки одновременно с наездом на него (или наоборот). При трансфокации перспектива искажается. Создается впечатление, что изменяется размер фона по отношению к предмету. Изменение перспективы без изменения размера предмета создает очень тревожное ощущение.

DUTCH TILT: Голландское панорамирование по вертикали. Достигается путем наклона камеры так, чтобы объект находился под углом к нижней границе кадра. Данный прием используется для создания ощущения беспокойства или напряженности.

FOCUS: Камера фокусируется на объекте съемки, а все остальное выходит из фокуса.

FOLLOW: Камера следует за субъектом.

HAND HELD: Съемка с рук, держа камеру в руках, оператор следует за субъектом и снимает действие. Съемка с рук, как правило, неустойчива и может создавать напряженность или обеспечивать субъективный вид с точки зрения другого объекта съемки.

JIB: «Журавль» (длинный шест) с камерой, установленной на одном конце, и противовесом на другом. При правильной балансировке, камера может перемещаться по дуге.

PAN: Панорамирование по горизонтали.

PEDESTAL: Съемка с подъемника, камера перемещается по вертикали.

PULL FOCUS: Фокусировка камеры чередуется между предметами на переднем и заднем планах.

STEADYCAM: Стабилизирующее крепление для камеры, используемое для стабилизации ручной съемки.

THROW FOCUS: В начале съемки камера сфокусирована на объекте съемки, находящемся на переднем плане, а затем быстро фокусируется на предмете, находящемся на заднем плане

TILT: Панорамирование по вертикали. Камера зафиксирована и вращается вертикально вокруг своей оси.

TRACKING/TRUCKING: Проезд, съемка с движения, камера следует за движущимся предметом.

WHIP PAN: Вид панорамной съемки, при котором камера перемещается из стороны в сторону так быстро, что изображение размывается.

ZOOM: Трансфокация, наезд\отъезд. Съемка зум-объективом (с переменным фокусным расстоянием). Камера зафиксирована, но создается впечатление приближения или отдаления от предмета.

Создание постановочного сценария

1. Продолжите с момента, на котором остановились в предыдущем упражнении, или создайте новый сценарий.
2. Установите курсор в позицию, в которой необходимо включить информацию о первом кадре. Перейдите на новую строку, чтобы вставить в сценарий новый элемент **Shot** (Кадр).

Примечание. В этом примере мы поместили курсор между описанием действия, происходящего в первой сцене, и диалогом (рис. 6.27).

3. В раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) выберите вариант **Shot** (Кадр) (рис. 6.28).

INT. BREAKFAST TABLE MORNING

The storm chasers arrived late the prev
gathering together over breakfast in th
discuss plans for another day of tornaç

Everyone but Captain has nearly finishe
table. Captain appears sleepy as he mak
stairs and joins the group at the last
table.

|

CAPTAIN
Morning everyone. What's for
breakfast?

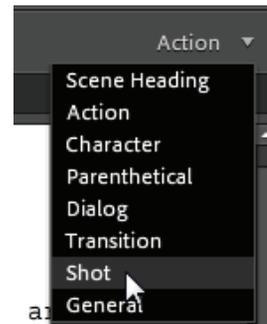


Рис. 6.27. Вставка элемента **Shot**

Рис. 6.28. Раскрывающийся список **Elements**

Появится диалоговое окно **Change Format** (Изменить формат), предлагающее вам создать копию своего сценария (рис. 6.29). Поскольку постановочный сценарий изменяет форматирование исходного сценария, рекомендуется создать копию. Копия вашего сценария будет помещена в папке **Project** (Проект) после того, как вы щелкните по кнопке **Continue** (Продолжить).

4. Щелкните по кнопке **Continue** (Продолжить) для создания резервной копии своего сценария.
5. Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод), перечисляющее планы и ракурсы камеры (рис. 6.30).

Меню содержит сокращения планов и ракурсов камеры. Вы можете прокрутить меню, чтобы увидеть все варианты. Вы также можете выполнить поиск конкретных пунктов меню, набрав

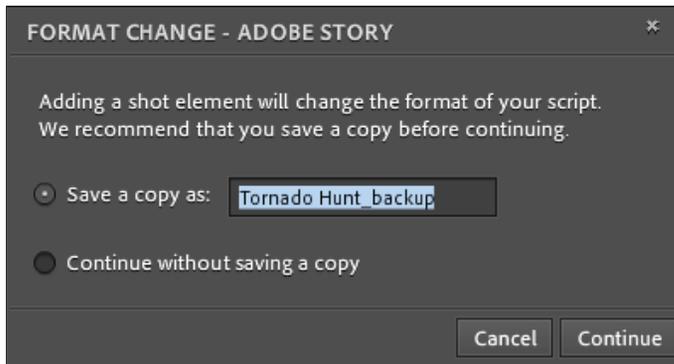


Рис. 6.29. Сообщение **Change Format**

table. Captain appears sleepy stairs and joins the group at table.

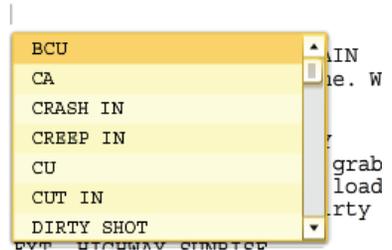


Рис. 6.30. Меню **Smart Type**, планы и ракурсы камеры

первые несколько букв соответствующего названия или сокращения. Как только вы начнете ввод, в меню будут перечислены варианты, соответствующие вашему запросу.

6. Выберите план и ракурс камеры в меню **Smart Type** (Быстрый ввод).

Примечание. Вы также можете вручную ввести сведения о кадре. Вам не обязательно использовать параметры, перечисленные в меню **Smart Type** (Быстрый ввод).

7. Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод), перечисляющее камеры, и выберите камеру, например, **CAMERA 1** (Камера 1) (рис. 6.31).

Примечание. Если вы введете описание камеры вручную, то она будет отображаться в меню **Smart Type** (Быстрый ввод) в следующий раз при вставке элемента **Shot** (Кадр).

8. Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод), перечисляющее варианты перемещения камеры (рис. 6.32), и выберите нужный пункт, который послужит руководством для оператора.

Элемент **Shot** (Кадр) создан (рис. 6.33).

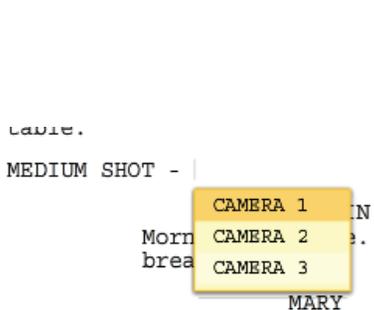


Рис. 6.31. Меню **Smart Type**, камеры

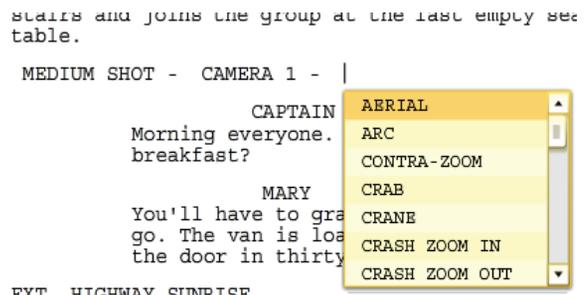


Рис. 6.32. Меню **Smart Type**, варианты перемещения камеры

MEDIUM SHOT - CAMERA 1 - HAND HELD
 CAPTAIN
 Morning everyone. What's for
 breakfast?

Рис. 6.33. Элемент Shot

Веб-приложение Adobe Story нумерует каждый элемент **Shot** (Кадр) в постановочном сценарии.

9. Для просмотра номеров кадров выберите команду меню **View** ⇒ **Numbering** ⇒ **Shot** (Вид ⇒ Нумерация ⇒ Кадр).

Номер кадра находится слева от каждого кадра на полях документа (рис. 6.34). Первая часть номера указывает сцену, вторая — порядковый номер кадра в этой сцене. Например, номер 1.01 указывает на первый кадр первой сцены.

Номер кадра — 1.01. MEDIUM SHOT - CAMERA 1 - HAND HELD

Рис. 6.34. Элемент Shot

Примечание. Веб-приложение Adobe Story присваивает номера последовательно. Если вы добавите новый кадр перед уже существующим, то все кадры, следующие за новым, будут перенумерованы.

Просмотр свойств сцены

Используйте панель **Scene Properties** (Свойства сцены) для просмотра и редактирования свойств сцены.

Примечание. Панель **Scene Properties** (Свойства сцены) не доступна для AV-сценариев, многополосных сценариев или документов, составляемых в свободной форме, которые вы создаете, выбрав вариант **Other** (Другой) в диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа).

Просмотр свойств сцены

- 1.** Откройте сценарий в режиме **Authoring** (Авторинг).
- 2.** Выберите команду меню **View** ⇒ **Scene Properties Panel** (Вид ⇒ Панель свойств сцены).

Панель **Scene Properties** (Свойства сцены) появится справа от сценария (рис. 6.35). Панель будет пуста до тех пор, пока вы не выберете конкретную сцену.

- 3.** На панели **Outline** (Структура) дважды щелкните по заголовку сцены.

Курсор будет перемещен в начало сцены. Свойства сцены отображаются на панели **Scene Properties** (Свойства сцены) (рис. 6.36). Вы можете просмотреть свойства других сцен, щелкнув по кнопкам **Previous** (Назад) и **Next** (Вперед) (рис. 6.36).

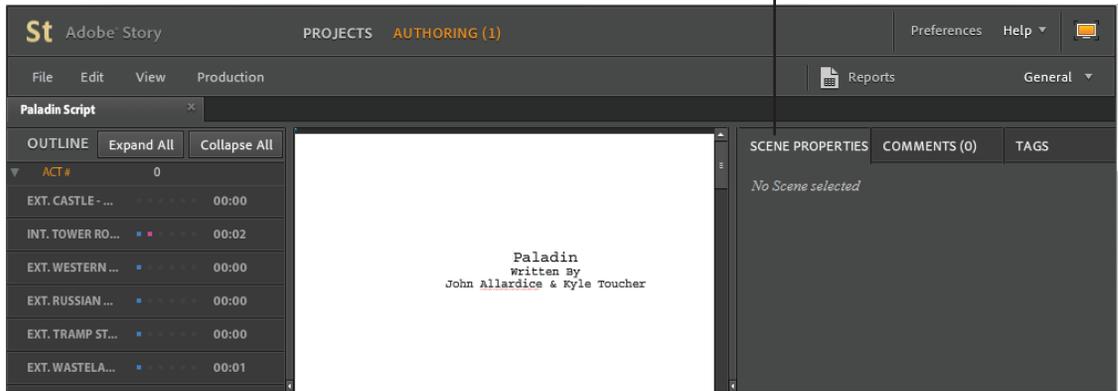
Панель **Scene Properties**

Рис. 6.35. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Authoring**

Место действия и время указаны в верхней части панели **Scene Properties** (Свойства сцены) (рис. 6.36). Эта информация берется непосредственно из заголовка сцены. Если действие сцены происходит более чем в одном месте, вы можете добавить или отредактировать список мест съемки, щелкнув по кнопке **M/L**.

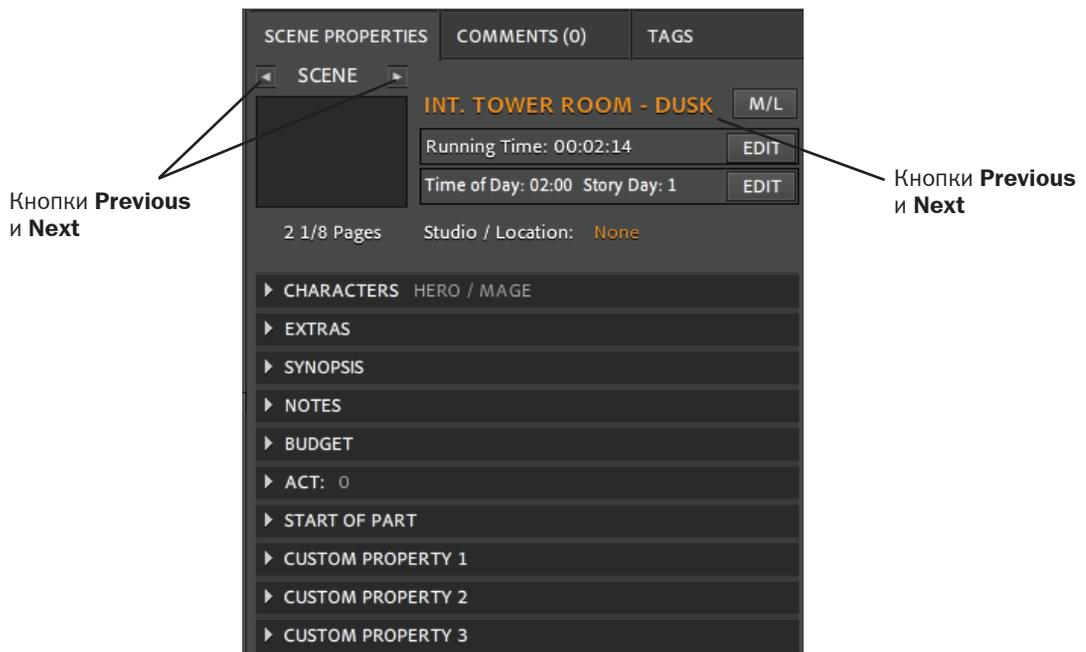


Рис. 6.36. Панель **Scene Properties**

Примечание. Если вы не видите кнопку **M/L**, перетащите левый край панели влево, чтобы расширить ее.

4. Щелкните по кнопке **M/L**.

Появится диалоговое окно **Multi-Location** (Несколько мест) (рис. 6.37). Вы можете выбрать новое место съемки, указать, происходит ли действие в интерьере или на улице, а также добавить дополнительные места, щелкнув по кнопке **Add Set** (Добавить место). Диалоговое окно также демонстрирует, какие персонажи присутствуют в каждом из мест текущей сцены.

5. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно **Multi-Location** (Несколько мест) без добавления дополнительных мест.

6. Щелкните по кнопке **Characters** (Персонажи), чтобы развернуть соответствующее свойство (рис. 6.38).

Здесь перечислены персонажи, что-либо произносящие в кадре. Вы можете щелкнуть по кнопке **Detect** (Найти), чтобы найти остальных, молчащих, персонажей. Вы также можете щелкнуть по пустому белому полю и вручную ввести имена или данные о других не говорящих персонажах.

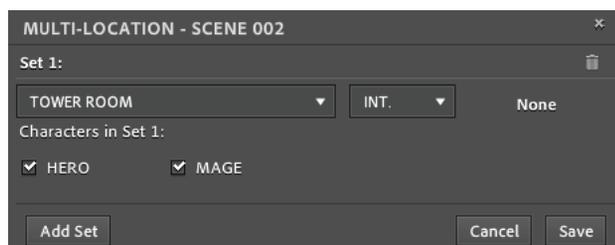


Рис. 6.37. Диалоговое окно **Multi-Location**

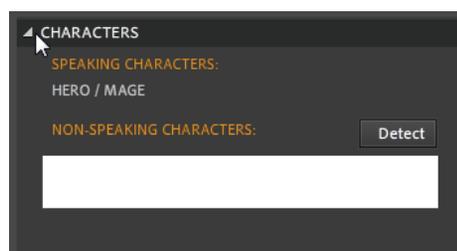


Рис. 6.38. Свойство **Characters**

7. Разверните свойство **Synopsis** (Синописис).

8. Щелкните по пустому серому полю и введите краткое описание текущей сцены (рис. 6.39).

На панели **Scene Properties** (Свойства сцены) вы можете редактировать текущие свойства и добавлять новые свойства для каждой сцены в сценарии.

9. Ознакомьтесь с остальными свойствами текущей сцены. Создайте или отредактируйте каждое свойство при необходимости.

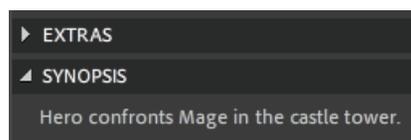


Рис. 6.39. Свойство **Synopsis**

Добавление комментариев в сценарий

Над подготовкой сценария могут работать несколько авторов, обозревателей, редакторов и актеров. При написании и проверке сценариев добавляйте комментарии, чтобы задать вопрос или оставить предложение для других авторов, рецензентов и читателей.

Для добавления комментария в сценарий щелкните по значку **Comment** (Комментарий). Вы можете искать, просматривать и удалять комментарии с помощью панели **Commenting** (Комментарий).

Добавление комментариев в сценарий

1. Откройте сценарий в режиме **Authoring** (Авторинг) и найдите значок **Comment** (Комментарий) рядом с заголовком сцены (рис. 6.40).

Чтобы значок **Comment** (Комментарий) появился рядом с любым другим элементом сценария, щелкните по соответствующему элементу.

2. Щелкните по значку **Comment** (Комментарий) и введите комментарий (рис. 6.41).

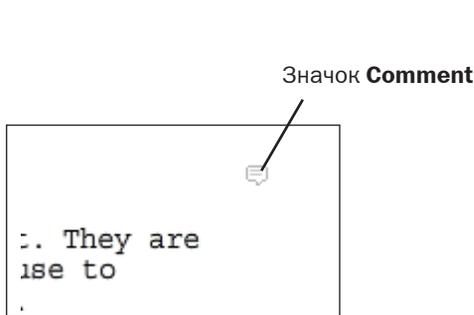


Рис. 6.40. Документ, открытый в режиме **Authoring**

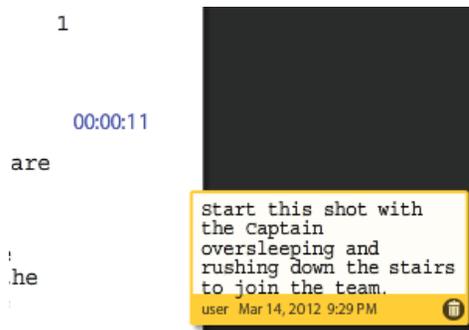


Рис. 6.41. Поле редактирования комментария

3. Выберите команду меню **View** ⇒ **Commenting Panel** (Вид ⇒ Панель комментариев). Панель комментариев появится справа от документа (рис. 6.42).

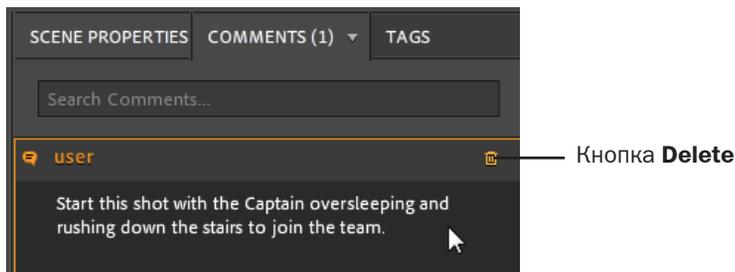


Рис. 6.42. Панель комментариев

4. Выберите только что созданный комментарий и щелкните по кнопке **Delete** (Удалить) (в виде мусорной корзины).

Комментарий будет удален.

Добавление тегов в сценарии

Вы можете пометить слова или фразы в сценарии с помощью элементов управления на панели **Tagging** (Тегирование). Например, вы можете присвоить метки таким элементам сценария, как персонажи, реквизит, съемочные площадки, гардероб или специальные эффекты. Вы можете выбрать один из тегов, предусмотренных в веб-приложении Adobe Story, или добавить в список собственные теги.

После разметки сценария тегами, вы можете создавать списки и отчеты для управления предметами, необходимыми в процессе создания декораций, проведения кастинга, съемки и монтажа. При экспорте файлов Adobe Story (ASTX), теги сохраняются вместе со сценарием и могут быть использованы при импорте файлов в другие приложения пакета Adobe Creative Suite 6.

Добавление тегов в сценарии

1. Откройте сценарий в режиме **Authoring** (Авторинг).
2. Выделите слово или фразу в сценарии, которую необходимо пометить (рис. 6.43).

```
INT. TOWER ROOM - DUSK

It is a bizarre cross of library, m
candles glow on every available sur
in odd-shaped jars around the room
```

Рис. 6.43. Выделение слова в сценарии

3. Выберите команду меню **View** ⇒ **Tagging Panel** (Вид ⇒ Панель тегирования).

Панель **Tagging** (Тегирование) появится справа от документа (рис. 6.44). Вы можете выбрать 1 из 46 вариантов тегов или ввести новый и щелкнуть по кнопке **Create** (Создать).

4. Прокрутите список тегов до варианта **Props** (Реквизит) и щелкните по нему, чтобы выбрать.

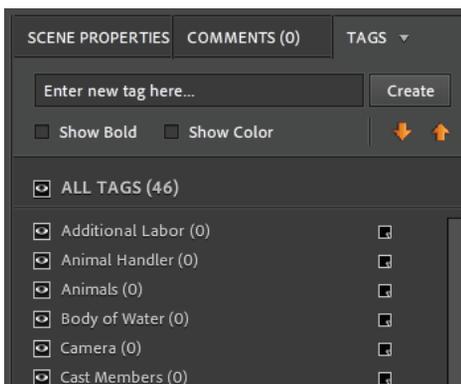


Рис. 6.44. Панель **Tagging**

Тег **Props** (Реквизит) переместится в верхнюю часть списка на панели **Tagging** (Тегирование) (рис. 6.45). Число рядом с тегом отразит количество отмеченных им элементов в сценарии.



Рис. 6.45. Панель **Tagging**

Вы можете назначить каждому тегу уникальный цвет (рис. 6.45).

5. Щелкните по образцу цвета рядом с тегом **Props** (Реквизит). Выберите цвет в палитре. Образец цвета тега изменится соответственно вашему выбору (рис. 6.46).

6. Убедитесь, что на панели **Tagging** (Тегирование) установлены флажки **Show Bold** (Использовать полужирное начертание) и **Show Color** (Использовать цвет) (рис. 6.47).

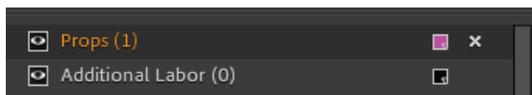


Рис. 6.46. Образец цвета тега отображает выбранный цвет

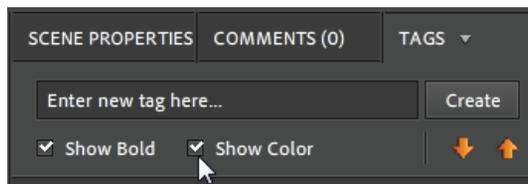


Рис. 6.47. Настройки на панели **Tagging**

7. В документе сценария щелкните за пределами выделенного текста или фразы.

Теперь текст выделен полужирным начертанием и цветом, назначенным тегу (рис. 6.48). Использование полужирного начертания и цвета помогает быстро идентифицировать такие элементы сценария, как реквизит и специальные эффекты.

INT. TOWER ROOM - DUSK

It is a bizarre cross of library, m
candles glow on every available sur
in odd-shaped jars around the room

Рис. 6.48. Цветной тег в сценарии

8. Пометьте еще несколько объектов реквизита в сценарии.

Текст будет выделен цветом и полужирным начертанием (рис. 6.49), а количество элементов реквизита на панели **Tagging** (Тегирование) обновится (рис. 6.50).

INT. TOWER ROOM - DUSK

It is a bizarre cross of library, metalshop & chemistry lab,
candles glow on every available surface, strange liquids sit
in odd-shaped jars around the room

The door is KICKED OPEN, the lock splintering, framed in the
doorway is our HERO, Cloaked, and swathed in rough leather
armor. He steps through and brandishes his sword at the lone
occupant of the room.

Рис. 6.49. Отмеченные в сценарии элементы реквизита

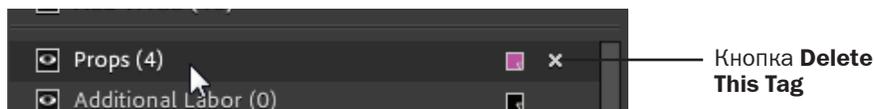


Рис. 6.50. Тег **Props** на панели **Tagging**

Примечание. Чтобы убрать теги из сценария, выполните двойной щелчок, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**. Откроется диалоговое окно **Applied Tags** (Примененные теги). Выберите тег, который хотите убрать, щелкните по кнопке **Remove This Tag** (Убрать тег) в диалоговом окне **Applied Tags** (Примененные теги) (рис. 6.51), а затем — по кнопке **Close** (Закреть), чтобы закрыть диалоговое окно.

Чтобы удалить тег из панели **Tagging** (Тегирование), щелкните по кнопке **Delete This Tag** (Удалить тег) (рис. 6.50). После удаления, тег исчезает из списка и из сценария.

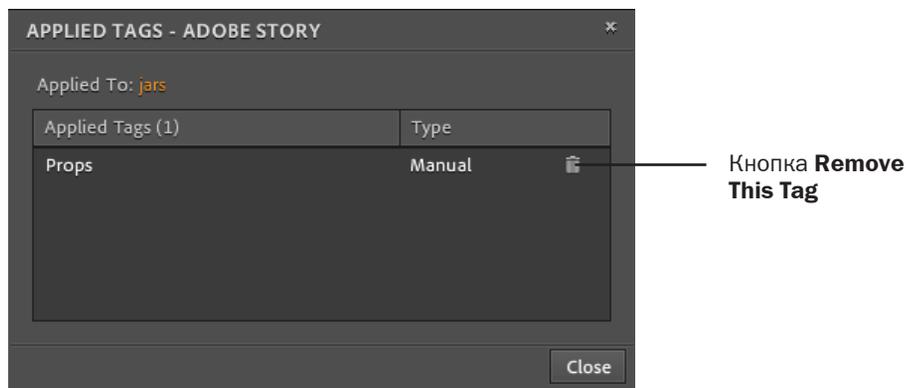


Рис. 6.51. Диалоговое окно **Applied Tags**

Управление списками персонажей, актеров и съемочных площадок

В веб-приложении Adobe Story вы можете создавать списки персонажей, актеров и съемочных площадок. После создания списка вы можете связать его с проектом в веб-приложении Adobe Story.

Из этих списков будут сформированы меню **Smart Type** (Быстрый ввод). Например, любой персонаж, которого вы добавляете в сценарий, автоматически добавляется в список персонажей проекта.

Вы также можете назначить актеров (из списка актеров) на роли определенных персонажей в вашем проекте.

Создание списка персонажей

1. В режиме **Projects** (Проекты) выберите команду **Manage Lists** (Управление списками).

Откроется диалоговое окно **Manage And Assign Lists** (Управление и назначение списков) (рис. 6.52).

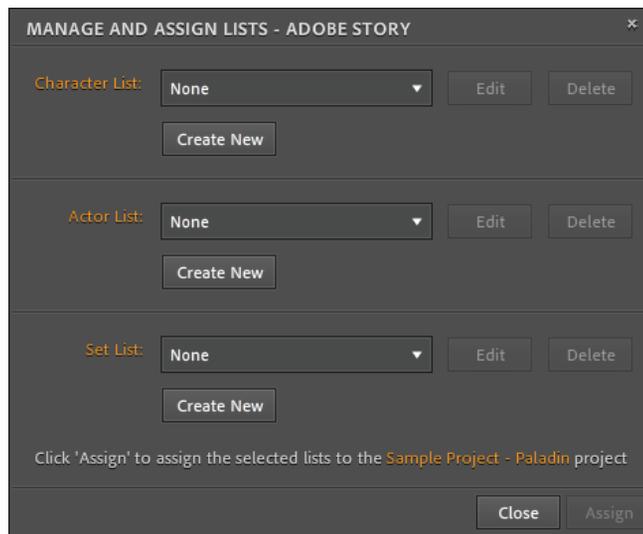


Рис. 6.52. Диалоговое окно **Manage And Assign Lists**

2. В разделе **Character List** (Список персонажей) щелкните по кнопке **Create New** (Создать). Появится диалоговое окно **Character List** (Список персонажей) (рис. 6.53).

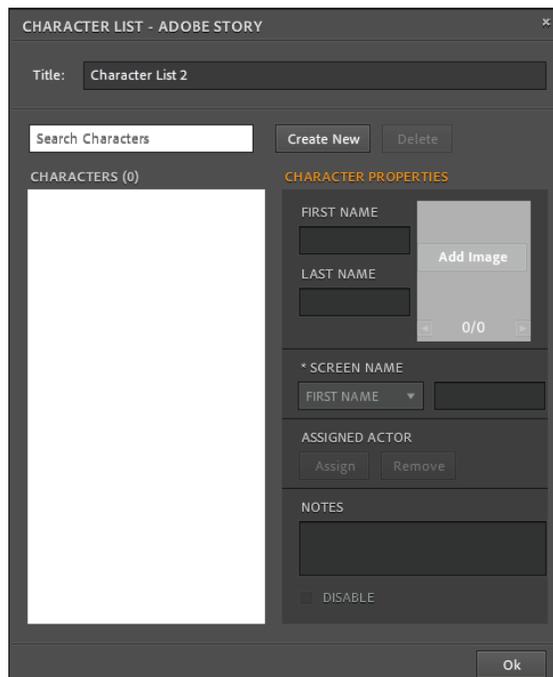


Рис. 6.53. Диалоговое окно **Character List**

3. Введите название нового списка персонажей.
4. Щелкните по кнопке **Create New** (Создать), чтобы создать нового персонажа.
5. Введите имя и фамилию персонажа.

Примечание. Персонажам не обязательно указывать фамилию.

По умолчанию, имя персонажа используется в сценарии на экране. Вы можете изменить данное поведение в разделе **Screen Name** (Экранное имя) диалогового окна.

Примечание. Если вы уже создали список актеров, вы можете назначить актера на роль конкретного персонажа, щелкнув по кнопке **Assign** (Назначить) в разделе **Actor** (Актер) диалогового окна.

6. Продолжайте добавлять персонажей в список. По окончании щелкните по кнопке **ОК**.

Создание списка съемочных площадок

1. В режиме **Projects** (Проекты) выберите команду **Manage Lists** (Управление списками). Откроется диалоговое окно **Manage And Assign Lists** (Управление и назначение списков) (рис. 6.54).

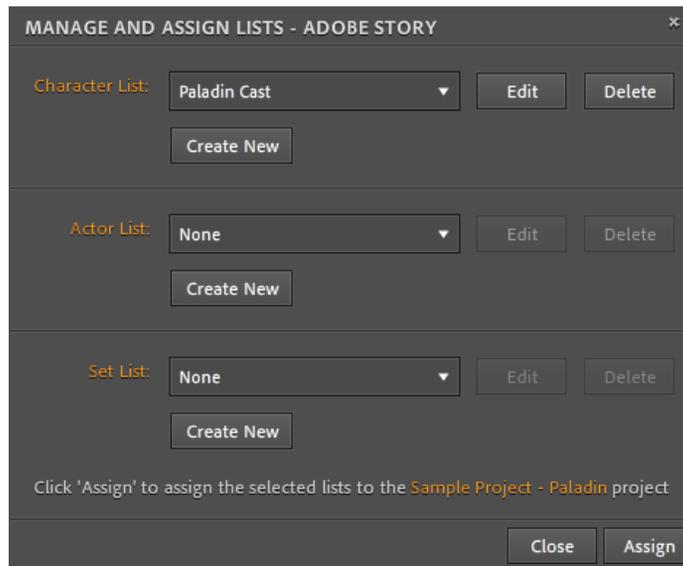


Рис. 6.54. Диалоговое окно **Manage And Assign Lists**

2. В разделе **Set List** (Список съемочных площадок) щелкните по кнопке **Create New** (Создать).

Откроется диалоговое окно **Set List** (Список съемочных площадок) (рис. 6.55).

3. Введите название нового списка съемочных площадок.
4. Щелкните по кнопке **Create New** (Создать), чтобы создать новую съемочную площадку.
5. Введите название новой съемочной площадки.
6. Щелкните по кнопке **Select Location/Studio** (Выбрать съемочную площадку/Павильон) и выберите вариант **Location & Studio** (Съемочная площадка и Павильон).

Съемка может проводиться на выезде (на съемочной площадке) или в павильоне, в интерьере или экстерьере (рис. 6.56).

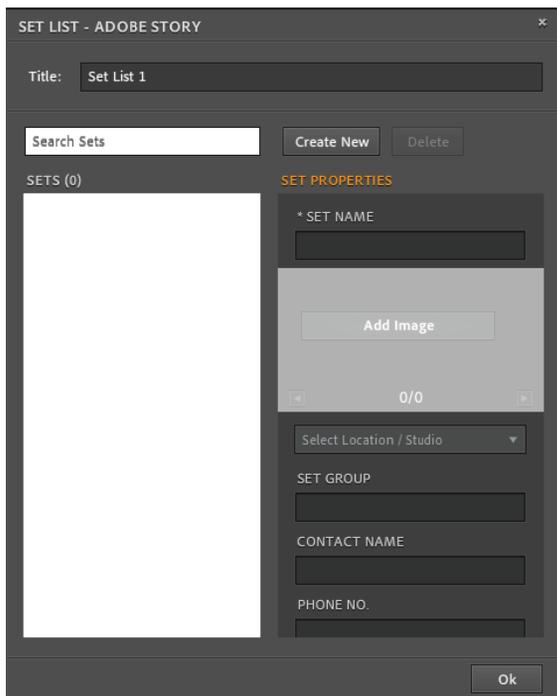


Рис. 6.55. Диалоговое окно **Set List**

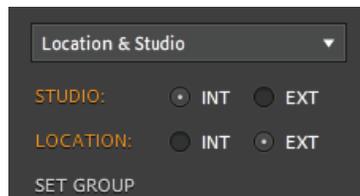


Рис. 6.56. Свойства варианта **Location & Studio**

7. Введите остальную информацию для новой съемочной площадки. Щелкните по кнопке **Create New** (Создать), чтобы создать новую съемочную площадку. По окончании, щелкните по кнопке **OK**.

Назначение списков

1. В режиме **Projects** (Проекты) выберите проект, которому необходимо назначить списки.
2. Выберите команду **Manage Lists** (Управление списками).

Откроется диалоговое окно **Manage And Assign Lists** (Управление и назначение списков) (рис. 6.57).

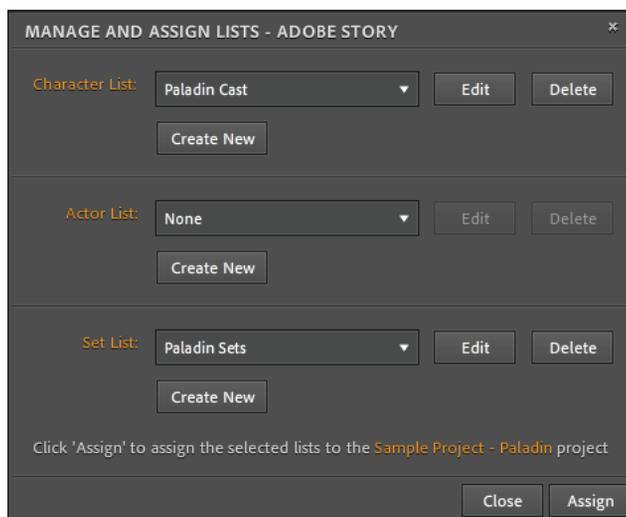


Рис. 6.57. Диалоговое окно **Manage And Assign Lists**

3. С помощью всплывающих меню выберите списки персонажей, актеров или съемочных площадок, которые необходимо назначить своему проекту, а затем щелкните по кнопке **Assign** (Назначить).

Экспорт сценария для дальнейшего использования в программе Adobe Premiere Pro CS6

Формат ASTX позволяет интегрировать сценарии веб-приложения Adobe Story с другими программными продуктами пакета Adobe Creative Suite 6.

Экспорт сценария

1. В режиме **Projects** (Проекты) дважды щелкните по названию сценария, который необходимо экспортировать.

Сценарий будет открыт в режиме **Authoring** (Авторинг).

2. Выберите команду меню **File** ⇒ **Export As** ⇒ **Adobe Story Interchange Format (.astx)** (Файл ⇒ Экспортировать как ⇒ Adobe Story Interchange Format (.astx)) (рис. 6.58).

Откроется диалоговое окно **Export As** (Экспортировать как).

3. Выберите папку, в которую следует сохранить файл, введите имя нового файла и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить).

Будет создан ASTX-файл, который вы сможете импортировать в другие приложения пакета Adobe Creative Suite 6.

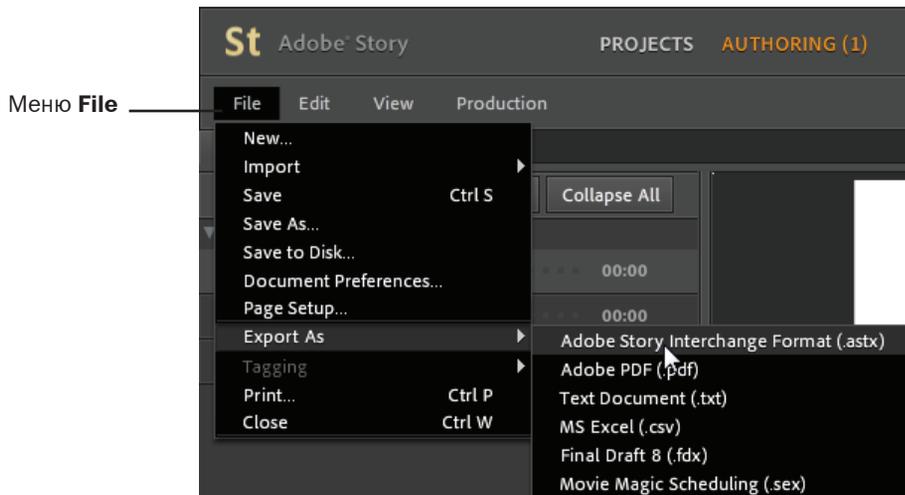


Рис. 6.58. Подменю Export As

ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ УЧАЩИХСЯ

Имя (имена): _____

Название проекта: _____

Назначение: _____

Целевая аудитория: _____

Длительность программы: _____

Жанр

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Образовательный | <input type="checkbox"/> Видео для детей | <input type="checkbox"/> Зарубежный фильм | <input type="checkbox"/> Реалити-шоу |
| <input type="checkbox"/> Документальный | <input type="checkbox"/> Реклама | <input type="checkbox"/> Драма | <input type="checkbox"/> Комедия |
| <input type="checkbox"/> Выпуск новостей | <input type="checkbox"/> Телевизионная игра | <input type="checkbox"/> Боевик | <input type="checkbox"/> Музыкальный клип |
| <input type="checkbox"/> Видеомонтаж | | | |

Составные части

- | | | | |
|---|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Интервью | <input type="checkbox"/> Голос за кадром | <input type="checkbox"/> Титры/субтитры | <input type="checkbox"/> Пикселизация |
| <input type="checkbox"/> Игра актеров | <input type="checkbox"/> Музыка | <input type="checkbox"/> Графика | <input type="checkbox"/> Композиция |
| <input type="checkbox"/> Выступление на сцене | <input type="checkbox"/> Специальные эффекты | <input type="checkbox"/> Виртуальная реальность | <input type="checkbox"/> Импортируемое видео |
| <input type="checkbox"/> Композиция | | | |

Необходимое оборудование

- Цифровая видеокамера Ручной микрофон Компьютер для видеомонтажа Освещение
 Кассета(ы) для цифровой видеокамеры Телевизор/ видеоманитонфон
 Штатив Петличный микрофон Внешний диск Отражатель
 Маркер/зеленый экран Микрофонная удочка Операторская тележка

Костюмы: _____

Декорации: _____

Предметы реквизита: _____

Места съемки _____**Формат распространения видео**

- DVD MiniDV Hi8 Digital 8 CD
 SWF AVI MOV Другое: _____

Архивирование: Архивировать файлы по 4,7 Гб на DVD-диски для последующего монтажа? Да Нет**Съемочная группа**

Продюсер/режиссер: _____ Кинооператор: _____

Сценарист: _____ Монтажер: _____

Актер: _____

План проекта

Дата завершения проекта: _____		
Фазы проекта	Дата окончания	Ответственный

Одобрено: _____ **Дата:** _____

СОВЕТЫ ПО ПРАВИЛЬНОЙ СЪЕМКЕ ОБЪЕКТОВ НА ФОНЕ РИР-ЭКРАНОВ

Вы не раз видели передачи прогноза погоды, когда телеведущие стоят напротив анимированных карт и прочей компьютерной графики. На самом же деле они стоят возле однотонной стены синего или зеленого цвета, а монтажер или технический режиссер, посредством электронного оборудования, убирает — *выключает* — однотонный цвет и помещает на его место компьютерную графику (эта операция называется *кеингом*). То же самое можно сделать и при помощи программы Adobe Premiere Pro CS6. *Кейнг*, также называемый *хромакеем*, — ваша самая надежная опора в аккуратном, относительно малобюджетном и вместе с тем профессионально-выглядящем прозрачном наложении. Для использования этого приема, вам нужно отснять видео напротив синего или зеленого рир-экрана. Такие экраны (полотна ткани) окрашены в специальные цвета, которые потом быстро удаляются с помощью кейнга в программе Premiere Pro.

Правильно снять видео на фоне рир-экрана не всегда просто. Для наиболее эффективного использования приемов кейнга, воспользуйтесь следующими подсказками:

- Используйте плоский свет — два источника света под углом 45 градусов к плоскости экрана — для устранения засвеченных участков. Нет необходимости в избытке освещения, просто сделайте его ровным.
- Используйте управляемые источники освещения или прожектора с раздвижными шторками для освещения актера; такому освещению не обязательно быть ровным.
- При комбинировании уличного фона, закрепите на источниках освещения голубые гелевые фильтры, дающие сбалансированный дневной свет, для воссоздания уличного освещения. Работая с живыми актерами, используйте вентилятор, чтобы волосы, развевающиеся от легкого обдувания, усиливали иллюзию.
- Избегайте отражений при съемке на фоне рир-экранов — расположите актеров на расстоянии хотя бы 1–1,5 метра от экрана во избежание отражения на актерах цветного фона. Задняя подсветка актеров снижает риск появления отражений.
- Используйте крупный план, что бы сделать конечный результат более реалистичным.
- Избегайте динамичных действий, иначе будет намного сложнее работать с краями объекта при кейнге.
- Используйте широко открытую диафрагму видеокамеры, чтобы ограничить глубину кадра, тем самым немного выводя зеленый рир-экран из фокуса — это облегчит его удаление.
- Используйте зеленый рир-экран при работе с любительскими видеокамерами. Недорогие видеокамеры записывают меньше цветовой информации и не распознают цвета так же хорошо, как профессиональные. Однако они отдают предпочтение зеленому цвету, что бы изображение больше соответствовало цветочувствительности человеческого глаза. Поэтому, зеленые рир-экраны распознаются более четко, чем синие. Убедитесь в том, что у актеров нет одежды, совпадающей по цвету с зеленым рир-экраном настолько, чтобы удалиться при кейнге вместе с фоном.

- Можно также использовать синий рир-экран, которому уже довольно долгое время отдается предпочтение в постановочных студиях потому, что он больше совместим с оттенками кожи.
- Используйте эффект **Ultra Key** (*Ультра-кеинг*) в программе Adobe Premiere Pro CS6: выберите на панели **Effects** (Эффекты) корзину **Video Effects** ⇒ **Keying** (Видеоэффекты ⇒ Кеинг). Эффект **Ultra Key** (Ультра-кеинг) идеально подходит для быстрой и аккуратной прорезки отснятого материала. Данный эффект оптимизирован для видеоматериала в форматах DV и HD, содержащего неравномерное освещение, мягкий рир-экран и вьющиеся волосы. Эффект **Ultra Key** (Ультра-кеинг) сохраняет тени и справляется со сложной прорезкой дыма, жидкостей и прозрачных объектов.

ИЗМЕНЕНИЕ СКОРОСТИ И НАПРАВЛЕНИЯ КЛИПА

Монтажерам часто требуется изменить скорость или направление клипа. В программе Adobe Premiere Pro CS6 можно монтировать видеоклипы, ускоряя их в два раза, применяя постепенные спады и останавливая кадр, переключая в режим обратного воспроизведения, управляя скоростью.

В программе Adobe Premiere Pro доступны три инструмента для изменения скорости или направления воспроизведения клипа:

- Инструмент **Rate Stretch** (Изменения скорости): Перетаскивайте правый или левый край клипа для того, что бы растянуть или сжать клип. Растягивание замедляет скорость воспроизведения всего клипа. Сжатие, напротив, ускоряет. Связанное звуковое сопровождение клипа, так же будет ускорять или замедлять скорость воспроизведения.
- **Speed/Duration** (Скорость/Длительность): Изменяет скорость и направление всего клипа. Можно обратить движение и сохранить высоту звука даже после изменения скорости его воспроизведения.
- **Time Remapping** (Преобразование времени): В отличии от инструментов **Rate Stretch** (Изменения скорости) и **Speed/Duration** (Скорость/Длительность), которые накладывают изменения на весь клип целиком, инструмент **Time Remapping** (Преобразование времени) позволяет использовать ключевые кадры для локализации фрагмента клипа, в котором изменяется скорость, а также формировать плавное изменение скорости воспроизведения.

Использование инструмента Rate Stretch

Для выполнения данного упражнения вам понадобится простой короткий динамичный видеоклип со звуком.

Использование инструмента Rate Stretch

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro.
2. Импортируйте видеоклип и его из панели **Project** (Проект) в начало дорожки **Video 1** на панели **Timeline** (Монтажный стол).

3. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Rate Stretch** (Изменения скорости) (рис. 6.59).

4. На панели **Timeline** (Монтажный стол) растягивайте клип, перемещая его правый край, до тех пор, пока его исходная продолжительность не увеличится вдвое.

Всплывающая подсказка указывает, какое количество времени уже добавлено к исходной длине клипа (рис. 6.60). После того, как вы отпустите кнопку мыши, процентное значение скорости воспроизведения клипа отобразится рядом с его названием (рис. 6.61).



Рис. 6.59. Панель **Tools**

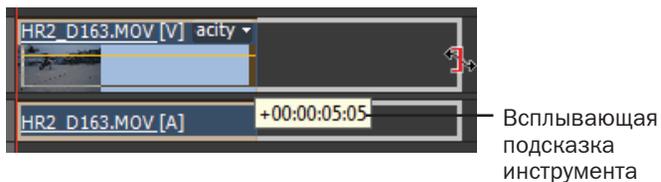


Рис. 6.60. Панель **Timeline**, инструмент **Rate Stretch**

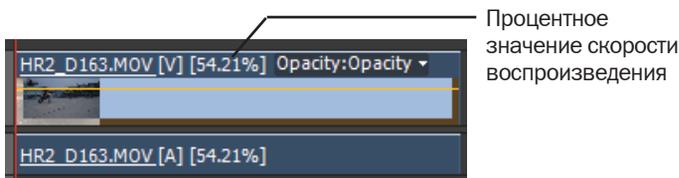


Рис. 6.61. Растянутый видеоклип

5. Воспроизведите клип.

Действие в клипе развивается почти вдвое медленнее, чем в исходном состоянии; звук замедляется пропорционально скорости видео.

Примечание. Увеличение исходной длины клипа в 2 раза снижает скорость его проигрывания на 50%. Уменьшение исходной длины клипа в 2 раза ускоряет его до 200%.

6. Тяните правый край клипа влево до тех пор, пока его исходная продолжительность не уменьшится вдвое.

7. Воспроизведите клип.

Скорость воспроизведения изображения и звука теперь в 2 раза выше, чем изначально.

Примечание. Инструмент **Rate Stretch** (Изменения скорости) не будет работать, если к левому или правому краю рабочего клипа, который вы собираетесь растягивать или сжимать, примыкает еще один клип. В этом случае, перетащите рабочий клип на пустую дорожку (разъедините видеоизображение и звуковое сопровождение, если требуется, и перетаскивайте их отдельно) и только потом применяйте инструмент **Rate Stretch** (Изменения скорости). После этого выделите нужную часть уже обработанного клипа и добавьте ее на исходную видеодорожку.

Примечание. Инструмент **Rate Stretch** (Изменения скорости) очень эффективен для подгонки клипа под проект. Например, вам нужно заполнить трехсекундный промежуток, а подходящая для этого сцена на несколько кадров короче или длиннее. Используйте инструмент **Rate Stretch** (Изменения скорости) для того, что бы растянуть или сжать эту сцену и заполнить промежуток. Зрители обычно не замечают незначительную разницу в скорости.

Использование инструмента Speed/Duration

Использование инструмента Speed/Duration

1. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Selection** (Выделение) и затем перетащите видеоклип из панели **Project** (Проект) в видеопоследовательность, к клипу, использованному в прошлом упражнении.
2. На панели **Timeline** (Монтажный стол) выберите клип, щелкнув по нему кнопкой мыши.
3. Выберите команду меню **Clip** ⇒ **Speed/Duration** (Клип ⇒ Скорость/Длительность).

Появится диалоговое окно **Clip Speed/Duration** (Скорость/Длительность клипа) (рис. 6.62). В нем доступны следующие параметры:

- **Speed** (Скорость): Установите значение равное 200% для увеличения скорости в 2 раза, или 50% — для уменьшения скорости в 2 раза.
- **Duration** (Длительность): Здесь вы выбираете не процентное значение, а указываете определенное временное значение. Этот параметр очень удобно использовать, если вам нужно заполнить определенное пустое пространство, а ваш клип недостаточно продолжительный. Использование в этой ситуации инструмента **Rate Stretch** (Изменения скорости) не позволит сохранить тон звука без изменений.
- Кнопка **Link/Unlink** (Соединить/Разъединить): В режиме соединения (в настройках по умолчанию), изменение скорости соответственно меняет и длину клипа. Если вы замедляете клип, вам нужно иметь достаточно пустого пространства на звуковой дорожке или видеодорожке справа от выбранного клипа для его растягивания. Режим разъединения означает, что клип сохраняет свою исходную длину неизменной, если вы его замедляете, но пропорционально сокращает ее при увеличении скорости.
- **Reverse Speed** (Обратный ход): Видеоряд и звуковое сопровождение клипа будут проигрываться в обратном направлении с любой установленной вами скоростью. Если вы разъедините видеоряд и звуковое сопровождение перед вызовом диалогового окна ин-

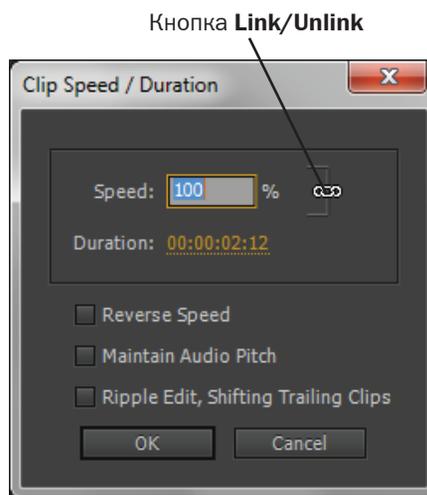


Рис. 6.62. Диалоговое окно **Clip Speed/Duration**

струмента **Speed/Duration** (Скорость/Длительность), звуковая дорожка останется без изменений.

- **Maintain Audio Pitch** (Сохранение звукового тона): Когда звук ускоряется, он обычно похож на голоса зверушек из фильма «Элвин и бурундуки». Когда звук замедлен, он становится глубоким басом. Сохранение звукового тона означает, что звуковой ряд меняет скорость, но сохраняет исходный тон. Именно так голос диктора легко ускоряется, например, для создания концовки коммерческого объявления.
- **Ripple Edit, Shifting Trailing Clips** (Монтаж со сдвигом клипов): С настройками по умолчанию, если вы применяете к клипу замедленное движение (значение скорости меньше, чем 100%), несмотря на изменяющуюся длину, выделенный клип не перекроет и не сместит соседний клип. Однако сохранится только та часть замедленного клипа, которой хватит места на отрезке видеодорожки, отведенной под длину исходного клипа. Остальная часть замедленного клипа будет удалена. Если между выделенным и соседним правым клипом оставалось еще немного свободного места, то замедленный удлиненный клип заполнит и его, но снова никак не повлияет на соседний клип. Если вы установите флажок **Ripple Edit, Shifting Trailing Clips** (Монтаж со сдвигом клипов), то при наложении эффектов, все соседние клипы будут сдвигаться вправо на любое расстояние, требуемое измененному клипу.

4. Установите значение параметра **Speed** (Скорость) равным 50%, установите флажок **Maintain Audio Pitch** (Сохранение звукового тона) и щелкните по кнопке **ОК**.

Длина клипа увеличится вдвое.

5. Воспроизведите измененный клип и прослушайте реалистичный, хотя и замедленный, звук.

Примечание. Можно использовать изменения скорости для замедления изображения в музыкальном клипе, однако это потребует предварительного планирования. Требуемый результат — видео, в котором губы певца двигаются синхронно с нормальной скоростью звука, в то время как изображение проигрывается в замедленном режиме. Чтобы добиться такого результата, делаем следующее:

- а. Создайте ускоренную версию музыки.
- б. Во время записи видео проигрывайте ускоренную музыку, что бы губы певца двигались соответственно быстрее.
- в. В программе Adobe Premiere Pro замедлите видео, что бы оно по ритму совпадало с исходной музыкой.

Потребуется некоторые вычисления для получения верных чисел. Например: Если вы ускорите музыку в программе Adobe Premiere Pro до 150% от ее исходной скорости, потребуется замедлить видео до 67% от его исходной скорости ($100/150$), чтобы синхронизировать ритмы замедленного изображения и исходного звука.

Использование видеоэффекта Time Remapping

Видеоэффект **Time Remapping** (Преобразование времени) уникален благодаря двум особенностям:

- На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) недоступно ни одного параметра. Можно изменять значения скорости в графике **Velocity** (Скорость) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом), но это ненадежный способ. Инструмент **Time Remapping** (Преобразование времени) позволяет определить конкретные ключевые кадры на панели **Timeline** (Монтажный стол).
- Можно разделить ключевой кадр эффекта **Time Remapping** (Преобразование времени) для создания перехода между разными скоростями проигрывания. После того, как вы определили первый ключевой кадр в клипе, то он мгновенно становится границей разделения разных скоростей воспроизведения по обеим сторонам от него. Когда же ключевой кадр разделен, его части образуют переход скоростей. В каждой из этих частей ключевого кадра можно задать резкие или плавные кривые, что бы усилить или сгладить различия между скоростями воспроизведения.

Изменение скорости при помощи эффекта **Time Remapping**

- 1.** Перетащите клип из панели **Project** (Проект) в видеопоследовательность, после клипов, использованных в прошлых упражнениях.
- 2.** Убедитесь, что видеодорожка находится в развернутом режиме. Если нет — щелкните по треугольнику **Collapse/Expand Track** (Свернуть/Развернуть дорожку) на панели дорожки, слева от ее названия.
- 3.** На панели **Timeline** (Монтажный стол) раскройте меню клипа и выберите пункт **Time Remapping** ⇒ **Speed** (Преобразование времени ⇒ Скорость) (рис. 6.63)

Примечание. Меню клипа находится возле названия клипа на видеофрагменте. Может потребоваться увеличить масштаб панели **Timeline** (Монтажный стол) кнопкой **Zoom In** (Увеличить), чтобы для отображения меню на видеоклипе было достаточно места.

- 4.** В раскрывающемся списке **Set Display Style** (Установка стиля отображения) выберите пункт **Show Name Only** (Показывать только имя) (рис. 6.64).

Миниатюра первого кадра в заголовке клипа (настройка по умолчанию) исчезнет, упрощая работу с эффектом **Time Remapping** (Преобразование времени).

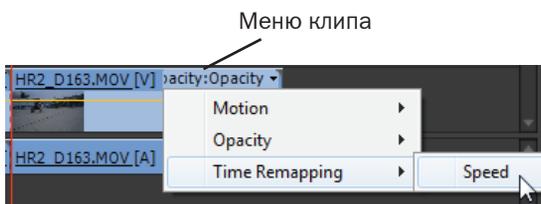


Рис. 6.63. Панель **Timeline**

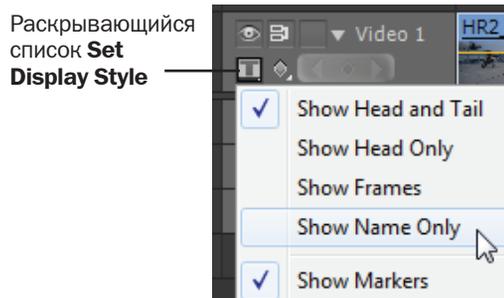


Рис. 6.64. Панель **Timeline**

5. Растяните область просмотра дорожки, потянув за верхний край панель дорожки вверх. Появится панель эффекта **Time Remapping** (Преобразование времени) (рис. 6.65) со следующими свойствами:

- Горизонтальная линия — *направляющая*, расположенная в центре клипа. Она используется для управления скоростью клипа.
 - Клип оттенен контрастными цветами сверху и снизу, определяя области со скоростью выше или ниже 100%.
 - В верхней части клипа, сразу под панелью с названием клипа, появляется белая полоса контроля скорости.
- 6.** Удерживая клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), щелкните по линии направляющей в центре клипа, чтобы установить ключевой кадр.

Ключевой кадр скорости появится на белой полосе контроля скорости ниже названия клипа.

7. Перемещайте черную линию направляющей по любой из сторон от ключевого кадра скорости вверху или вниз, чтобы увеличить или уменьшить скорость воспроизведения данного отрезка.

И скорость, и продолжительность отрезка изменится. Ускорение отрезка сокращает продолжительность, а замедление — увеличивает.

8. Переместите левый край ключевого кадра скорости влево для создания перехода скоростей.

Можно тянуть и за правый край, но для последовательности шагов в этом упражнении работайте только с левым краем.

После того, как вы перетащили ключевой кадр, произойдет следующее:

- Линия направляющей станет наклонной между двумя половинами ключевого кадра, отображая постепенное изменение скорости воспроизведения между ними (рис. 6.66).

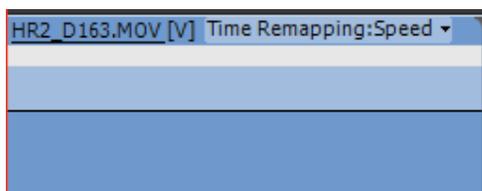


Рис. 6.65. Отображение эффекта **Time Remapping** (Преобразование времени)

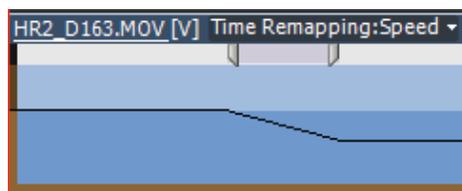


Рис. 6.66. Эффект **Time Remapping**

- Окно панели **Program Monitor** (Монитор программы) отображает разделенный экран, показывающий начальный и конечный кадры перехода скоростей (рис. 6.67).

9. После того, как вы отпустите кнопку мыши, щелкните между двумя частями ключевого кадра.

Появится серая область, определяющая продолжительность перехода (рис. 6.68).



Рис. 6.67. Окно панели **Program Monitor** демонстрирует эффект **Time Remapping**

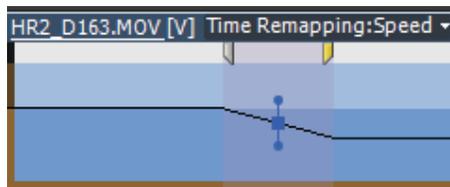


Рис. 6.68. Эффект **Time Remapping**

Голубая линия с маркерами на концах позволяет управлять кривой.

10. Потяните за каждый маркер кривой влево или вправо.

Примечание. По умолчанию, скорость изменения — прямая. Перемещая маркеры, можно регулировать ускорение или замедление изменения скорости для достижения более реалистичного эффекта. Изменение скорости будет нарастать или спадать в соответствии с искривлением наклонной линии направляющей.

Примечание. Аудиодорожка клипа остается связанной с видеорядом, но не изменяет скорости.

Использование инструмента **Time Remapping** с целью воспроизведения клипа в обратном направлении

- 1.** Перетащите клип из панели **Project** (Проект) в видеопоследовательность, к клипам, использованным в прошлых упражнениях.
- 2.** Повторите шаги 2–6 из прошлого упражнения для создания ключевого кадра **Time Remapping** (Преобразование времени) в той позиции, где необходимо обратить воспроизведение клипа.
- 3.** Удерживая клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), перетащите ключевой кадр скорости (обе части) в ту позицию, где обратное движение должно завершиться (перетаскивать можно только вправо).

После этого произойдет следующее:

- Всплывающая подсказка покажет значение исходной скорости со знаком «минус».
- Окно панели **Program Monitor** (Монитор программы) отображает разделенный экран, показывающий неизменный кадр, с которого начинается обратное движение, и динамически обновляющийся кадр, которым заканчивается обратное движение перед переходом к обычной скорости.
- Когда вы отпустите кнопку мыши, чтобы завершить перетаскивание, появятся дополнительный сегмент такой же продолжительности, как и только что созданный для об-

ратного движения, и дополнительный ключевой кадр скорости, которым завершается дополнительный сегмент (рис. 6.69).

- На полосе контроля скорости появятся треугольные скобки, указывающие влево; они отмечают участок клипа с обратным движением (рис. 6.69)

Фрагмент проигрывается в обратном направлении на полной скорости с первого ключевого кадра до второго. Затем он проигрывается в поступательном направлении с той же скоростью со второго ключевого кадра до третьего и возвращается к кадру, с которого начиналось обратное движение. Это так называемый *палиндромный реверс*.

4. Перетащите линию направляющей вниз или вверх для изменения скорости воспроизведения видео с обратным движением.
5. Перетащите половинки первых двух ключевых кадров для создания переходов (рис. 6.70).
6. Потяните за маркеры управления кривыми в этих двух переходах для того, чтобы изменения от поступательного к обратному движению и наоборот, были максимально плавными (рис. 6.70).

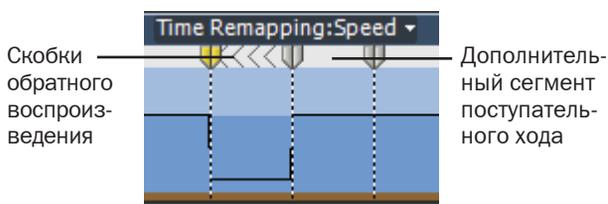


Рис. 6.69. Эффект обратного воспроизведения **Time Remapping**

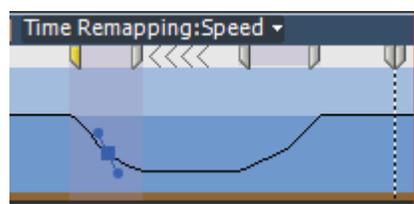


Рис. 6.70. Элементы управления кривыми переходов **Time Remapping**

Использование инструмента **Time Remapping** с целью создания застывшего фрагмента видеоклипа

1. Перетащите видеоклип из панели **Project** (Проект) в видеопоследовательность, к клипам, использованным в прошлых упражнениях.
2. Повторите шаги 2-6 из упражнения по изменению скорости для создания ключевого кадра **Time Remapping** (Преобразование времени) в той позиции, где начнется застывший кадр.
3. Удерживая клавиши **Ctrl+Alt** (Windows) или **Command+Option** (OS X), перетащите ключевой кадр скорости в ту позицию, где эффект застывшего кадра должен завершиться (перетаскивать можно только вправо).

После этого произойдет следующее (рис. 6.71):

- Линия направляющей эффекта **Time Remapping** (Преобразование времени) понизится между двумя частями ключевого кадра.



Рис. 6.71. Эффект застывшего кадра **Time Remapping**

- Второй ключевой кадр появится в той позиции, куда вы перетащили первый.
 - Внутренние части этих ключевых кадров принимают прямоугольную форму, тем самым отличаясь от обычных частей ключевых кадров с поступательным движением.
 - На полосе контроля скорости появляется маркировка в виде вертикальных штрихов; они определяют границы клипа, воспроизводящего застывший кадр.
- 4.** Перетаскивайте левую (скошенную) половину левого ключевого кадра скорости влево или правую (скошенную) половину правого ключевого кадра вправо.

Эти действия помогут создать переходы скоростей к застывшему кадру или от него (рис. 6.72).

- 5.** Щелкните кнопкой мыши по серой области между частями ключевого кадра, чтобы появился голубой манипулятор управления кривой. Тяните ручки управления кривой для нарастания или спада изменений скорости.

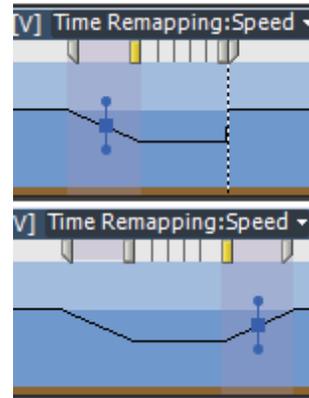


Рис. 6.72. Переходы скоростей застывшего кадра **Time Remapping**

ПРИМЕНЕНИЕ И НАСТРОЙКА ЭФФЕКТОВ КЕИНГА

Применение кеинга позволяет сделать области одних клипов прозрачными, чтобы сквозь эти области отображалось изображение других клипов, расположенных ниже первых в видеопоследовательности. Программа Adobe Premiere Pro CS6 предоставляет множество видеоэффектов, которые подразделяются на четыре основные группы:

- **Chroma/Color** (*Насыщенность/Цвет*). К этой группе относятся эффекты **Blue Screen Key** (Кеинг по голубому экрану) (только для Windows), **Chroma Key** (Кеинг по насыщенности) (известен также, как *хромакей*, только для Windows), **Color Key** (Кеинг по цвету), **Non Red Key** (Кеинг по не красному цвету) и **RGB Difference Key** (Кеинг по разнице RGB-цвета) (только для Windows). Все эти эффекты в основном работают по одному принципу — заменяют определенный цвет в клипе прозрачностью.
- **Luminance** (*Яркость*). Эффект **Luma Key** (Кеинг по яркости), входящий в эту группу эффектов, делает темные или светлые области в клипе прозрачными или непрозрачными в зависимости от выбранных настроек.
- **Opacity** (*Непрозрачность*). Эффект **Alpha Adjust Key** (Кеинг по альфа-каналу) из этой группы просто изменяет непрозрачность клипа.
- **Matte** (*Кашетирование*). В эту группу входят эффекты **Difference Matte Key** (Кашетирование по разнице), **Image Matte Key** (Кашетирование по изображению), **Remove Matte Key** (Удаляющая Маска Кашетирование), **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) и три «очищающих» эффекта кашетирования, которые удаляют нежелательные области изображения (четырёхточечный, восьмиточечный и шестнадцатито-

чечный). Для кашé обычно применяется область, задаваемая изображением, или другая определяемая пользователем область, которая служит шаблоном для вырезания области в клипе или для того, чтобы сделать области, находящиеся за пределами данной области, прозрачными.

Перед тем, как приступить к выполнению упражнений в данном разделе, мы рекомендуем выполнить упражнения из разделов «Использование эффекта Motion» и «Применение и настройка видеоэффектов». В этих разделах рассматриваются параметры эффектов, которые активно используются в данном разделе. Также мы рекомендуем выполнить упражнения из раздела «Как работать с прозрачностью на основе альфа-канала». В этом разделе вводится понятие *компози́нга*: процесса создания составного или *комбинированного* изображения путем наложения одного или более клипов на другой клип — методика, которая применяется в данном разделе. Кроме того, мы рекомендуем выполнить упражнения из раздела «Как создавать текст и объекты в инструменте Titler». В этом разделе объясняется, как использовать инструмент Titler для создания изображений — навык, который потребуется вам для выполнения двух последних упражнений в данном разделе.

Для выполнения упражнений в этом разделе вам потребуется несколько видеоклипов или статичных изображений, которые удовлетворяют следующим условиям:

- Объект находится перед сплошным одноцветным фоном, цвет которого отличается от оттенков объекта (в противном случае, эти оттенки станут прозрачными вместе с фоном);
- Объект контрастирует с фоном (например, полная луна в ночном небе);
- Видеоклип представляет некое действие (человек, управляющий автомобилем, бегущий человек, мяч в полете);
- Клипы, которые будут служить фоном, — поверх этих клипов будут накладываться клипы с эффектами кеинга.

Использование эффектов кеинга из группы Chroma/Color (только для Windows)

Каждый эффект из группы **Chroma/Color** (Насыщенность/Цвет) имеет собственный набор параметров. Вообще, эти эффекты позволяют указывать диапазон цветов, которые станут прозрачными. Эффекты **Blue Screen Key** (Кеинг по голубому экрану) и **Color Key** (Кеинг по цвету) работают с цветами, принятыми в качестве отраслевого стандарта. Для других эффектов можно выбирать широкий диапазон цветов. В этом упражнении вы будете работать с эффектами **Chroma Key** (Кеинг по насыщенности) и **Color Key** (Кеинг по цвету). Мы также рекомендуем опробовать и другие эффекты. В частности, изучите, как с помощью настроек параметров эффекта **Color Key** (Кеинг по цвету) можно очистить границу между прозрачными и непрозрачными областями клипа.

Использование эффекта Chroma Key

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и импортируйте два клипа: фоновый клип и клип с объектом, снятым перед сплошным одноцветным фоном.

Примечание. Два клипа, используемые в качестве примеров, представлены на рис. 6.73. Эффект **Chroma Key** (Кейнг по насыщенности) позволит сделать голубое небо прозрачным, чтобы сквозь него отображался закат.

2. Перетащите клип, используемый в качестве фона, на дорожку **Video 1**. Перетащите клип с объектом, снятым перед сплошным одноцветным фоном на дорожку **Video 2**, расположив его непосредственно над клипом на дорожке **Video 1** (рис. 6.74).

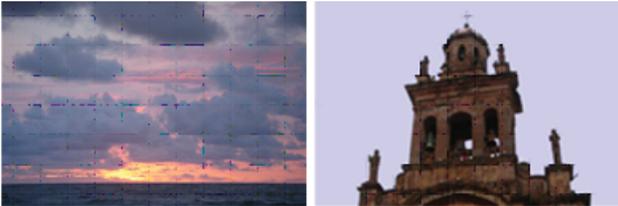


Рис. 6.73. Клипы, используемые в данном упражнении

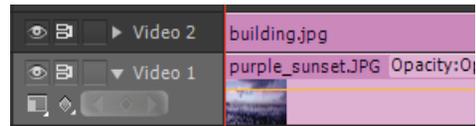


Рис. 6.74. Видеопоследовательность с двумя клипами

Убедитесь, что курсор текущей позиции воспроизведения установлен над этими клипами, чтобы вы могли просматривать их в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы).

3. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Keying** (Кейнг), вложенную в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), и перетащите эффект **Chroma Key** (Кейнг по насыщенности) на клип, расположенный на дорожке **Video 2**.

4. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните эффект **Chroma Key** (Кейнг по насыщенности), чтобы отобразить его параметры (рис. 6.75).

Примечание. Эффект **Chroma Key** (Кейнг по насыщенности) имеет семь параметров. Подробное описание этих и других параметров эффектов можно найти в справочных материалах программы Adobe Premiere Pro.

5. Щелкните по значку инструмента **Eyedropper** (Пипетка), расположенному рядом с параметром **Color** (Цвет). Удерживая нажатой клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), щелкните по сплошному одноцветному фону в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы), чтобы сделать этот цвет прозрачным (рис. 6.76).

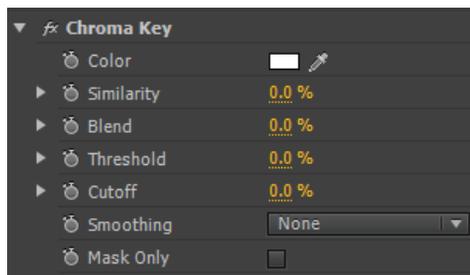


Рис. 6.75. Панель **Effect Controls**, эффект **Chroma Key**

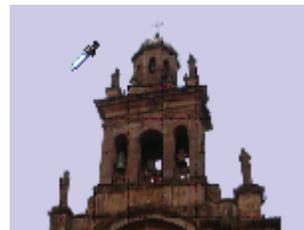


Рис. 6.76. Инструмент **Eyedropper**

Выбранный цвет будет установлен в качестве образца цвета параметра **Color** (Цвет) эффекта **Chroma Key** (Кейнг по насыщенности) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

Примечание. По умолчанию, инструмент **Eyedropper** (Пипетка) позволяет выбрать цвет одного пиксела. Зачастую этот пиксел не представляет среднее значение цвета некоторой области изображения, которую необходимо сделать прозрачной, что приводит к неудовлетворительным результатам кейнга. При захвате образца цвета для эффекта кейнга с использованием инструмента **Eyedropper** (Пипетка) щелкайте при нажатой клавише **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), чтобы увеличить область выборки до размеров 5 Ч 5 пикселей.

6. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) перетаскивайте ползунковый регулятор **Similarity** (Подобие) вправо до тех пор, пока сплошная одноцветная область не станет прозрачной и пока сквозь нее не будет отображаться фоновый клип, размещенный на дорожке **Video 1** (рис. 6.77).

7. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) установите флажок **Mask Only** (Только маска).

Объект (непрозрачная область клипа) превратится в силуэт белого цвета (рис. 6.78).

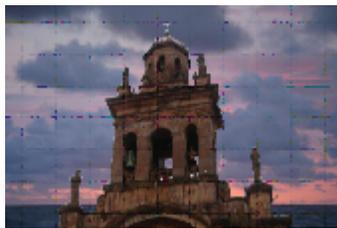


Рис. 6.77. Клип с примененным эффектом **Chroma Key**



Рис. 6.78. Результат установки флажка **Mask Only**

8. Перетащите ползунковый регулятор **Similarity** (Подобие) так, чтобы вы видели лишь несколько небольших отверстий (или вообще не видели никаких отверстий) в силуэте.

Примечание. Изменение значения параметра **View Zoom Level** (Уровень масштаба просмотра) на панели **Program Monitor** (Монитор программы) помогает точно настроить этот и другие эффекты кейнга из группы **Chroma/Color** (Насыщенность/Цвет). Настраивайте этот параметр, чтобы увеличить масштаб изображения и детально рассмотреть переход между объектом и прозрачным фоном. Затем скорректируйте значение параметра **Similarity** (Подобие) и других параметров.

9. Добившись желаемого результата путем установки подходящих значений параметров, сбросьте флажок **Mask Only** (Только маска).

Использование эффекта **Color Key**

Эффект **Color Key** (Кейнг по цвету) — это вполне бюджетный и достаточно профессиональный метод кейнга. Для использования этого эффекта, вам потребуется снять ваш ви-

деоматериал перед сплошным одноцветным фоном. Этот эффект работает с «зелеными рир-экранами», принятыми в качестве отраслевого стандарта, и с любыми другими одноцветными рир-экранами. Эффект **Color Key** (Кейнг по цвету) пришел на смену эффекту **Green Screen Key** (Кейнг по зеленому экрану), который был доступен в предыдущих версиях программы Adobe Premiere Pro.

Использование эффекта Color Key

1. Импортируйте фоновый клип и видеоклип с одноцветным фоном.

Примечание. Два клипа, используемых в качестве примеров, представлены на рис. 6.79. Эффект **Color Key** (Кейнг по цвету) преобразует фон зеленого цвета, перед которым находится человек, в прозрачную область, сквозь которую будет виден анимированный фон красного цвета.

2. Перетащите фоновый клип на дорожку **Video 1**, а клип с зеленым экраном — на дорожку **Video 2**, расположив его *над* клипом, находящимся на дорожке **Video 1** (расположите оба клипа за клипами, которые были добавлены в видеопоследовательность ранее).

3. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Keying** (Кейнг), вложенную в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), и перетащите эффект **Color Key** (Кейнг по цвету) на клип, расположенный на дорожке **Video 2**.

Клип с зеленым фоном должен отображаться в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы).

4. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните эффект **Color Key** (Кейнг по цвету), чтобы отобразить его параметры (рис. 6.80).

5. Щелкните по инструменту **Eyedropper** (Пипетка) эффекта **Color Key** (Кейнг по цвету), чтобы выбрать его (рис. 6.80).



Рис. 6.79. Клипы, используемые в этом упражнении



Рис. 6.80. Панель **Effect Controls**, эффект **Color Key**

6. Установите указатель мыши над зеленым фоном клипа в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы). Щелкните, чтобы выбрать цвет зеленого фона в качестве цвета, который станет прозрачным.

Зеленый цвет станет прозрачным, и сквозь эту область будет отображаться фоновый клип, но для этого эффекта еще необходимо произвести некоторую тонкую настройку (рис. 6.81).

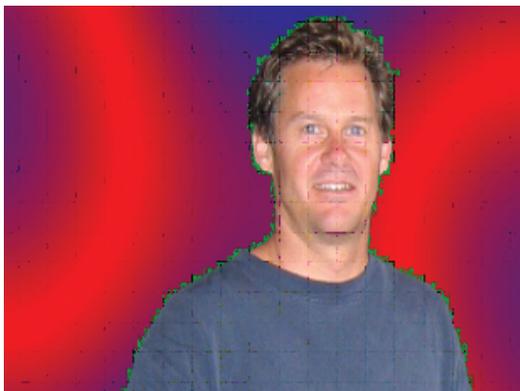


Рис. 6.81. Для эффекта еще необходимо произвести тонкую настройку

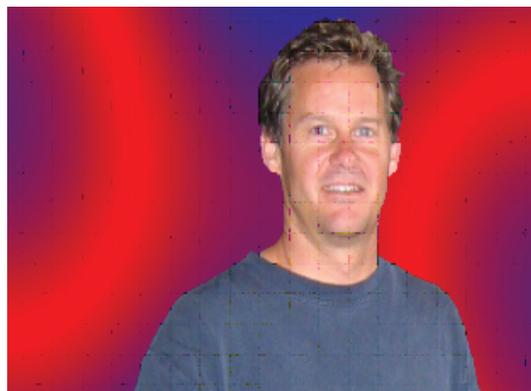


Рис. 6.82. Клип с настроенными параметрами эффекта **Color Key**

7. Настройте параметры **Color Tolerance** (Допуск цвета), **Edge Thin** (Толщина края) или **Edge Feather** (Размытие края) так, чтобы создать сплошной силуэт с резким контрастом между объектом, который вы оставляете непрозрачным, и фоновым клипом, расположенным под клипом с примененным эффектом кеинга в видеопоследовательности (рис. 6. 82).

Примечание. Зачастую мы хотим сделать объект, который был снят для последующего кеинга, центральным элементом составного клипа. Чтобы добиться этого результата и придать вашим кадрам с прозрачностью реалистичный вид, можно размыть фоновое изображение, отображаемое сквозь прозрачные области, образованные в результате применения эффекта кеинга — это позволит выделить объект. Чтобы сделать фоновое изображение менее сфокусированным, примените к нему видеозффект **Fast Blur** (Быстрое размытие).

Использование эффекта **Luma Key**

Эффект **Luma Key** (Кеинг по яркости) создает области прозрачности на основе значений яркости клипа. Этот эффект можно использовать для того, чтобы сделать темные или яркие области клипа прозрачными или непрозрачными.

Использование эффекта **Luma Key**

1. Импортируйте фоновый клип и клип с яркими или темными областями, которые необходимо сделать прозрачными.

Примечание. Два клипа, используемые в качестве примеров, представлены на рис. 6.83. Эффект **Luma Key** (Кеинг по яркости) преобразует темный фон позади морской звезды в прозрачную область, сквозь которую будет отображаться закат.

2. Перетащите фоновый клип на дорожку **Video 1** и клип с контрастирующим объектом и фоном на дорожку **Video 2** (расположите их после клипов, которые уже находятся в видеопоследовательности).

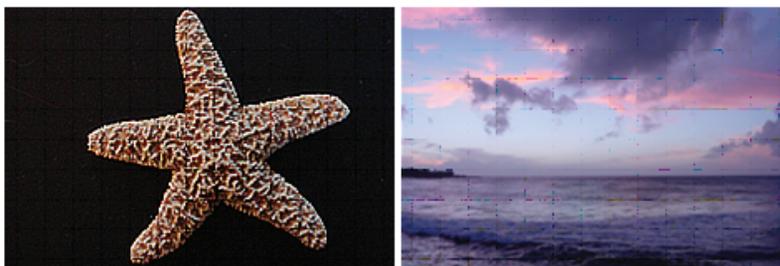


Рис. 6.83. Два клипа, используемые в данном упражнении

3. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Keying** (Кейинг), вложенную в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), и перетащите эффект **Luma Key** (Кейинг по яркости) на клип, расположенный на дорожке **Video 2**.

4. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните эффект **Luma Key** (Кейинг по яркости), чтобы отобразить его параметры. Измените значения параметров **Threshold** (Порог) и **Cutoff** (Отсечение) так, чтобы фон стал прозрачным, как показано на рис. 6.84 и рис. 6.85.

У этого эффекта отсутствует параметр **Mask Only** (Только маска), поэтому найти подходящие значения параметров будет немного сложнее.

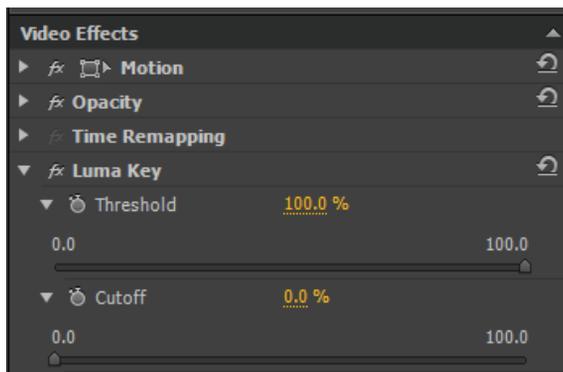


Рис. 6.84. Панель **Effect Controls**, эффект **Luma Key**

Примечание. Как только фон клипа станет прозрачным, вы можете применить видеоэффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) к части клипа, которая осталась непрозрачной. На рис. 6.86 показано, как этот эффект работает для двух клипов:

- а.** Используйте эффект **Motion** (Перемещение), чтобы переместить непрозрачную часть клипа и изменить ее размеры.
- б.** Примените эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) к клипу. (Эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) находится в корзине **Perspective** (Перспектива), вложенной в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты).)



Рис. 6.85. Клип с примененным эффектом **Luma Key**



Рис. 6.86. Клипы с примененными эффектами **Luma Key**, **Motion** и **Drop Shadow**

в. Из панели **Project** (Проект) перетащите еще один экземпляр этого клипа на дорожку **Video 3**, расположив его над клипами, находящимися на дорожках **Video 1** и **Video 2**.

г. Щелкните по клипу на дорожке **Video 2** и выберите команду меню **Edit** ⇒ **Copy** (Правка ⇒ Копировать).

д. Щелкните по клипу на дорожке **Video 3** и выберите команду меню **Edit** ⇒ **Paste Attributes** (Правка ⇒ Вставить атрибуты). Эффекты, примененные к клипу на дорожке **Video 2** (**Luma Key** (Кейинг по яркости), **Motion** (Перемещение) и **Drop Shadow** (Отбрасывание тени)) будут применены к клипу на дорожке **Video 3**.

е. Используйте эффект **Motion** (Перемещение) для клипа, расположенного на дорожке **Video 3**, чтобы переместить его изображение в правую нижнюю часть экрана и повернуть на 90 градусов.

ж. Измените значение параметра **Direction** (Направление) эффекта **Drop Shadow** (Отбрасывание тени), чтобы тень падала под правильным углом, соответствуя направлению падения тени первого клипа.

Использование каше

С помощью кашетирования вырезают «отверстия» в одном клипе, чтобы области другого клипа могли отображаться сквозь этот клип. Каше также позволяют создавать некое подобие вырезанных фигурок, которые можно помещать поверх других клипов. Каше используются для определения областей, которые необходимо сделать прозрачными или непрозрачными.

Существует два основных типа каше:

- *Garbage (Очищающие)*. Четырех-, восьми- или шестнадцатисторонние многоугольники. Они называются «очищающими», поскольку обычно используются для удаления нежелательных областей в видеоклипе. Кроме того, эти каше можно использовать для выделения некоторой области клипа, которую необходимо поместить в другой клип. Контур отображаемой области задается путем перемещения вершин многоугольника.
- *Graphic (Графические)*. Используется графика — обычно фигура, которую необходимо вы хотите сделать прозрачной или непрозрачной. К этим эффектам кейинга относятся эффекты **Difference Matte Key** (Кашетирование по разнице), **Image Matte Key** (Кашетирование по изображению), **Remove Matte Key** (Удаляющее кашетирование), **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование).

В этом упражнении вы будете работать с эффектами **Sixteen-Point Garbage Matte Key** (Шестнадцатиточечное «очищающее» кашетирование) и **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование).

Использование «очищающих» каше

- 1.** Импортируйте фоновый клип и клип с объектом, который вы желаете изолировать.
- 2.** Перетащите фоновый клип на дорожку **Video 1**, а клип с объектом, который необходимо изолировать, — на дорожку **Video 2**, расположив его над клипом, находящимся на дорожке **Video 1** (расположите после клипов, с которыми вы работали в предыдущих упражнениях).
- 3.** На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Keying** (Кейинг), вложенную в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), и перетащите эффект **Sixteen-Point Garbage Matte Key** (Шестнадцатиточечное «очищающее» кашетирование) на клип, расположенный на дорожке **Video 2**.

4. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните параметры эффекта **Sixteen-Point Garbage Matte Key** (Шестнадцатиточечное «очищающее» кашетирование) и щелкните по кнопке **Transform** (Преобразование) этого эффекта (рис. 6.87).

В окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) появится шестнадцать маркеро-перекрестий (рис. 6.88).



Рис. 6.87. Панель **Effect Controls**, эффект **Sixteen-Point Garbage Matte Key**

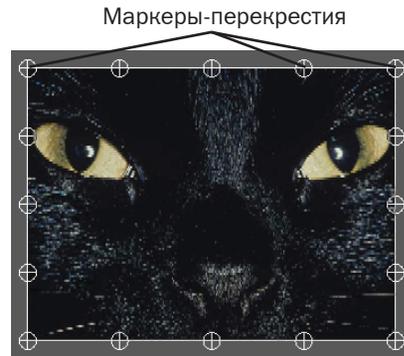


Рис. 6.88. Окно панели **Program Monitor** с маркерами эффекта **Sixteen-Point Garbage Matte Key**

5. Перетащите 16 маркеров так, чтобы создать приблизительный контур объекта, который необходимо изолировать (рис. 6.89).

6. В раскрывающемся списке **View Zoom Level** (Уровень масштаба просмотра) панели **Program Monitor** (Монитор программы) выберите другое значение, чтобы увеличить масштаб отображения объекта, после чего точно настройте расположение вершин «очищающей» каше (рис. 6.90).

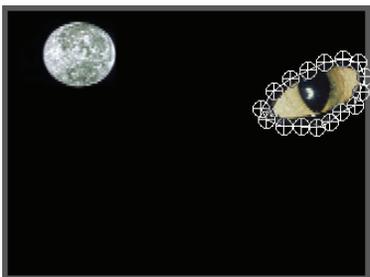


Рис. 6.89. Клип с примененным «очищающим» каше



Раскрывающийся список **View Zoom Level**

Рис. 6.90. Окно **Program Monitor** с маркерами «очищающего» каше

Три совета по использованию «очищающих» каше

Используйте следующие советы при подготовке к использованию и при непосредственном использовании эффекта **Sixteen-Point Garbage Matte Key** (Шестнадцатиточечное «очищающее» кашетирование).

1. Мы использовали два экземпляра клипа с изображением кошки, чтобы создать эффект, продемонстрированный на рис. 6.91. Вот как мы это сделали:

а. Добавили второй клип с кошкой на дорожку **Video 3**, расположив его над двумя другими клипами в видео-последовательности.

б. Применили «очищающее» кашетирование к клипу на дорожке **Video 3**, чтобы изолировать глаз кошки.

в. Применили эффект **Motion** (Перемещение) к обоим клипам, чтобы настроить их размеры и положение относительно клипа с луной.



Рис. 6.91. Два клипа, к которым применен эффект **Sixteen-Point Garbage Matte Key**

2. В результате применения эффекта **Sixteen-Point Garbage Matte Key** (Шестнадцатиточечное «очищающее» кашетирование), образуются резко выраженные края. Чтобы сгладить края клипа, к которому было применен эффекта **Sixteen-Point Garbage Matte Key** (Шестнадцатиточечное «очищающее» кашетирование), примените видеоэффект размытия.

3. Эффект **Sixteen-Point Garbage Matte Key** (Шестнадцатиточечное «очищающее» кашетирование) можно использовать для создания разделенного экрана, при котором один и тот же актер может появляться в двух различных местах одновременно. Для этого потребуются провести некоторые подготовительные мероприятия. Вот, что нужно сделать:

а. Установить видеокамеру на штатив.

б. Убедиться, что освещение, фокус видеокамеры и настройки экспозиции не изменятся на протяжении съемки кадра.

в. Теперь актер должен сыграть одну роль с одной стороны декорации.

г. После этого, актер должен сыграть другую роль с другой стороны декорации. Актер не должен пересекать воображаемую «линию», которая разделяет части декорации, и по соседству с линией разделения декорации не должно быть никакого движения (например, колышущиеся листья деревьев или летающие птицы).

д. В программе Adobe Premiere Pro используйте эффект **Sixteen-Point Garbage Matte Key** (Шестнадцатиточечное «очищающее» кашетирование) на одной из сцен, чтобы актер появился с двух сторон декорации одновременно.

Использование эффекта Track Matte Key

Эффект **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) применяется к клипу на видеодорожке и помещает каше — статичное изображение или графику (включая графику, создан-

ную с помощью инструмента **Titler**) — на отдельную дорожку над этим клипом в видеопоследовательности. Каше определяет области прозрачности в выбранном клипе и использует их для отображения того, что находится ниже этого клипа в видеопоследовательности.

Эффект **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) использует значения градаций серого или прозрачности на основе альфа-канала изображения-каше, чтобы определить прозрачные области в клипе, к которому применяется данный эффект. (Если каше в цвете, эффект **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) анализирует ее так, будто в этом каше используются градации серого.) Этот эффект может сделать области белого или черного цвета непрозрачными или прозрачными в зависимости от значений, выбранных в области элементов управления эффектом. Эффект **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) делает области серого цвета полупрозрачными.

Это чрезвычайно полезный эффект в основном потому, что с его помощью вы можете анимировать каше. Например, вы можете использовать эффект **Motion** (Перемещение), чтобы плавно отобразить каше или перемещать ее поверх клипа, следуя за действием. Одно из самых популярных применений эффекта **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) называется *плавающей каше*, с которой вы познакомитесь немного позднее. Практически в каждом старом фильме, включающем фантастические явления — космические корабли, Супермена в полете или гигантские пауки, — использовались плавающие каше.

Использование эффекта **Track Matte Key**

1. Создайте новый титр, выполнив следующие действия (рис. 6.92):

а. Выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Title** (Файл ⇒ Новый ⇒ Титр).

б. Присвойте титру название **Track Matte Graphic** и щелкните по кнопке **ОК**.

в. На панели инструментов выберите инструмент **Ellipse** (Эллипс) и путем перетаскивания указателя мыши по рабочей области основной панели инструмента **Titler** нарисуйте фигуру.

г. На панели **Title Properties** (Свойства титров) установите флажок **Fill** (Заливка).

д. В раскрывающемся списке **Fill Type** (Тип заливки) выберите значение **Radial Gradient** (Радиальный градиент), измените цвет правого цветового узла на черный, а для его параметра **Color Stop Opacity** (Непрозрачность цветового узла) укажите значение, приблизительно равное **20%**.

е. Переместите два цветовых узла так, чтобы у вашего изображения появились размытые края, как показано на рис. 6.92.

ж. Закройте окно инструмента **Titler**.

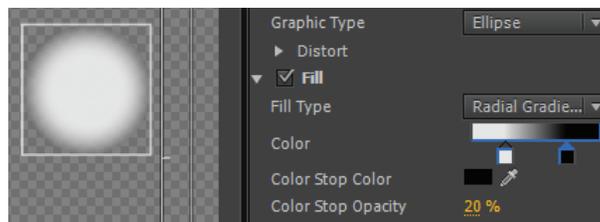


Рис. 6.92. Инструмент **Titler**

2. Перетащите видеоклип из панели **Project** (Проект) на дорожку **Video 1**, фоновый клип — на дорожку **Video 2**, а созданную фигуру **Track Matte Graphic** — на дорожку **Video 3**.

3. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Keying** (Кейинг), вложенную в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), и перетащите эффект **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) на клип, расположенный на дорожке **Video 2**.

4. В группе элементов управления эффектом **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) выполните следующее (рис. 6.93):

- В раскрывающемся списке **Matte** (Каше) выберите пункт **Video 3**.
- В раскрывающемся списке **Composite Using** (Комбинированное использование) выберите пункт **Matte Luma** (Кашетирование по яркости).
- Установите флажок **Reverse** (Обратить) (цвет эллипса — белый, который эффектом **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) расценивается как непрозрачный, поэтому установка флажка **Reverse** (Обратить) делает область белого цвета эллипса прозрачной, а область черного цвета — непрозрачной.)

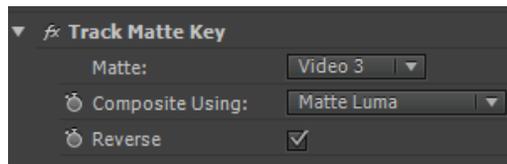


Рис. 6.93. Параметры эффекта **Track Matte Key**

Примечание. Обычно, изображение клипа с самой верхней видеодорожки перекрывает то, что находится под ним в видеопоследовательности. Но когда вы выбираете видеодорожку-каше, программа Adobe Premiere Pro автоматически отключает часть дорожки, используемую в эффекте **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование). По существу, программа делает эту область дорожки полностью прозрачной и применяет ее к клипу, к которому применяется эффект **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование).

5. Измените значения параметров эффекта **Motion** (Перемещение) для клипа на дорожке **Video 3**, созданного с помощью инструмента **Titler**, чтобы его расположение и размеры удовлетворяли вашим потребностям.

6. Используйте параметр **Scale** (Масштаб) эффекта **Motion** (Перемещение) и ключевые кадры для клипа на дорожке **Video 3**, чтобы сначала размер каше составлял **0%**, а приблизительно через секунду размеры каше достигали полной величины.

Видеоэффекты можно также применить к графическому клипу на дорожке **Video 3**. Например, можно использовать эффект **Fast Blur** (Быстрое размытие), чтобы еще больше размыть края каше. Ваша завершенная работа должна выглядеть аналогично тому, как показано на рис. 6.94.



Рис. 6.94. Клип с эффектом **Track Matte Key**

Создание плавающей каше

Вы будете многократно использовать эффект **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) для создания плавающей каше. Плавающая каше — это отличный способ слежения за действием и заострения внимания на этом действии. Плавающие каше применяются для нескольких целей. Например, можно использовать затемненную каше, чтобы выделить некоторое действие, или применить видеоэффект **Mosaic** (Мозаика) или **Fast Blur** (Быстрое размытие), чтобы скрыть лицо человека.

Для выполнения данного упражнения вам потребуется видеоклип с некоторым действием, за которым будет производиться слежение и на котором будет акцентировано внимание.

Создание плавающей каше

1. Импортируйте видеоклип с действием.
2. В основном меню выберите команду **File** ⇒ **New** ⇒ **Color Matte** (Файл ⇒ Новый ⇒ Каше по цвету).

На экране появится диалоговое окно **New Color Matte** (Новая каше по цвету).

3. Щелкните по кнопке **ОК**, чтобы принять значения параметров по умолчанию.

На экране появится диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов) (рис. 6.95).

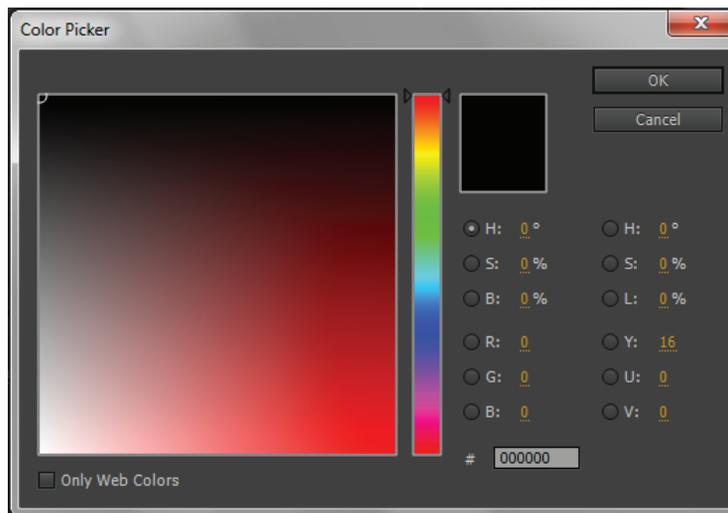


Рис. 6.95. Диалоговое окно **Color Picker**

4. Выберите оранжевый цвет (или любой другой цвет, который вам нравится) и щелкните по кнопке **ОК**.

На экране появится диалоговое окно **Choose Name** (Выбор имени).

5. В диалоговом окне **Choose Name** (Выбор имени) введите название цветовой каше и щелкните по кнопке **ОК**.
6. В инструменте **Titler** создайте прямоугольник с размытыми краями (этот процесс описан в шаге 1 предыдущего упражнения «Использование эффекта **Track Matte Key**»). Закройте окно инструмента **Titler**.
7. Перетащите четыре клипа в видеопоследовательность, разместив их после клипов, с которыми вы работали в предыдущих упражнениях (рис. 6.96):
 - Видеоклип с действием на дорожке **Video 1**.
 - Видеоклип с действием на дорожке **Video 3** (расположив этот клип непосредственно над его «двойником», находящимся на дорожке **Video 1**).
 - Цветовую каше на дорожку **Video 2** (между двумя клипами с действием).
 - Изображение прямоугольника на дорожку **Video 4**, расположив его над тремя другими клипами.
8. Выделите клип с цветовой каше на дорожке **Video 2**.
9. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) присвойте параметру **Opacity** (Непрозрачность) значение **35%** (рис. 6.97).

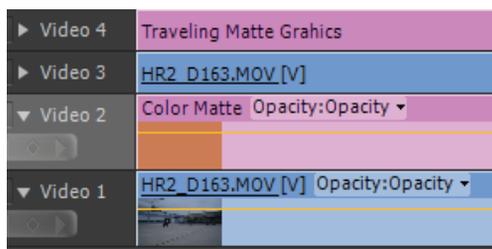


Рис. 6.96. Подготовка клипов для создания плавающей каше

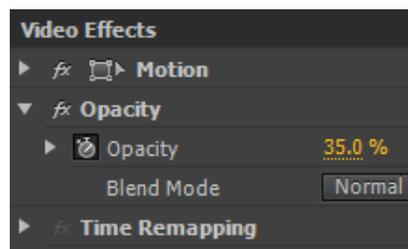


Рис. 6.97. Панель **Effect Controls**, эффект **Opacity**

Цветовая каше теперь полупрозрачна, и вы можете использовать ее, чтобы затемнить прямоугольник, который будет выделять действие в клипе на дорожке **Video 1**. Непрозрачность каше пока незаметна, поскольку видеоклип на дорожке **Video 3** перекрывает цветovou каше на дорожке **Video 2**.

10. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Keying** (Кеинг), вложенную в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), и перетащите эффект **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) на клип, расположенный на дорожке **Video 3**.
11. В группе элементов управления эффекта **Track Matte Key** (Отслеживающее кашетирование) выполните следующие действия (рис. 6.98):
 - В раскрываемом списке **Matte** (Каше) выберите значение **Video 4**.
 - В раскрываемом списке **Composite Using** (Комбинированное использование) выберите значение **Matte Luma** (Кашетирование по яркости).

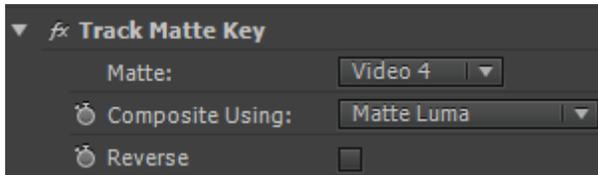


Рис. 6.98. Параметры эффекта **Track Matte Key**



Рис. 6.99. Видеоклип с примененной плавающей каше

Изображение в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) должно быть похоже на изображение, представленное на рис. 6.99.

12. Теперь используйте ключевые кадры и установите значения параметров эффекта **Motion** (Перемещение) для плавающей каше на дорожке **Video 4**, чтобы она следовала за действием и подсвечивала его. Для этого выполните следующие действия:

а. Выделите клип плавающей каше на дорожке **Video 4**.

б. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на начало клипа.

в. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) активируйте режим установки ключевых кадров для параметров **Position** (Положение), **Scale Height** (Масштабировать по высоте) и **Scale Width** (Масштабировать по ширине) (чтобы активировать последний параметр, необходимо сбросить флажок **Uniform Scale** (Масштабировать с сохранением пропорций)).

г. Измените положение и размеры прямоугольника так, чтобы он соответствовал размерам объекта, участвующего в действии.

д. Переместите курсор текущей позиции воспроизведения на небольшое расстояние к центру клипа.

е. Измените положение прямоугольника и значения его других параметров, чтобы он следовал за действием.

ж. Пропейдите предыдущее действие достаточное количество раз, чтобы прямоугольник всегда следовал за действием на протяжении всего клипа.

13. Воспроизведите видео.

Использование эффекта **Ultra Key**

Эффект **Ultra Key** (Ультра-кеинг) идеально подходит для выполнения быстрого и точного кеинга в отношении сложного с технической точки зрения видеоматериала. Эффект **Ultra Key** (Ультра-кеинг) оптимизирован для использования с цифровым видеоматериалом, в том

числе и в формате HD, который может содержать неравномерное освещение, складки рир-экрана или вьющиеся волосы человека. Эффект **Ultra Key** (Ультра-кеинг) сохраняет тени и позволяет выполнять сложный кеинг задымленных, жидких или прозрачных объектов.

Например, предположим, что вы сняли видеоматериал с лыжником, который спускается с горы между деревьев в пасмурный день, но по сценарию в сцене лыжник должен спускаться с горы в солнечный день, а небо должно быть голубым. С помощью эффекта **Ultra Key** (Ультра-кеинг) вы можете переместить вашего лыжника в совершенно другую сцену.

Использование эффекта Ultra Key

1. Импортируйте видеоклип, области которого необходимо прорезать, и второй клип или статичное изображение, которое будет использовано в качестве фона (рис. 6.100).



Рис. 6.100. Видеоклипы переднего и заднего плана

2. Перетащите фоновый клип из панели **Project** (Проект) на дорожку **Video 1**, а клип переднего плана — на дорожку **Video 2**.

3. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Keying** (Кеинг), вложенную в корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), и перетащите эффект **Ultra Key** (Ультра-кеинг) на клип переднего плана, расположенный на дорожке **Video 1**.

4. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните параметры эффекта **Ultra Key** (Ультра-кеинг) (рис. 6.101).

5. Щелкните по инструменту **Eyedropper** (Пипетка) эффекта **Ultra Key** (Ультра-кеинг), чтобы выбрать его (рис. 6.101).

6. Установите указатель мыши поверх клипа переднего плана в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы).

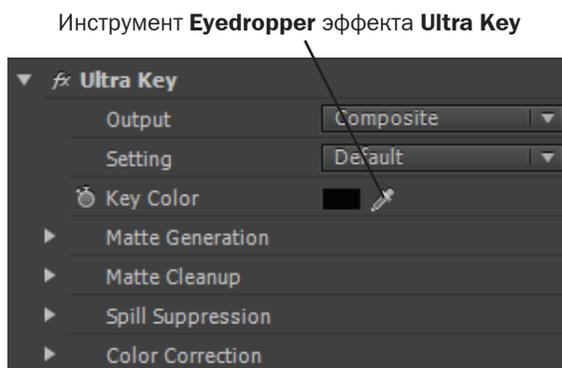


Рис. 6.101. Параметры эффекта Ultra Key

Щелкните по изображению, чтобы выбрать диапазон цветов, которые необходимо сделать прозрачными. В этом примере мы выбрали снег (рис. 6.102).

Снег в клипе переднего плана станет прозрачным, в результате чего деревья и лыжник будут наложены поверх фоновой сцены (рис. 6.103). Эффект **Ultra Key** (Ультра-кеинг) проделал отличную работу, удалив только снег, включая тонкие линии между ветвями деревьев и размытое движение лыжных палок.



Рис. 6.102. Окно панели **Program Monitor**



Рис. 6.103. Изображение с прорезанными областями без дополнительных настроек

7. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните группу элементов управления **Matte Generation** (Генерация каше) и увеличьте или уменьшите значение параметра **Transparency** (Прозрачность), чтобы настроить прорезание (рис. 6.104).

С помощью эффекта **Ultra Key** (Ультра-кеинг) достаточно легко получить очень хороший результат даже из крайне сложного видеоматериала (рис. 6.105).

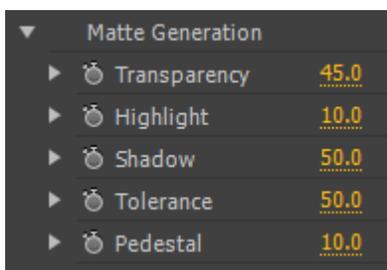


Рис. 6.104. Группа элементов управления **Matte Generation** эффекта **Ultra Key**



Рис. 6.105. Небольшое увеличение степени прозрачности

Как и в случае с любым другим эффектом кеинга, оптимальные значения параметров зависят от используемого видео. Продолжайте экспериментировать с настройками эффекта **Ultra Key** (Ультра-кеинг) до тех пор, пока вы не добьетесь желаемых результатов.

РЕЦЕНЗИРОВАНИЕ И ДОРАБОТКА РЕКЛАМЫ

Название команды: _____ Дата: _____

Имя учащегося (учащихся): _____

Ответьте на следующие вопросы о процессах проверки и доработки вашего рекламного ролика.

- начальная цель;
- новая цель;
- размышление над техниками создания видео.

Начальная цель

Какова начальная цель рекламного ролика? Какова начальная цель клиента касательно рекламы?

Соответствует ли черновой монтаж рекламного ролика начальной цели? Почему да или почему нет?

Перечислите несколько причин, почему/как аудитория сможет извлечь выгоду от рекламируемого продукта или услуги. Как это видно из рекламы?

Новая цель

Есть ли у вас новая краткосрочная цель для рекламного ролика? Если так, то в чем она состоит и почему вы подумали об изменении цели?

Есть ли у вас новая долгосрочная цель для рекламного ролика? Если так, то в чем она состоит и почему вы подумали об изменении цели?

Размышление над приемами создания видео

Какие приемы создания видео были использованы в черновом монтаже рекламного ролика? Как они влияют на рекламу? Какое впечатление они производят на аудиторию для передачи цели клиента?

Сумела ли информация в рекламе привлечь внимание тех, кто ее видел? Расскажите как бы вы улучшили содержимое рекламы в новой версии ролика.

Существуют ли другие приемы создания видео, которые вы бы хотели использовать для лучшего достижения нужд клиента? Если да, то какие именно и чем они примечательны в целях улучшения рекламного ролика?

РАБОТА СО ЗВУКОМ

Программа Adobe Premiere Pro CS6 предоставляет базовый функционал для работы со звуком, который во многом напоминает функционал для работы с видео. Аудиофайлы импортируются в программу Adobe Premiere Pro точно так же, как видеоклипы и другие материалы.

И хотя в программе Adobe Premiere Pro можно редактировать аудиофайлы и добавлять аудиоэффекты, для создания и редактирования звука лучше всего использовать специализированный аудиоредактор, например, приложение Adobe Audition CS6, а затем импортировать полученные файлы в программу Adobe Premiere Pro.

Благодаря интеграции программ Adobe Premiere Pro и Audition вы можете выполнять сквозной монтаж. В программе Adobe Premiere Pro можно выделить любой аудиофайл и открыть его для редактирования в программе Audition. Изменения, внесенные в программе Audition, автоматически перенесутся в ваш проект программы Adobe Premiere Pro.

Для выполнения упражнений, представленных в этом разделе, вам потребуется два или более аудиоклипов и один видеоклип.

Добавление и удаление аудиодорожек

Аудиоклипы, расположенные на нескольких аудиодорожках друг над другом, воспроизводятся вместе (миксуются). Если у вас есть десять аудиодорожек, на которые помещено множество аудиоклипов, и вы не настроите уровни громкости и стерео панораму для этих дорожек, все вместе они будут звучать как какофония. Программа Adobe Premiere Pro предоставляет ряд аудиодорожек, включая монофонические дорожки (один канал), стереофонические дорожки (два канала) и дорожки 5.1 (шестиканальный объемный звук). Если перетащить клип на панель **Timeline** (Монтажный стол), вы можете поместить его на аудиодорожку, соответствующую характеристикам данного аудиоклипа. Например, монофонический аудиоклип можно поместить только на монофоническую аудиодорожку.

Добавление и удаление аудиодорожек

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro, создайте новый проект и присвойте ему имя, которое соответствует импортируемому видео/аудиофайлам.
2. Импортируйте один видеоклип и два или более аудиоклипов.
Клипы появятся на панели **Project** (Проект) (рис. 6.106).
3. Перетащите видеоклип на дорожку **Video 1** на панель **Timeline** (Монтажный стол).

Примечание. Если ваш видеоклип содержит звук, этот звук появится на первой доступной аудиодорожке (рис. 6.107).

4. Перетащите оставшиеся клипы на отдельные аудиодорожки.

Если в вашей видеопоследовательности на панели **Timeline** (Монтажный стол) недостаточно аудиодорожек для размещения каждого клипа на отдельной дорожке, вы можете добавить новые дорожки.

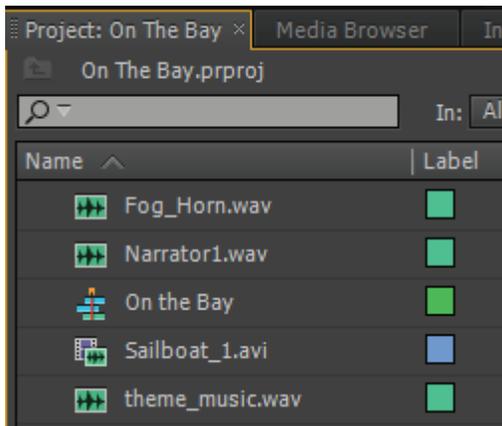


Рис. 6.106. Клипы на панели **Project**

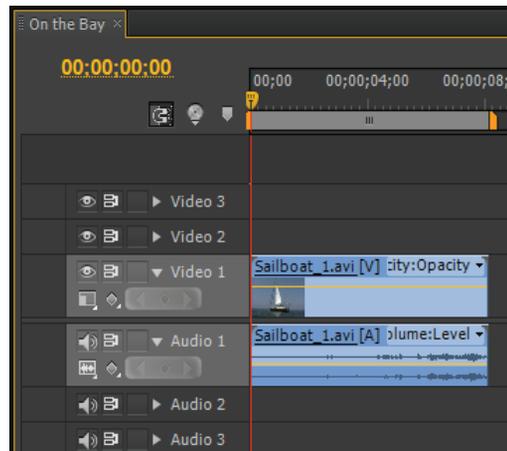


Рис. 6.107. Добавленный в видео-последовательность видеоклип со звуком

5. Чтобы добавить новую дорожку, выберите команду меню **Sequence** ⇒ **Add Tracks** (Видеопоследовательность ⇒ Добавить дорожки).

На экране появится диалоговое окно **Add Tracks** (Добавление дорожек) (рис. 6.108).

6. В группе элементов управления **Audio Tracks** (Аудиодорожки) введите число дорожек, которое необходимо добавить (указав соответствующее значение для параметра **Add** (Добавить)). Выберите положение для дорожки в раскрывающемся списке **Placement** (Расположение). Выберите тип дорожки (**Stereo** (Стерео), **Mono** (Моно) или **5.1**) в раскрывающемся списке **Track Type** (Тип дорожки).

7. Щелкните по кнопке **OK**.

8. Выберите команду меню **Sequence** ⇒ **Delete Tracks** (Видеопоследовательность ⇒ Удалить дорожки).

На экране появится диалоговое окно **Delete Tracks** (Удаление дорожек) (рис. 6.109). По умолчанию происходит удаление всех пустых видео- и аудиодорожек.

9. Установите флажки **Delete Video Tracks** (Удалить видеодорожки) и **Delete Audio Tracks** (Удалить аудиодорожки), чтобы удалить все пустые дорожки, и щелкните по кнопке **OK**.

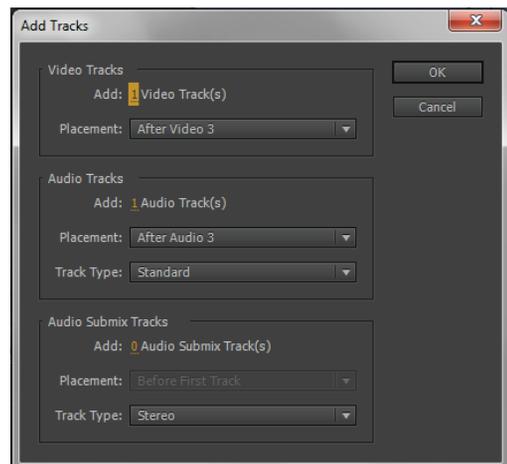


Рис. 6.108. Диалоговое окно **Add Tracks**

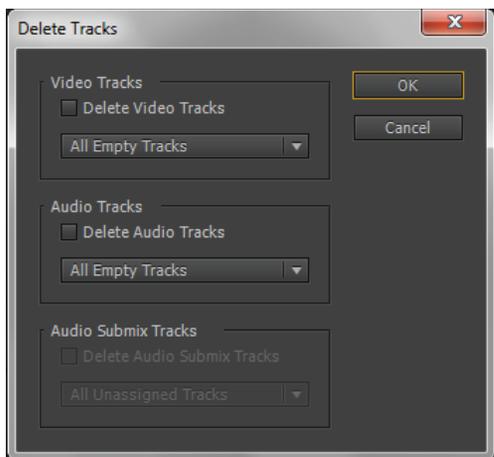
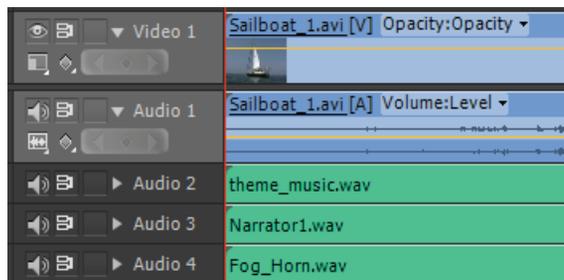
Рис. 6.109. Диалоговое окно **Delete Tracks**

Рис. 6.110. Монтажный стол

На панели **Timeline** (Монтажный стол) теперь останутся только дорожки с видео- и аудиоклипами. Каждая дорожка соответствует типу аудиоклипа (моно, стерео или 5.1), размещенному на ней (рис. 6.110).

Сквозной монтаж в программе Adobe Audition

Вы можете выполнять редактирование аудиодорожек из проекта программы Adobe Premiere Pro в программе Adobe Audition. Вы можете экспортировать отдельные клипы или целую видеопоследовательность в программу Adobe Audition. При экспорте видеопоследовательности, файл открывается в программе Adobe Audition в качестве новой многодорожечной аудиосессии. Вы также можете экспортировать видео для предварительного просмотра в приложении Adobe Audition, что позволит синхронизировать звуковое сопровождение и видеоизображение для сохранения целостности работы, выполненной ранее в программе Adobe Premiere Pro.

Сквозной монтаж клипа

1. Продолжите работу с момента, на котором вы остановились в предыдущем упражнении.
2. На панели **Timeline** (Монтажный стол) выделите один из аудиоклипов (рис. 6.111).
3. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Edit In Adobe Audition** ⇒ **Clip** (Правка ⇒ Редактировать в Adobe Audition ⇒ Клип).

Примечание. По умолчанию, в программе Adobe Audition вы редактируете экземпляр выделенного аудиоклипа, а не

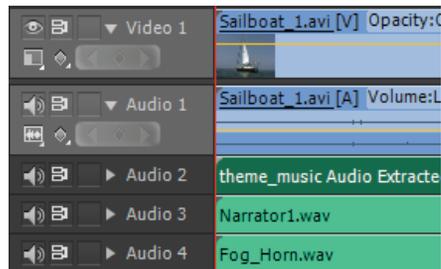


Рис. 6.111. Выделенный аудиоклип

оригинальный файл. Выбрав вариант **Clip** (Клип), вы открываете в программе Adobe Audition только выделенный клип. Чтобы открыть и отредактировать все клипы видеопоследовательности, выделите видеопоследовательность и выберите команду меню **Edit** ⇒ **Edit In Adobe Audition** ⇒ **Sequence** (Правка ⇒ Редактировать в Adobe Audition ⇒ Видеопоследовательность).

В результате этого действия запустится программа Adobe Audition CS6, а на панели **Editor** (Редактор) данной программы появится выбранный аудиоклип (рис. 6.112).

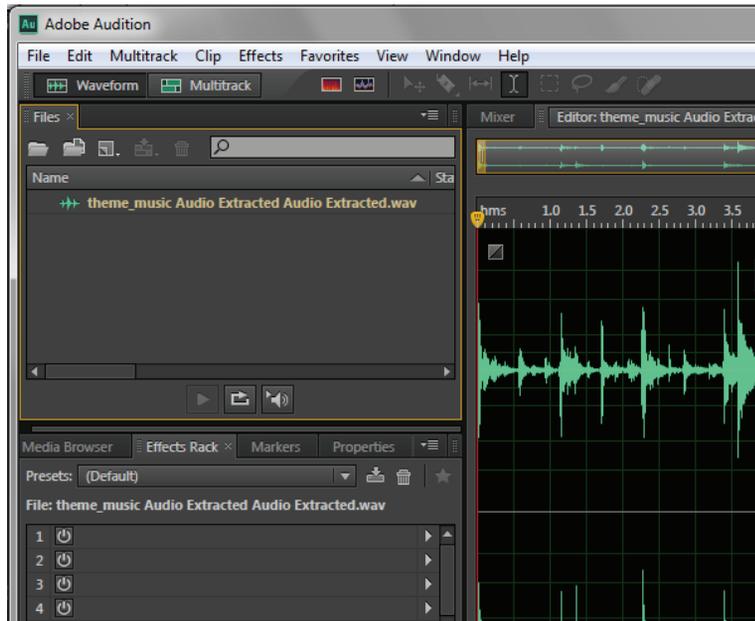


Рис. 6.112. Программа Adobe Audition CS6

4. Внесите необходимые изменения или добавьте эффекты, а затем выберите команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Примечание. Инструкции по редактированию аудиодорожек и добавлению аудиоэффектов можно найти в разделе «Редактирование звука».

5. Вернитесь в программу Adobe Premiere Pro и воспроизведите видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Изменения, внесенные в программе Adobe Audition, автоматически применяются к клипу в программе Adobe Premiere Pro при сохранении этого клипа в программе Adobe Audition.

Сквозной монтаж видеопоследовательности

1. В программе Adobe Premiere Pro выберите видеопоследовательность, содержащую звуковое сопровождение, которое необходимо отредактировать в приложении Adobe Audition.

Вы можете выбрать видеопоследовательность на панели **Project** (Проект) или **Timeline** (Монтажный стол) (рис. 6.113).

2. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Edit In Adobe Audition** ⇒ **Sequence** (Правка ⇒ Редактировать в Adobe Audition ⇒ Видеопоследовательность).

Появится диалоговое окно **Edit In Adobe Audition** (Редактировать в Adobe Audition) (рис. 6.114). По умолчанию, название сессии совпадает с именем видеопоследовательности, которую вы экспортируете.

3. В раскрывающемся списке **Selection** (Выбор) выберите вариант **Entire Sequence** (Вся видеопоследовательность).

Вы можете экспортировать всю видеопоследовательность или только рабочую область.

Рабочую область видеопоследовательности вы определяете на панели **Timeline** (Монтажный стол) в программе Adobe Premiere Pro.

По умолчанию, в каждый клип видеопоследовательности будут добавлены односекундные метки, предоставляющие вам больший контроль при добавлении переходов и звуковых эффектов в отдельные аудиоклипы видеопоследовательности.

4. Установите флажок **Export Preview Video** (Экспорт видео для предварительного просмотра).

Это может пригодиться, когда необходимо просмотреть соответствующее видео в процессе редактирования звука в программе Adobe Audition.

5. Убедитесь, что флажок **Open In Adobe Audition** (Открыть в Adobe Audition) установлен, а затем щелкните по кнопке **OK**.

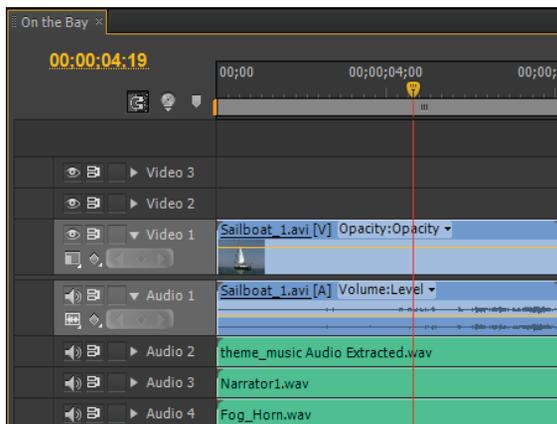


Рис. 6.113. Видеопоследовательность в программе Adobe Premiere Pro

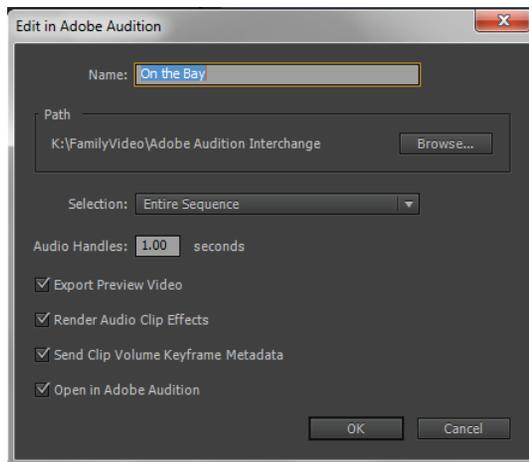


Рис. 6.114. Диалоговое окно **Edit In** программы **Adobe Audition**

Будет произведен экспорт видеопоследовательности, и файлы будут открыты в новой многодорожечной сессии программы Adobe Audition. Программа Adobe Audition откроется в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) (рис. 6.115).

Видеоклип будет расположен на верхней дорожке.

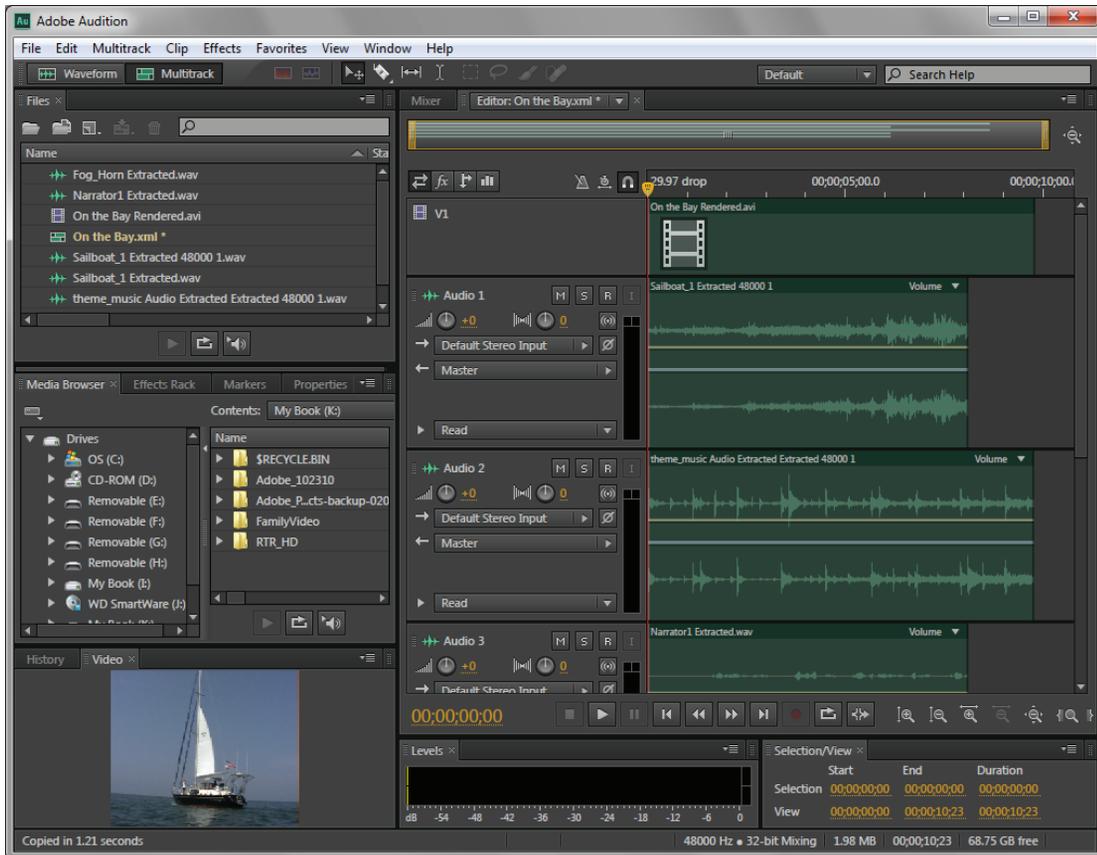


Рис. 6.115. Режим **Multitrack Editor** программы Adobe Audition

6. Нажмите клавишу **Пробел** или щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение), чтобы воспроизвести видеопоследовательность.

При воспроизведении, на панели **Video** (Видео) демонстрируется видеоизображение последовательности.

С помощью функций программы Adobe Audition вы можете редактировать отдельные звуковые дорожки. По окончании редактирования, видеопоследовательность можно экспортировать обратно в программу Adobe Premiere Pro.

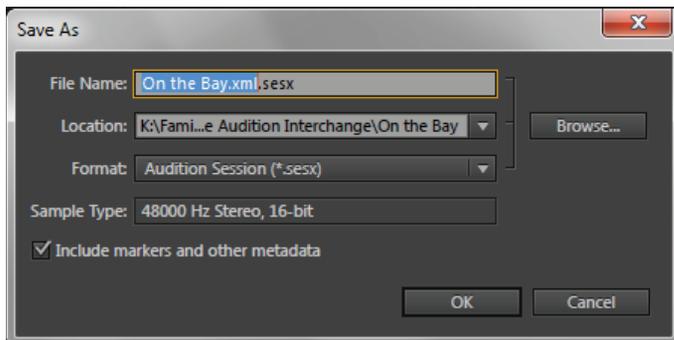


Рис. 6.116. Диалоговое окно **Save As**

7. Выберите команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Появится диалоговое окно **Save As** (Сохранить как) (рис. 6.116). По умолчанию программа Adobe Audition сохраняет видеопоследовательность в новой многодорожечной сессии программы Adobe Audition.

8. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы принять параметры по умолчанию.

9. Выберите команду меню **Multitrack** ⇒ **Export To Adobe Premiere Pro** (Многодорожечный файл ⇒ Экспорт в Adobe Premiere Pro).

Появится диалоговое окно **Export To Adobe Premiere Pro** (Экспорт в Adobe Premiere Pro) (рис. 6.117). При экспорте каждой дорожки по отдельности, полная продолжительность каждой дорожки преобразуется в отдельный клип. При необходимости, несколько клипов

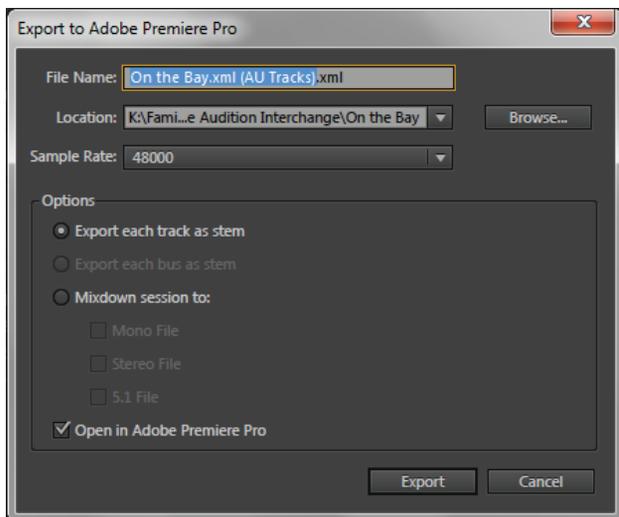


Рис. 6.117. Диалоговое окно **Export To Adobe Premiere Pro**

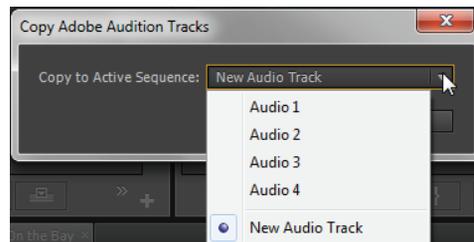


Рис. 6.118. Диалоговое окно **Copy Adobe Audition Tracks**

объединяются. Выберите этот вариант, чтобы совместить клипы с точками входа и выхода видеопоследовательности. Вы также можете преобразовать всю сессию в единый моно, стерео или 5.1-канальный аудиофайл. Возможность открыть экспортированный файл (или файлы) в программе Adobe Premiere Pro должна быть выбрана по умолчанию.

10. Установите переключатель в положение **Mixdown Session To** (Смикшировать сессию в)

11. Установите переключатель в положение **Mono File** (Моно файл).

12. Щелкните по кнопке **Export** (Экспорт).

В программе Adobe Premiere Pro появится диалоговое окно **Copy Adobe Audition Tracks** (Копирование дорожек Adobe Audition) (рис. 6.118).

13. Откройте раскрывающийся список **Copy To Active Sequence** (Копировать в активную видеопоследовательность)

Вы можете заменить исходные дорожки сверху вниз, начиная с выделенной дорожки.

Вариант **New Audio Track** (Новая аудиодорожка) помещает каждую отредактированную дорожку или результат сведения на новую звуковую дорожку, расположенную под исходными. Данный вариант выбран по умолчанию.

14. Выберите вариант **New Audio Track** (Новая аудиодорожка) и щелкните по кнопке **OK**.

Сведенный монофонический аудиофайл появится на новой дорожке под исходными (рис. 6.119).

Исходные дорожки вам уже не нужны, поэтому можете удалить их или заглушить. Обратите внимание на то, что экспортированный из программы Adobe Audition файл (или файлы) появляются в новой корзине на панели **Project** (Проект) (рис. 6.120).

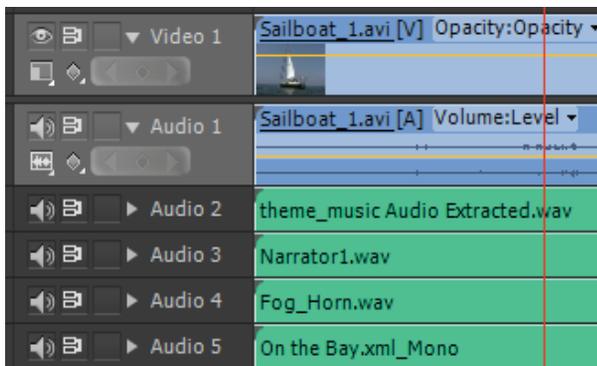


Рис. 6.119. Отредактированный звуковой файл на аудиодорожке **Audio 5**

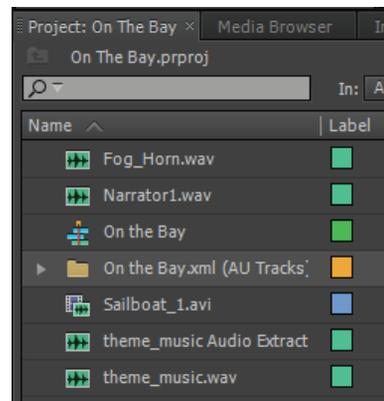


Рис. 6.120. Новая корзина на панели **Project**

ЗАПИСЬ ДИКТОРСКОГО ТЕКСТА

Несмотря на то, что дикторский текст можно записать и в программе Adobe Premiere Pro CS6, программа Audition позволяет более точно управлять уровнем громкости, чистотой и длительностью записи. Как только запись дикторского текста будет произведена, вы можете сделать ее частью многодорожечного звукового файла: например, к голосу за кадром можно добавить звуковые эффекты и звуковое сопровождение, увеличивая уровень громкости или заглушая дикторский текст, когда воспроизводятся эти звуки.

Запись дикторского текста

Вы можете записывать звук с микрофона или любого другого источника, который можно подключить к линейному входу звуковой карты. После подключения микрофона, настройте устройства ввода (микрофон) и вывода (динамик) в программе Adobe Audition. Затем вы сможете записать дикторский текст в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) или **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

В режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) вы можете создать новый файл для записи или произвести запись в существующий файл, перезаписав или добавив дикторский текст в текущую запись.

При работе в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) программа Adobe Audition автоматически создает новый WAV-файл и сохраняет его в папке с многодорожечными сессиями. Названия клипов состоят из названия дорожки и номера фрагмента (например, Track 1_003.wav). После завершения записи, вы можете отредактировать фрагмента для создания окончательного микса.

Чтобы получить наилучшие результаты, вы должны записывать звук как можно громче, при этом не доводя уровень сигнала до перегрузки. Постарайтесь, чтобы при установке уровней записи пик, соответствующий самому громкому звуку, находился между -2 дБ и 0 дБ.

В этом разделе вы создадите новый файл в редакторе волновой формы и запишете дикторский текст.

Настройка устройств ввода и вывода

1. Подключите микрофон к компьютеру.
2. Откройте программу Adobe Audition и выберите команду меню **Edit** \Rightarrow **Preferences** \Rightarrow **Audio Hardware** (Правка \Rightarrow Параметры \Rightarrow Аудио оборудование) (Windows) (рис. 6.121) или **Audition** \Rightarrow **Preferences** \Rightarrow **Audio Hardware** (Audition \Rightarrow Параметры \Rightarrow Аудио оборудование) (OS X).

Откроется диалоговое окно **Preferences** (Параметры) с выбранной категорией **Audio Hardware** (Аудио оборудование).

3. В раскрывающемся списке **Default Input** (Устройство ввода по умолчанию) выберите модель подключенного микрофона.

4. В раскрывающемся списке **Default Output** (Устройство вывода по умолчанию) выберите модель подключенных динамиков.

5. В раскрывающемся списке **Sample Rate** (Частота дискретизации) выберите частоту дискретизации.

Большие значения частоты дискретизации соответствуют лучшему звучанию, но приводят к увеличению размера файлов.

6. Щелкните по кнопке **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно **Preferences** (Параметры).

Запись дикторского текста в режиме **Waveform Editor**

1. Откройте программу Adobe Audition и щелкните по кнопке **View Waveform Editor** (Редактор волновой формы) (рис. 6.122).

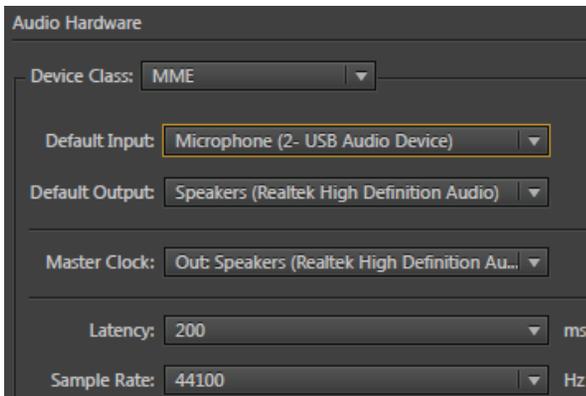


Рис. 6.121. Параметры аудио оборудования

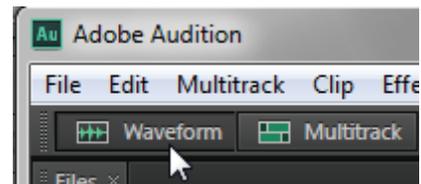


Рис. 6.122. Кнопка **View Waveform Editor**

Появится диалоговое окно **New Audio File** (Новый аудиофайл) (рис. 6.123).

Если диалоговое окно **New Audio File** (Новый аудиофайл) не появилось, выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Audio File** (Файл ⇒ Новый ⇒ Аудиофайл).

2. Введите имя файла и щелкните по кнопке **ОК**.

Новый аудиофайл будет отображаться на панели **Files** (Файлы) (рис. 6.124).

Панель **Editor** (Редактор) пуста, поскольку вы еще не записали звук для нового файла (рис. 6.125).

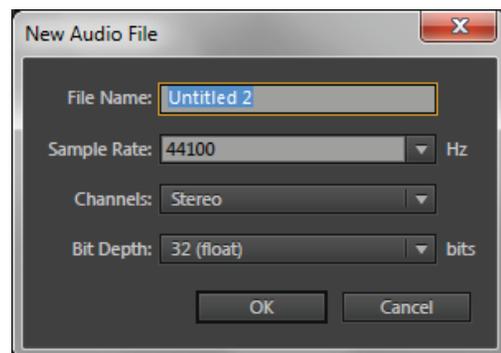


Рис. 6.123. Диалоговое окно **New Audio File**

3. Выберите новый аудиофайл на панели **Files** (Файлы).
4. Щелкните по кнопке **Record** (Запись) на панели **Editor** (Редактор) и начните записывать дикторский текст (рис. 6.126).

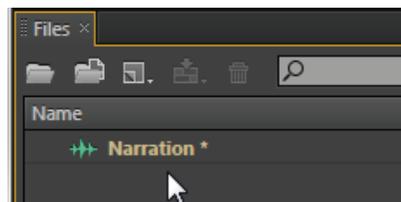


Рис. 6.124. Панель Files

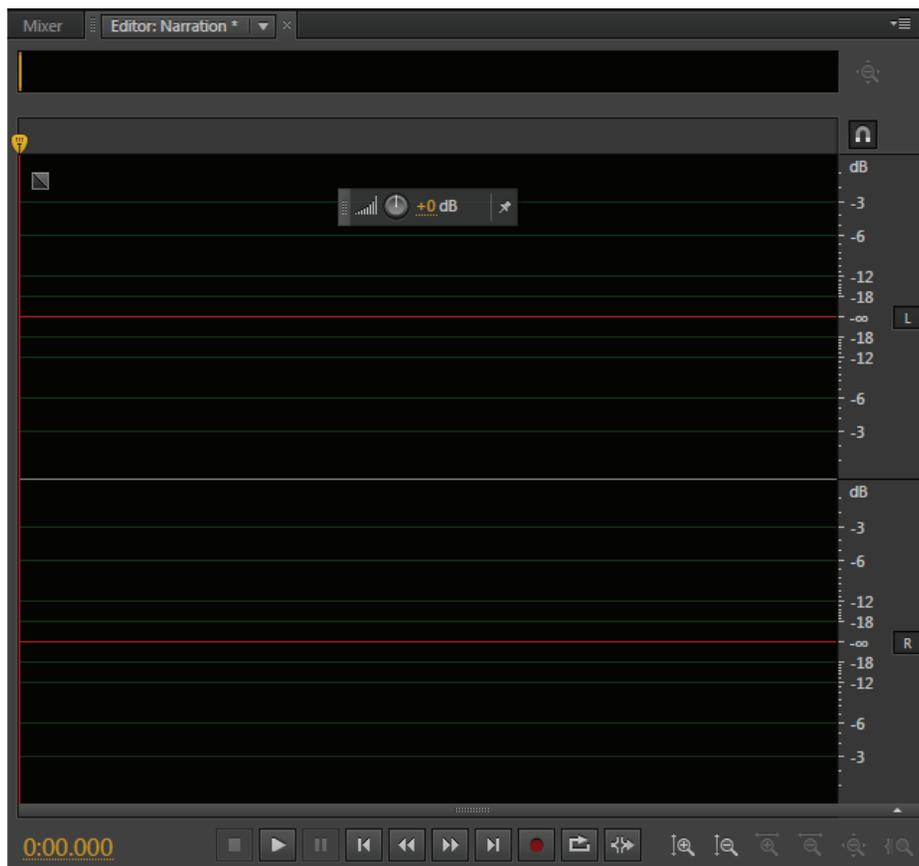


Рис. 6.125. Панель Editor

В процессе записи обратите внимание на индикатор уровня звука на панели **Levels** (Уровни) (рис. 6.127).

Примечание. Если вы получите сообщение об ошибке «The sample rates of the audio input and output devices do not match. Audio cannot be recorded until this is corrected — Частота дискретизации

устройств ввода и вывода звука не совпадает. Звук не может быть записан, пока эта проблема не будет устранена», то вам нужно будет изменить частоту дискретизации микрофона и/или динамиков. Вы можете сделать это путем изменения настроек звука в операционной системе компьютера.

5. По окончании записи щелкните по кнопке **Stop** (Стоп) на панели **Editor** (Редактор) (рис. 6.126).



Рис. 6.126. Панель **Editor**

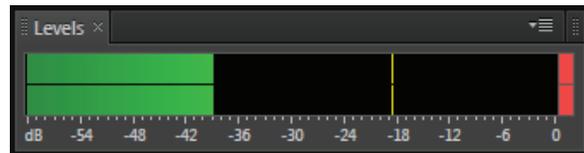


Рис. 6.127. Панель **Levels**

Примечание. Вы также можете щелкнуть по кнопке **Pause** (Пауза), чтобы приостановить запись. Для возобновления записи еще раз щелкните по кнопке **Pause** (Пауза) или **Record** (Запись).

На панели **Editor** (Редактор) появится волновая форма нового аудиофайла (рис. 6.128).

Примечание. Файл был автоматически сохранен в формате Waveform (WAV). Чтобы сохранить файл в другом формате, например, MP3, выберите команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как).

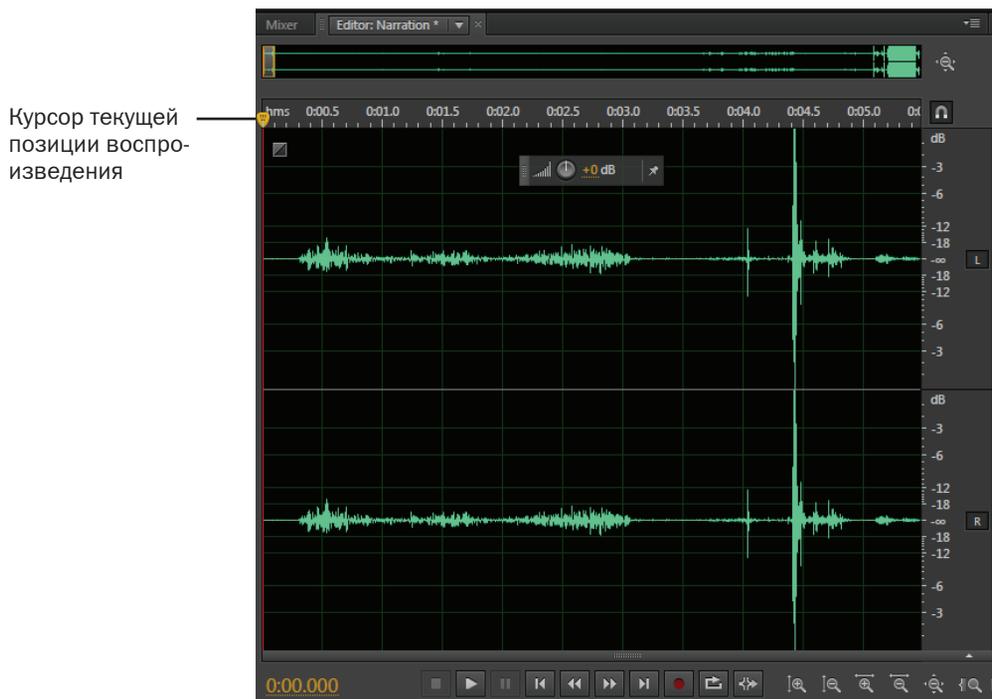


Рис. 6.128. Волновая форма на панели **Editor**

Формат Waveform — это тип файлов с высокой разрешающей способностью; это значит, что в этом формате сохраняются все звуковые данные. В других типах файлов (например, MP3) применяется компрессия звука, в результате чего происходит некоторая потеря данных.

6. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в начало клипа на панели **Editor** (Редактор) и нажмите клавишу **Пробел** или щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение), чтобы воспроизвести новую запись. Нажмите клавишу **Пробел** еще раз или щелкните по кнопке **Stop** (Стоп), чтобы остановить воспроизведение.

СОЗДАНИЕ МНОГОДОРОЖЕЧНЫХ ЗВУКОВЫХ ФАЙЛОВ

При создании звуковой дорожки зачастую требуется объединять несколько дорожек — например, дорожку с записью дикторского текста и дорожку с музыкой.

В многодорожечных проектах программы Adobe Audition CS6 вы можете объединять (*сводить* или *микшировать*) несколько аудиоклипов вместе, создавая многослойные звуковые дорожки. Аудиоклипы в многодорожечном проекте сохраняются в виде многодорожечной сессии. Многодорожечный файл служит контейнером для просмотра и редактирования сессии. Многодорожечный проект сохраняется в формате Adobe Audition Session file (SESX). При добавлении файла в многодорожечный проект, создается копия этого файла, которая сохраняется в файле проекта. Многодорожечные сессии также могут включать предварительный просмотр видео для целей синхронизации.

На рис. 6.129 показан многодорожечный проект, включающий звуковую дорожку, музыку, дикторский текст, а также звук сирены. Вы можете редактировать отдельно каждую дорожку. После редактирования, вы можете экспортировать всю сессию в программу Adobe Premiere Pro в качестве отдельных аудиоклипов, а также смикшированных моно стерео или 5.1-канальных аудиофайлов.

Создание многодорожечного проекта

Новый многодорожечный проект создается с шестью аудиодорожками и одной мастер-дорожкой, однако вы легко можете добавить или удалить дорожки.

Создание многодорожечного проекта

1. Запустите программу Adobe Audition и щелкните по кнопке **View Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) на панели инструментов (рис. 6.130).

Появится диалоговое окно **New Multitrack Session** (Новая многодорожечная сессия) (рис. 6.131).

2. Введите имя новой сессии.

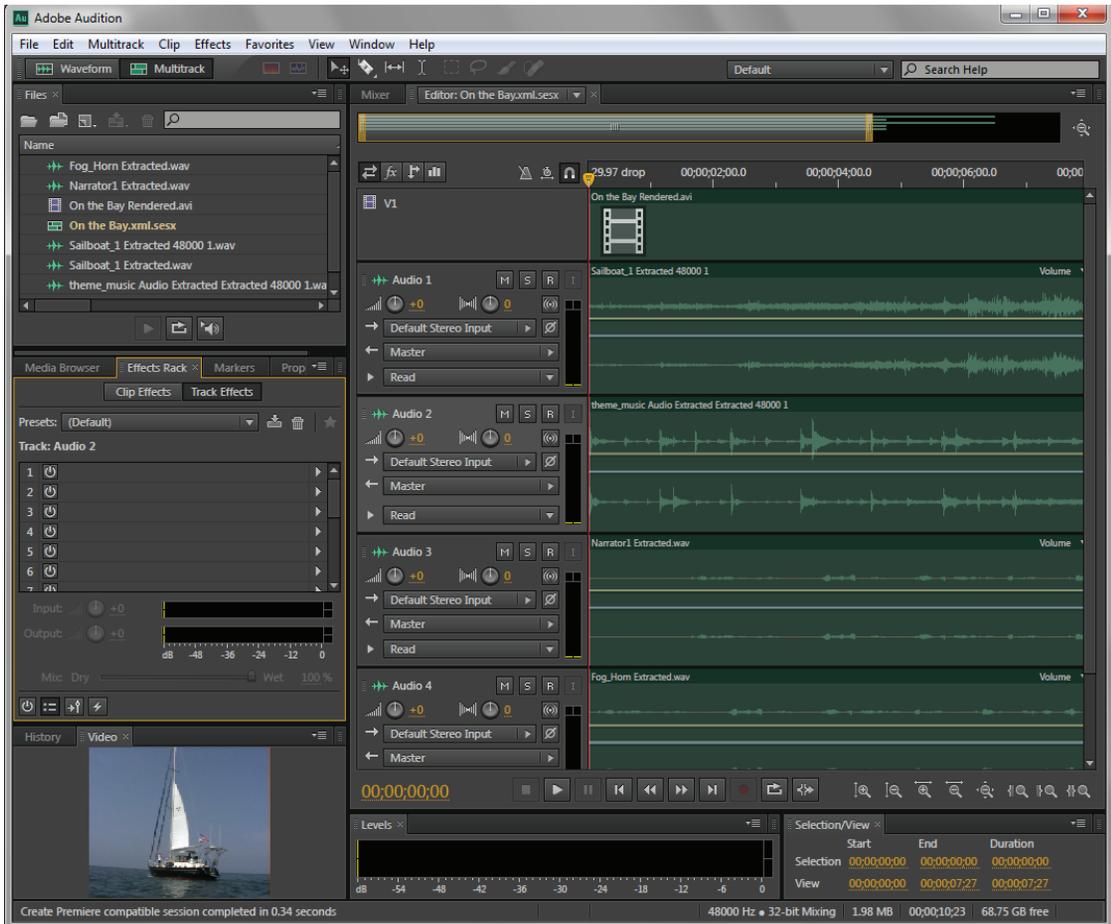


Рис. 6.129. Многодорожечный проект в программе Adobe Audition

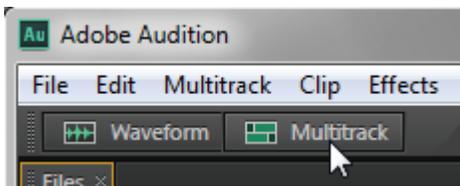


Рис. 6.130. Кнопка View Multitrack Editor

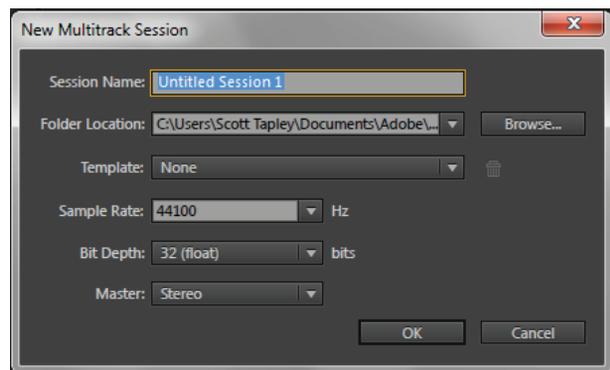


Рис. 6.131. Диалоговое окно New Multitrack Session

Примечание. Вы можете изменить выбранное по умолчанию расположение для хранения многодорожечных сессий. Для этого щелкните по кнопке **Browse** (Обзор), выберите новое расположение и щелкните по кнопке **OK** (Windows) или **Choose** (Выбрать) (OS X) для закрытия диалогового окна **Choose Destination Folder** (Выбор места назначения).

3. В диалоговом окне **New Multitrack Session** (Новая многодорожечная сессия) откройте раскрывающийся список **Template** (Шаблон) (рис. 6.132).

Для новой многодорожечной сессии доступно несколько шаблонов. Например, вы можете выбрать сессию с 24 дорожками или добавить дорожки для работы над музыкальным сопровождением фильма. Также предусмотрены дорожки, специально предназначенные для сведения вокала и музыки.

4. Выберите вариант **None** (Нет), чтобы создать сессию с шестью дорожками.

5. Откройте раскрывающийся список **Master** (Мастер) (рис. 6.133).

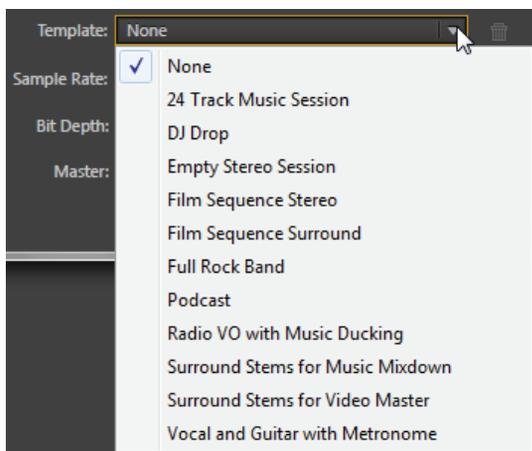


Рис. 6.132. Многодорожечные шаблоны

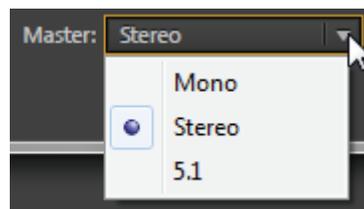


Рис. 6.133. Раскрывающийся список **Master**

Вы можете добавить моно, стерео или 5.1-канальные дорожки. Вариант **Stereo** (Стерео) выбран по умолчанию. Обратите внимание на то, что вы также можете изменить параметры частоты сессии.

6. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно **New Multitrack Session** (Новая многодорожечная сессия) и создать новую многодорожечную сессию с шестью пустыми стерео дорожками.

Новый файл многодорожечной сессии отображается на панели **Files** (Файлы) (рис. 6.134).

Шесть пустых стерео дорожек отображаются на панели **Editor** (Редактор) (рис. 6.135). Если вы не видите все шесть дорожек на панели **Editor** (Редактор),

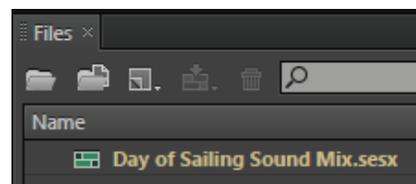
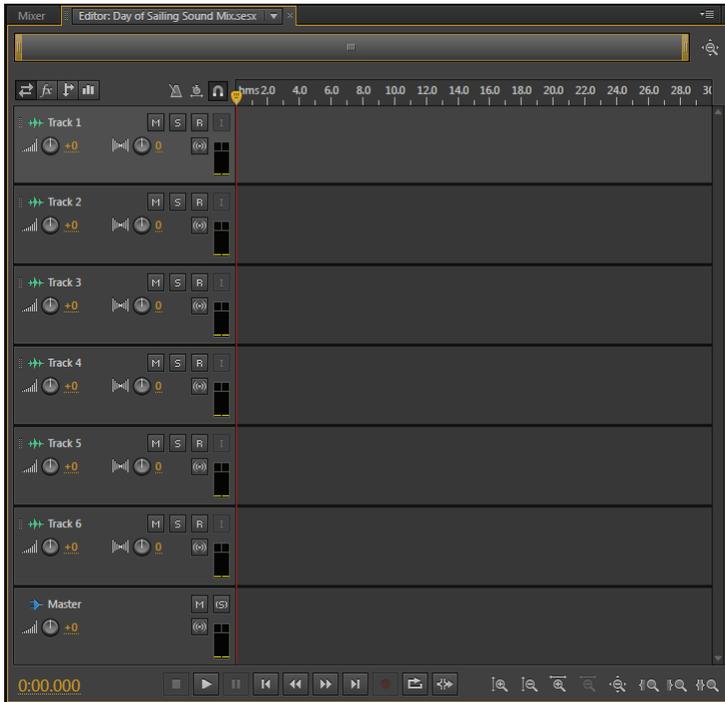
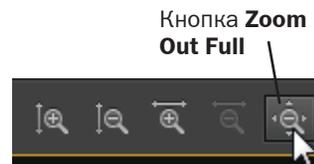
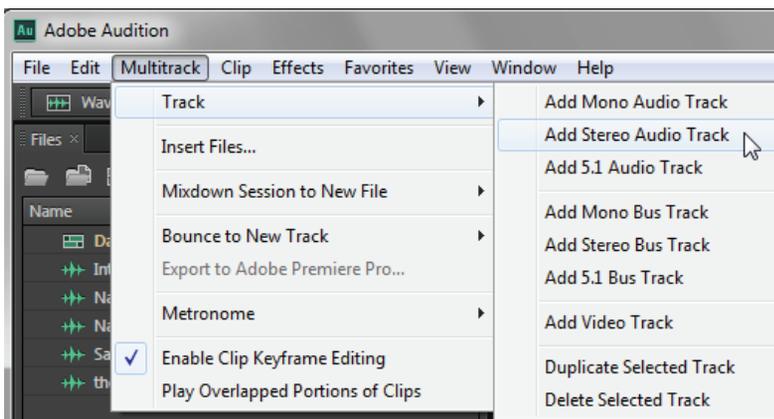


Рис. 6.134. Панель **Files**

Рис. 6.135. Панель **Editor**Кнопка **Zoom Out Full**Рис. 6.136. Кнопка **Zoom Out Full**

щелкните по кнопке **Zoom Out Full** (Отобразить полностью) на панели **Editor** (Редактор) (рис. 6.136).

Примечание. Чтобы добавить дополнительные пустые дорожки, раскройте пункт **Multitrack** (Многодорожечный файл) в главном меню, выберите команду **Track** (Дорожка) и тип добавляемой дорожки. Вы также можете дублировать или удалить выбранную дорожку (рис. 6.137).

Рис. 6.137. Пункт меню **Multitrack**

7. Чтобы добавить в проект звуковые файлы, выберите команду меню **File** ⇒ **Import** ⇒ **File** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Файл).

8. В диалоговом окне **Import File** (Импорт файлов) выберите файлы для импорта и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Импортируемые файлы будут отображены на панели **Files** (Файлы) (рис. 6.138).

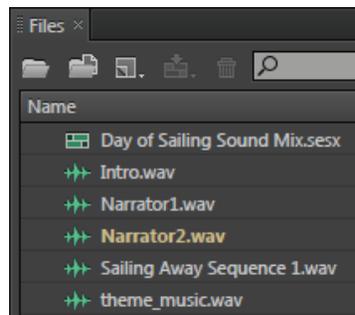


Рис. 6.138. Панель Files

Примечание. При импорте файлов, рабочее пространство может переключиться в режим **Waveform Editor** (Редактор волновой формы). Если это произойдет, щелкните по кнопке **View Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор), чтобы вернуться к многодорожечной сессии.

9. Перетащите аудиофайлы из панели **Files** (Файлы) на пустые звуковые дорожки в редакторе. Вы можете разместить их на временной шкале так, чтобы они начинались в разное время (рис. 6.139).

Примечание. Если частота дискретизации аудиофайлов не соответствует настройкам многодорожечной сессии, то появится предупреждение. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы создать копии файлов с новыми настройками, соответствующими вашему проекту. В результате на панели **Files** (Файлы) будут присутствовать две версии одного и того же файла. Вы можете сохранить обе копии или удалить те версии файла, которые не соответствуют настройкам вашего проекта.

Добавление в многодорожечный проект нескольких файлов может усложнить работу с отдельными дорожками.

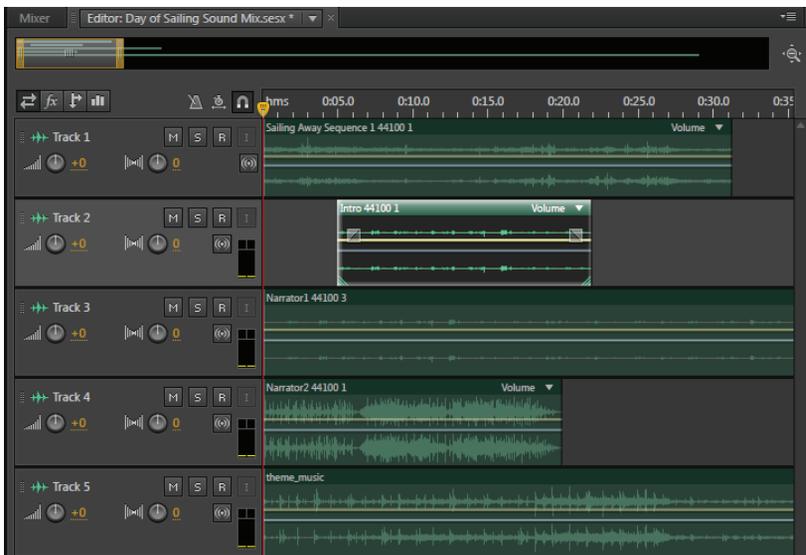


Рис. 6.139. Многодорожечная сессия

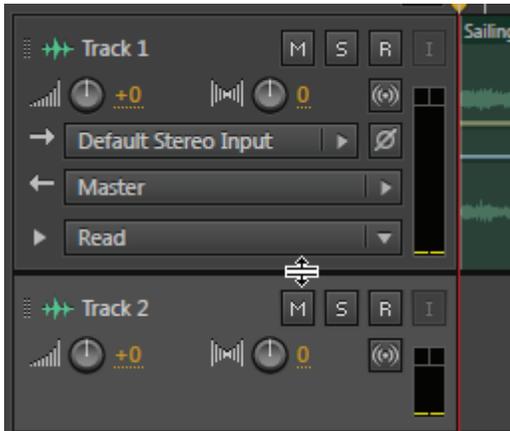


Рис. 6.140. Увеличенная область отображения дорожки **Track 1**

10. Чтобы увеличить область отображения отдельной дорожки, установите указатель мыши на нижний край дорожки и перетащите его (рис. 6.140).

11. Изучите элементы управления масштабом в нижней части панели **Editor** (Редактор) (рис. 6.141).

Вы можете увеличивать или уменьшать масштаб дорожек по вертикали (амплитуда), изменяя масштаб каждого клипа. Вы также можете увеличивать или уменьшать масштаб дорожек по горизонтали для изменения масштаба временной шкалы, отображая при этом большую или меньшую часть дорожки.

При редактировании клипов вы можете сфокусироваться на конкретных точках входа\выхода или на выбранных областях клипа.

Редактирование отдельной дорожки

Каждая дорожка в многодорожечном проекте может быть открыта и отредактирована независимо от других дорожек.

Редактирование отдельной дорожки

1. Выделите дорожку, которую необходимо отредактировать, щелкнув по ней мышью.
2. Выберите команду меню **Clip** ⇒ **Edit Source File** (Клип ⇒ Редактировать исходный файл). Клип откроется в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) (рис. 6.142).
3. Внесите изменения на дорожку, например, разделите ее на отдельные клипы, примените эффекты, очистите, удалите шумы, или уменьшите или увеличьте уровень громкости этой дорожки.

Примечание. Дополнительную информацию о редактировании клипов вы можете найти в разделе «Редактирование звука».

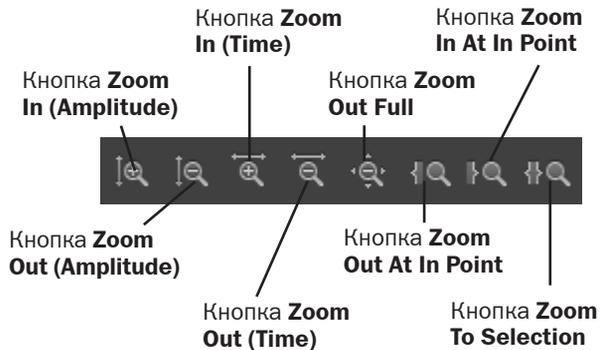


Рис. 6.141. Элементы управления масштабом на панели **Editor**

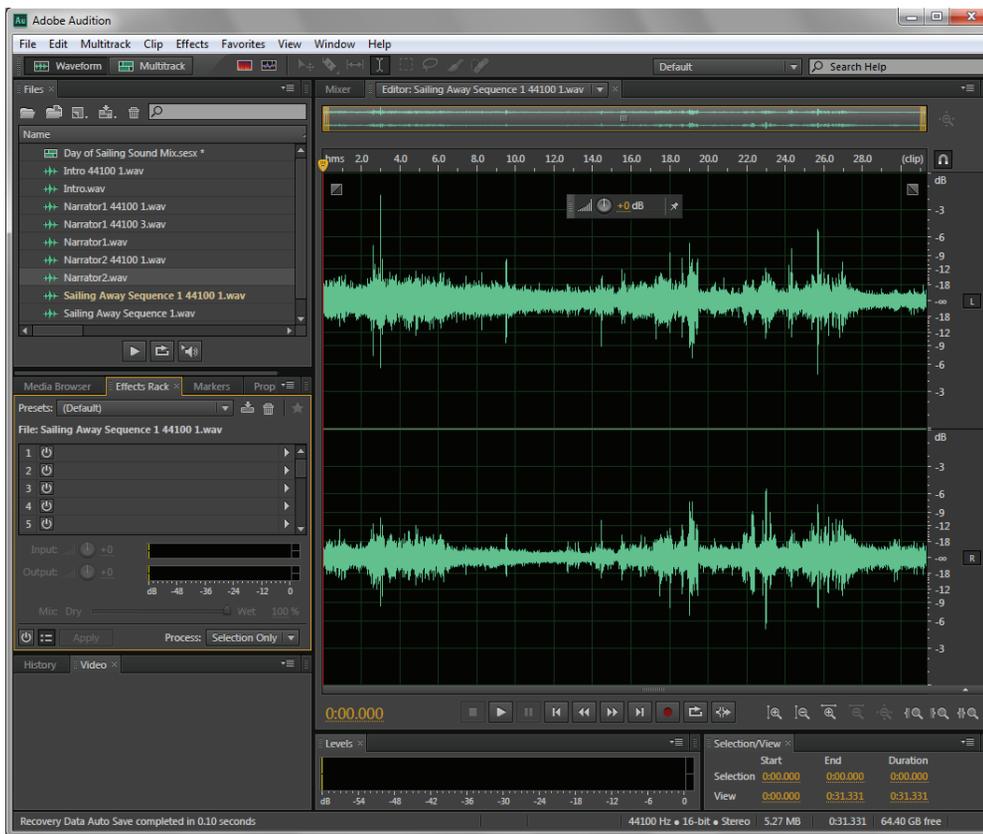


Рис. 6.142. Файл, открытый в режиме Waveform Editor

4. Щелкните по кнопке **View Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор), чтобы просмотреть многодорожечную сессию в панели **Editor** (Редактор).

Все внесенные вами изменения будут отображены в многодорожечном проекте.

Сохранение многодорожечного проекта в виде отдельного аудиофайла

Этот процесс заключается в экспортировании результата сведения нескольких дорожек. При этом все дорожки объединяются в один файл — файл в формате WAV, AIF, MP3 или в любом другом формате, выбор которого зависит от установленных параметров.

Сохранение многодорожечного проекта в виде отдельного аудиофайла

1. На панели **Files** (Файлы) выберите многодорожечный проект, который необходимо сохранить, а затем выберите команду меню **Multitrack** ⇒ **Mixdown Session To New File** ⇒ **Entire Session** (Многодорожечный файл ⇒ Свести сессию в новый файл ⇒ Вся сессия).

Примечание. Вы также можете выбрать команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Multitrack Mixdown** ⇒ **Entire Session** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Сведение многодорожечного файла ⇒ Вся сессия).

Сведенный файл будет отображен на панели **Files** (Файлы) вместе с файлом многодорожечной сессии (рис. 4.195)

2. Дважды щелкните по сведенному файлу на панели **Files** (Файлы).

Файл откроется на панели **Editor** (Редактор). Вся многодорожечная сессия теперь представляет собой отдельный файл, который вы можете добавить в другие многодорожечные сессии.



Рис. 6.143. Сведенный многодорожечный файл

Добавление дорожки предварительного просмотра видео в многодорожечную сессию

При редактировании звукового сопровождения видеоклипов полезно открыть предварительный просмотр видео в качестве части многодорожечной сессии. Это позволит вам просматривать видео в процессе монтажа, сращивания, сведения и улучшения звукового сопровождения.

В режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) вы можете вставлять видеофайлы для точной синхронизации сессии с видео. После вставки видеофайла, соответствующий видеоклип отображается над областью отображения дорожек, а аудиоклип располагается на дорожке под ним.

Вставка видео в многодорожечную сессию

- 1.** Откройте многодорожечную сессию в редакторе.
- 2.** В режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) установите курсор текущей позиции воспроизведения в точку временной шкалы, где должно начаться воспроизведение видео.
- 3.** Выберите команду меню **Multitrack** ⇒ **Insert Files** (Многодорожечный файл ⇒ Вставить файлы).
- 4.** В диалоговом окне **Import File** (Импорт файла) перейдите в папку с видеофайлом, выберите его и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Примечание. Если частота дискретизации аудиодорожки видеоклипа отличается от параметров многодорожечной сессии, появится предупреждение. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы создать копию файла с частотой дискретизации, которая соответствует вашей сессии.

Видеофайл будет добавлен на самую верхнюю дорожку многодорожечной сессии. Если видеофайл содержит звуковое сопровождение, то это звук помещается на новую дорожку, расположенную непосредственно под дорожкой, содержащей видео (рис. 4.196).

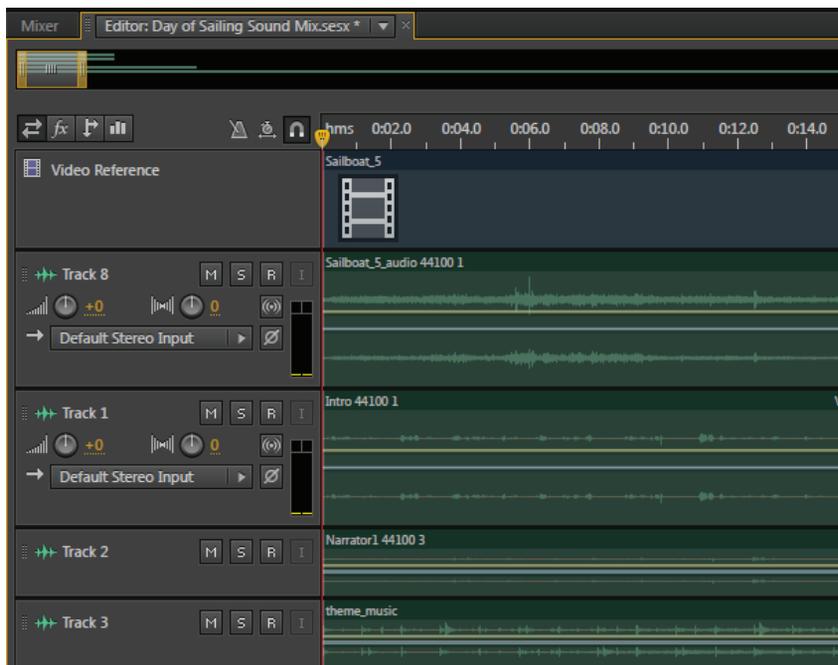


Рис. 6.144. Видеодорожка на панели **Editor**

Предварительный просмотр видео воспроизводится на панели **Video** (Видео) (рис. 4.197).

Примечание. Вы можете перемещать видеоклип, не затрагивая аудиоклип, содержащий исходное звуковое сопровождение. Для синхронизации таких видео и аудиоклипов, выберите один из них, а затем, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), щелкните по другому. Теперь при перетаскивании одного клипа, другой будет перемещаться вместе с ним.



Рис. 6.145. Панель **Video**

РЕДАКТИРОВАНИЕ ЗВУКА

Хотя в некоторых ситуациях программу Adobe Audition CS6 можно использовать для записи звука, в подавляющем большинстве случаев она применяется для редактирования, очистки или добавления эффектов в существующие аудиофайлы — например, звуковое сопровождение, записанное вместе с видеоизображением. Например, если вы сняли интервью, можно воспользоваться программой Audition, чтобы подавить фоновый шум, увеличить уровень громкости или удалить звук звонка мобильного телефона.

В этом разделе представлены следующие упражнения:

- Разделение звукового файла на клипы;
- Обрезка аудиофайлов;
- Подавление шума;
- Увеличение или уменьшение уровня громкости;
- Удаление посторонних шумов;
- Применение эффектов;
- Объединение отредактированных клипов в многодорожечной сессии;
- Растяжение клипов в многодорожечной сессии.

Разделение звукового файла на клипы

После того, как аудиоклип будет записан и импортирован в программу Adobe Audition, вы можете разделить его на части, редактировать и работать с которыми можно по отдельности.

Разделение звукового файла на клипы

1. Запустите программу Adobe Audition.
2. Откройте аудиофайл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы).

Примечание. Чтобы открыть файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы), вы можете дважды щелкнуть по файлу на панели **Files** (Файл) или в многодорожечной сессии. Вы также можете выбрать команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть), чтобы открыть файл, который еще не был импортирован на панель **Files** (Файл). Еще один способ — записать новый звуковой файл на панели **Editor** (Редактор). Для получения информации о записи звука обратитесь к разделу «Как записать дикторский текст».

3. Выберите инструмент **Time Selection** (Выделение по времени) на панели инструментов (рис. 6.146).
4. Выделите фрагмент аудиофайла путем перетаскивания (рис. 6.147).
5. Выберите команду меню **File** ⇒ **Save Selection As** (Файл ⇒ Сохранить выделение как).

Появится диалоговое окно **Save Selection As** (Сохранение выделения как) (рис. 6.148).

Программа Adobe Audition создаст новый файл на основе выделенного звукового фрагмента. По умолчанию новый файл представляет собой файл Wave PCM, но вы можете изменить формат в раскрывающемся списке **Format** (Формат).

6. Введите описательное имя аудиофайла и щелкните по кнопке **ОК**, чтобы создать новый файл.



Рис. 6.146. Панель инструментов

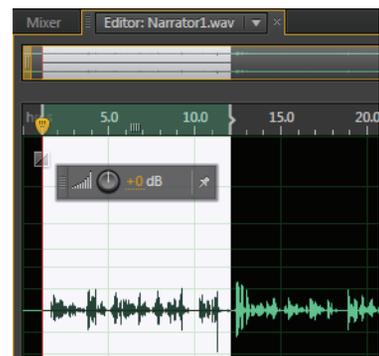


Рис. 6.147. Выделение фрагмента звукового файла

Программа Audition создаст новый файл. Для работы с этим файлом в программе Audition вы должны импортировать его.

7. Выберите команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть), найдите новый файл, выберите его и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Новый файл будет открыт в панели **Editor** (Редактор) и отобразится на панели **Files** (Файл) (рис. 6.149).

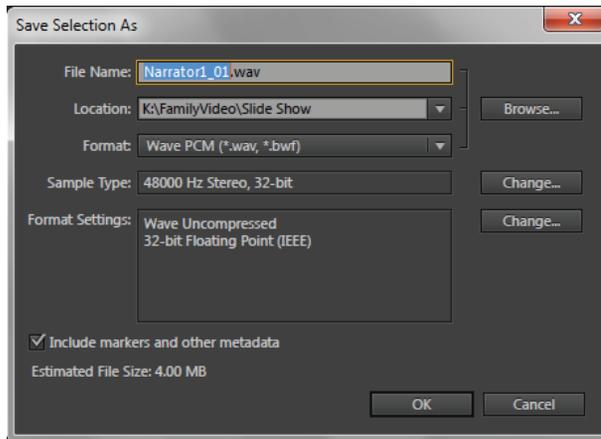


Рис. 6.148. Диалоговое окно **Save Selection As**

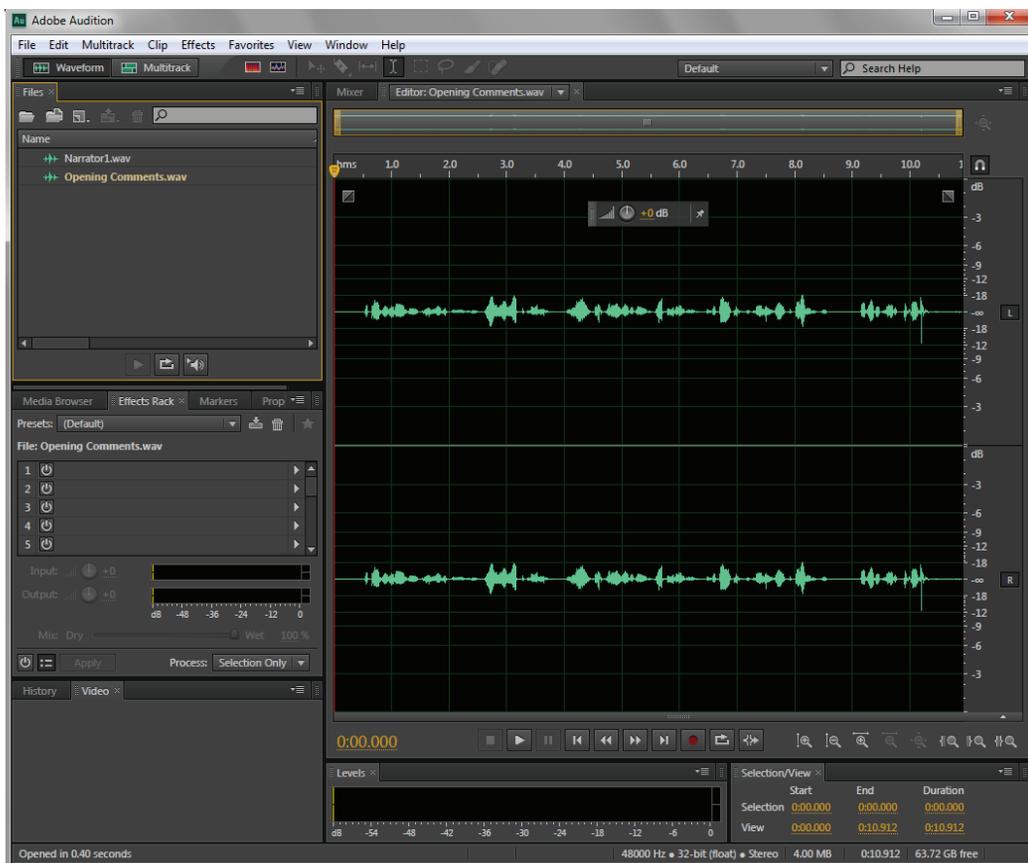


Рис. 6.149. Клип, открытый в виде нового файла

Обрезка аудиофайлов

Чтобы удалить фрагмент аудиофайла, выберите часть клипа и нажмите клавишу **Delete**. Вы можете удалить фрагменты с начала, в середине или с конца клипа.

Обрезка аудиофайлов

1. Откройте звуковой файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы).
2. Выберите инструмент **Time Selection** (Выделение по времени) на панели инструментов (рис. 4.198).

Примечание. Для выбора окончания клипа вам может понадобиться уменьшить масштаб. Щелкните по кнопке **Zoom Out Full** (Отобразить полностью) в нижней части панели **Editor** (Редактор), чтобы отобразить весь клип (рис. 6.150).



Рис. 6.150. Кнопка **Zoom Out Full**

3. Путем перетаскивания указателя мыши выделите звуковой фрагмент, который необходимо удалить, и нажмите клавишу **Delete**.

Подавление шума

Зачастую звук, записанный вместе с видеоматериалом, имеет назойливый фоновый шум: шипение или щелчки, которые уловил микрофон вашей видеокамеры, или шум от проехавшего мимо автомобиля. Вы сможете значительно повысить качество записанного голоса, подавив посторонний шум с помощью программы Adobe Audition.

Процесс подавления шумов в звуковом файле начинается с захвата профиля шума, характерного для того шума, который необходимо удалить из клипа. Например, если дикторский текст сопровождается постоянным шумом вентилятора, вы можете захватить профиль шума, выбрав часть записи во время длительной паузы в разговоре. При записи звука всегда следует попросить всех сохранять тишину, чтобы вы могли в течение одной или двух минут записать окружающий звук в комнате. Это может стать отличным источником профилей шума при подавлении шумов в файле.

Для выполнения этого упражнения понадобится звуковой файл, содержащий разговор и окружающий фоновый шум, который нужно удалить.

Подавление шума

1. Откройте звуковой файл, содержащий записанную речь.

На панели **Editor** (Редактор) отобразится волновая форма.

2. Используя волновую форму, найдите и выделите часть клипа, где отсутствует речь, но слышен нежелательный шум (рис. 6.151).



Рис. 6.151. Выделение, используемое в качестве профиля шума

3. Выберите команду меню **Effects** ⇒ **Noise Reduction/Restoration** ⇒ **Capture Noise Print** (Эффекты ⇒ Подавление шума ⇒ Захват профиля шума).

4. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Select** ⇒ **Select All** (Правка ⇒ Выделить ⇒ Выделить все), чтобы выделить весь клип.

5. Выберите команду меню **Effects** ⇒ **Noise Reduction/Restoration** ⇒ **Noise Reduction (Процесс)** (Эффекты ⇒ Подавление шума ⇒ Подавление шума).

Программа Audition проанализирует файл и откроет диалоговое окно **Effect–Noise Reduction** (Эффект – Подавление шума) с рекомендуемыми настройками (рис. 6.152). Вы можете скорректировать параметры в диалоговом окне или принять рекомендуемые.

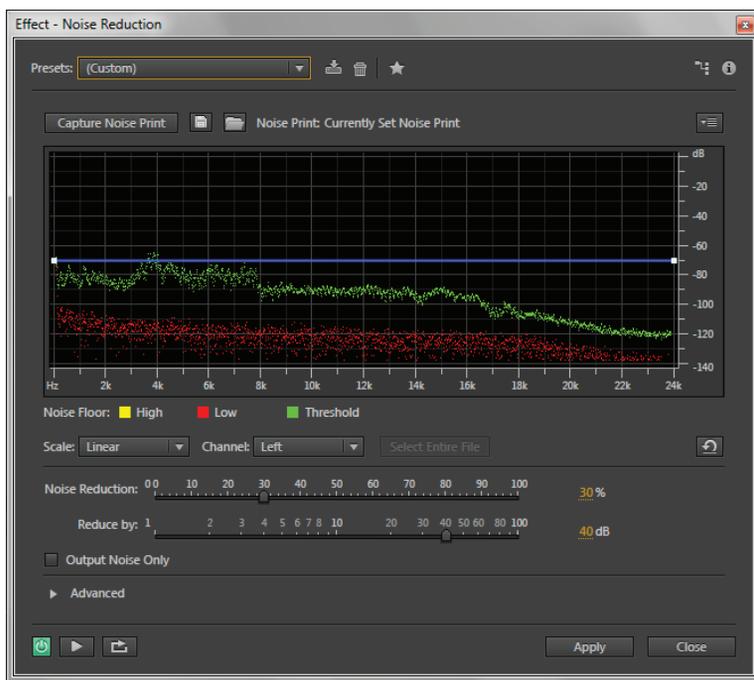


Рис. 6.152. Диалоговое окно **Effect–Noise Reduction**



Рис. 6.153. Кнопки **Preview Play/Stop** и **Power State**

6. Щелкните по кнопке **Preview Play/Stop** (Воспроизведение/Остановка предварительного просмотра) в левом нижнем углу диалогового окна, чтобы оценить звук файла после подавления шума (рис. 6.153).

Во время воспроизведения вы можете щелкнуть по переключателю **Power State** (Включение\Отключение) (рис. 6.153) и услышать, как отредактированный файл звучит по сравнению с исходным.

7. Экспериментируйте с различными параметрами подавления шума до тех пор, пока вас не устроит звук отредактированного файла, а затем щелкните по кнопке **Apply** (Применить), чтобы подтвердить изменения.

Увеличение или уменьшение уровня громкости

Существует одна вещь, которая гарантированно будет раздражать аудиторию вашего законченного видео, — это звуковое сопровождение, требующее от зрителей постоянно настраивать уровень громкости звука во время просмотра.

При записи звука вы можете не достичь постоянного уровня громкости на протяжении всей записи. Или у вас может быть несколько звуковых файлов, записанных в разное время в разных местах с различным уровнем звука. При редактировании или сведении звука в программе Adobe Audition, вы можете увеличить или уменьшить громкость клипа или его части для создания итоговой звуковой дорожки с постоянным уровнем громкости или саундтрека, громкость которого уменьшается или увеличивается тогда, когда это необходимо.

Увеличение или уменьшение уровня громкости

1. Откройте аудиофайл, который необходимо отредактировать.
2. Установите указатель мыши на индикатор **Heads Up Display (HUD)** на панели **Editor** (Редактор) (рис. 6.154).

Примечание. Если индикатор **HUD** не появился, выберите команду меню **View** ⇒ **Show HUD** (Вид ⇒ Показать HUD).

3. Удерживая нажатой кнопку мыши, перетащите указатель мыши влево, чтобы уменьшить громкость, или вправо, чтобы увеличить громкость.

При перетаскивании, индикатор **HUD** отобразит изменение уровня громкости, а волновая форма представит изменение в графическом виде.

4. Отпустите кнопку мыши.

Изменения приняты. После применения изменений индикатор **HUD** сбросит значение громкости до +0 дБ. Число на индикаторе показывает, насколько увеличивается или уменьшается громкость по сравнению с нынешним уровнем (а не с уровнем громкости в исходном файле).

5. Используя инструмент **Time Selection** (Выделение по времени), выполните перетаскивание на панели **Editor** (Редактор), чтобы выделить часть клипа.

6. Используйте индикатор **HUD**, чтобы отрегулировать уровень громкости.

Изменение будет применено только к выбранной части клипа.

Удаление постороннего звука

Иногда в середине аудиозаписи может появиться небольшой фрагмент нежелательного звука — например, звонок мобильного телефона. Удалить такие звуки можно с помощью инструментов выделения программы Adobe Audition и графика спектра частот.

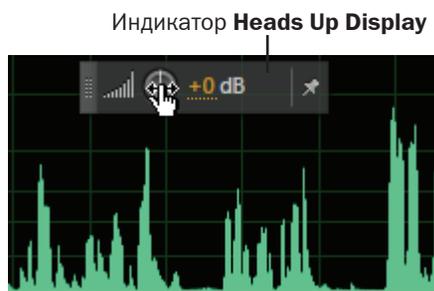


Рис. 6.154. Индикатор HUD на панели Editor

Инструмент **Spectral Frequency Display** (График спектра частот) представляет звук с помощью цвета, так что вы можете буквально видеть различные звуки в файле. Более яркие цвета соответствуют более громким звукам. Более темные цвета соответствуют более тихим звукам. Черный цвет означает тишину. По умолчанию цвет варьируется от темно-синего (низкая амплитуда частоты) до ярко-желтого (высокая амплитуда частоты). Путем определения нежелательных звуков вы можете найти, выделить и удалить (или уменьшить) только конкретный ненужный звук. Вы также можете определить звуки, которые возникают в определенном диапазоне частот и применить фильтры, которые влияют только на целевой диапазон звуков.

Примечание. Следующие методики лучше всего работают с отчетливыми звуками — например, кашель, звонок мобильного телефона или звук отодвигаемого стула. Образец записи в данном упражнении содержит голос диктора, прерванный звонком мобильного телефона.

Примечание. Устранение постороннего звука — это метод проб и ошибок. При необходимости, выберите команду меню **Edit** ⇒ **Undo** (Правка ⇒ Отменить) и попробуйте другой способ.

Удаление постороннего звука

1. Откройте файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы).
2. Щелкните по кнопке **Show Spectral Frequency Display** (Показать график спектра частот) (рис. 6.155).

Воспроизведите клип, чтобы оценить область ненужного звука. В этом примере вы не можете отличить речь от звонка сотового телефона по волновой форме, но вы можете ясно видеть звук телефонного звонка на графике спектра частот (рис. 6.156).

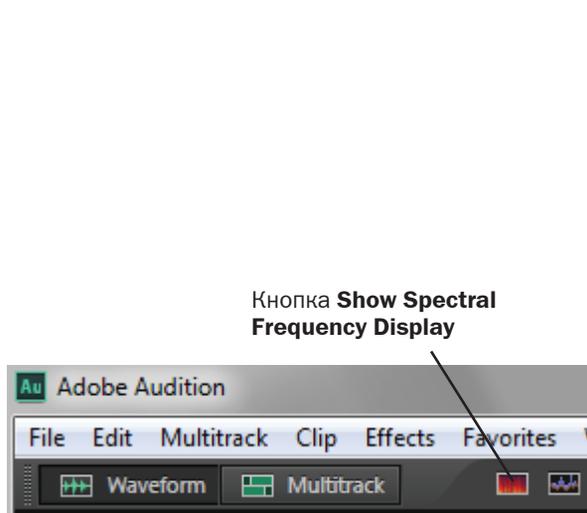


Рис. 6.155. Панель инструментов

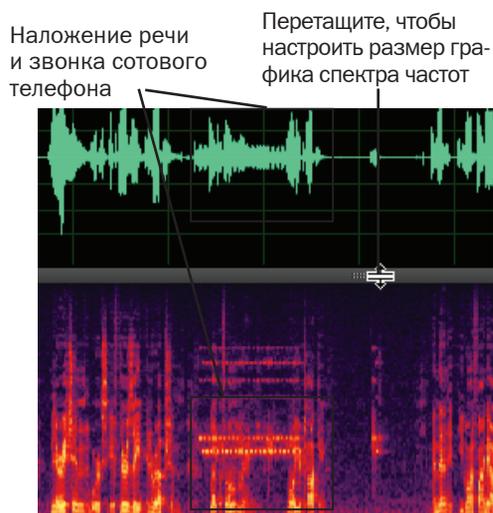


Рис. 6.156. График спектра частот

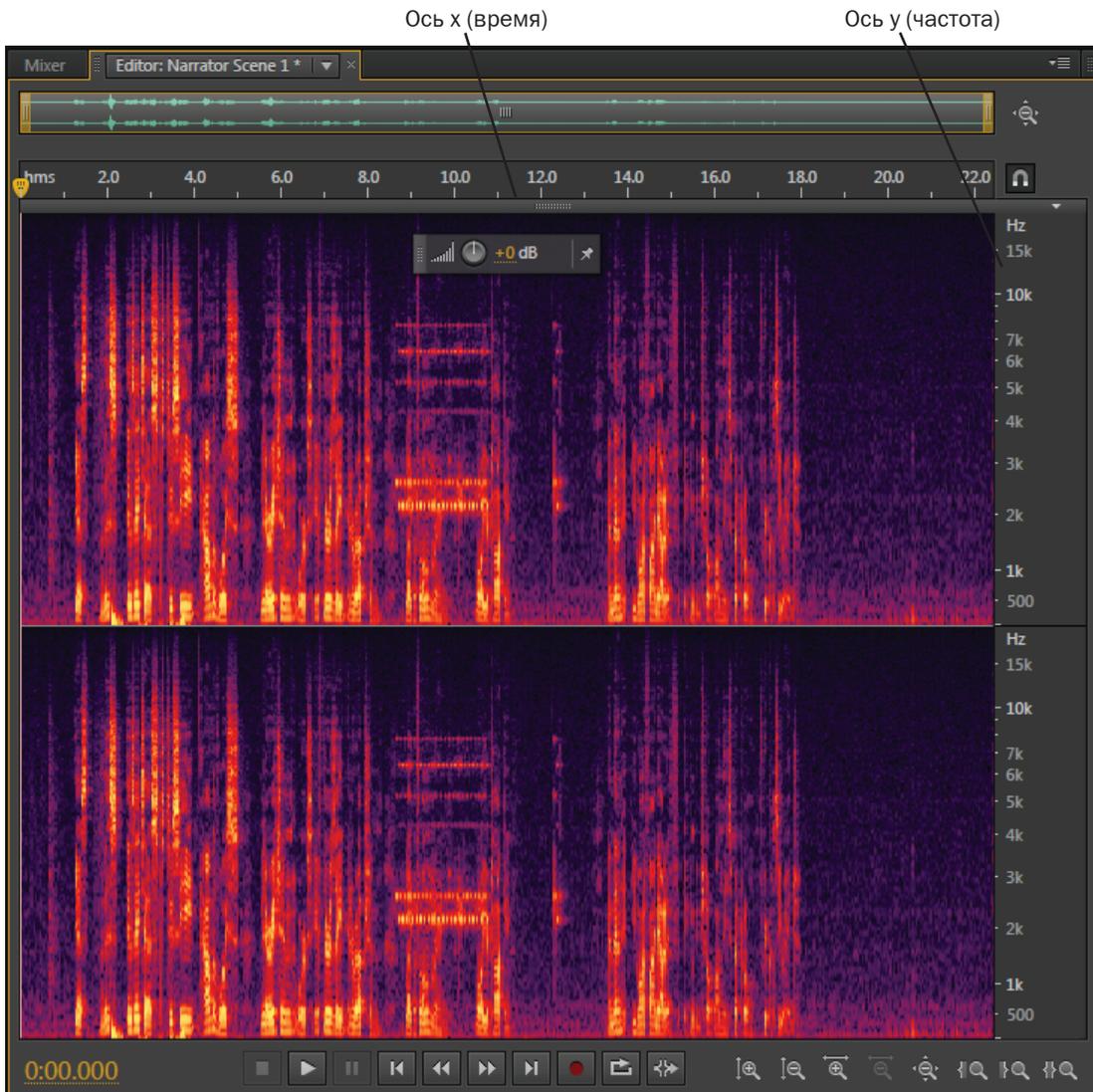


Рис. 6.157. Панель **Editor**

3. Чтобы увеличить размер графика спектра частот, перетаскивайте его верхнюю границу вверх (рис. 6.156) пока график не заполнит панель **Editor** (Редактор) (рис. 6.157).

По оси *x* (горизонтальная линейка) измеряется время, а по оси *y* (вертикальная линейка) измеряется частота. Это позволяет выявить звуки определенного диапазона частот.

При выборе звука на графике спектра частот, вам может понадобиться изменить масштаб. Для этого, удерживая нажатой правую кнопку мыши, выполните перетаскивание по оси *y*.

4. Установите указатель мыши на ось (ось частот) и, удерживая нажатой правую кнопку мыши (Windows) или клавишу **Control** (OS X), выполните перетаскивание, чтобы увеличить нужный диапазон частот (рис. 6.158).

Масштабирование упрощает поиск и выделение ненужного звука. Посмотрите на образец цвета в той части графика, которая отличается от остального файла. Этот образец может соответствовать ненужному звуку.

В этом примере вы можете ясно видеть яркие цвета, представляющие звонок сотового телефона во время разговора (рис. 6.159).

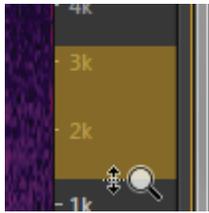


Рис. 6.158. Увеличение графика спектра частот

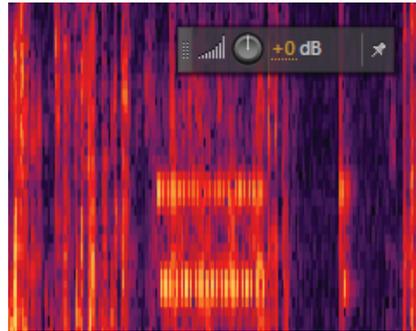


Рис. 6.159. Более яркие цвета определяют звонок сотового телефона во время разговора

5. Выберите инструмент **Marquee** (Прямоугольное выделение) или **Lasso** (Лассо) на панели инструментов. Перетаскивая мышью с удерживанием кнопки мыши, выделите образец цвета на графике спектра частот, который, по вашему мнению, соответствует постороннему звуку (рис. 6.160).

6. В группе элементов управления воспроизведением на панели **Editor** (Редактор) щелкните по кнопке **Loop Playback** (Зацикленное воспроизведение) (рис. 6.161).

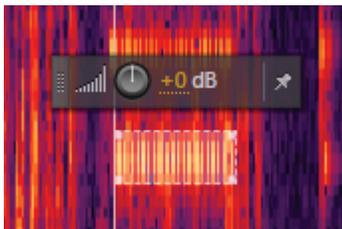


Рис. 6.160. Выделенный звук



Рис. 6.161. Группа элементов управления воспроизведением

7. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизвести), чтобы запустить зацикленное проигрывание выделения. Щелкните по кнопке **Stop** (Остановить), чтобы остановить воспроизведение.

8. Повторяйте шаги 5 и 6, пока вам не удастся изолировать и выделить ненужный звук.

После выделения звука, у вас есть несколько возможностей для его подавления, устранения или изменения.

- Применение инструмента **Auto Healing** (Автоматическое восстановление).
- Снижение уровня звука (амплитуды) выделения с помощью индикатора **HUD**.
- Использование эффекта **Dynamic Sound Removal** (Динамическое удаление звука), применяемого к выделенному диапазону частот и позволяющего удалить звук в реальном времени.

В первом примере вы используете инструмент **Auto Healing** (Автоматическое восстановление).

Примечание. Никогда не следует удалять сегмент полностью, поскольку это может повлиять на остальную часть звуковой дорожки. Кроме того, не следует уменьшать громкость до уровня ниже -40 .

9. Выберите команду меню **Favorites** \Rightarrow **Auto Heal** (Избранное \Rightarrow Автоматическое восстановление).

Команда **Auto Heal** (Автоматическое восстановление) удаляет звук, смешивая его с окружающими звуками. Этого может быть недостаточно для полного решения проблемы.

10. Воспроизведите выделенную часть клипа еще раз, чтобы узнать, удалось ли устранить шум.

Если применение инструмента **Auto Healing** (Автоматическое восстановление) не решило проблему, то вам может понадобиться попробовать другой метод. Для уменьшения уровня звука вы можете воспользоваться индикатором **HUD**.

11. На индикаторе **HUD** выполните перетаскивание влево, чтобы уменьшить громкость звука. Уменьшите уровень звука до -20 , -30 и -40 . Воспроизведите выделенный фрагмент, чтобы увидеть, как конкретное изменение влияет на клип.

По мере уменьшения уровня звука звонок телефона отображается в различных частотах на графике спектра частот. Чтобы полностью удалить звонок мобильного телефона, вам необходимо выполнить дополнительные выделения и коррекции (рис. 6.162).

Для устранения небольших артефактов, например, щелчков или хлопков, вы можете использовать инструмент **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть) (рис. 6.163). При выборе звукового сигнала с помощью этого инструмента, к звуку автоматически применяется команда меню **Effects** \Rightarrow **Auto Heal Selection** (Эффекты \Rightarrow Автоматическое восстановление выделения).

Исправленный шум

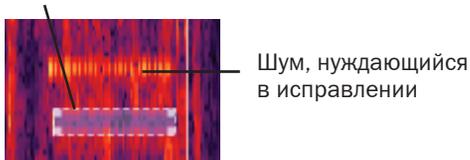


Рис. 6.162. Частично устраненный шум

Инструмент **Spot Healing Brush**

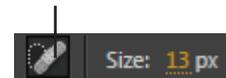


Рис. 6.163. Панель инструментов

12. Выберите инструмент **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть).

13. Найдите образец шума на графике спектра частот и выполните перетаскивание, чтобы выделить его (рис. 6.164).

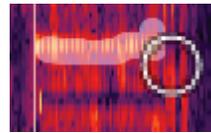


Рис. 6.164. Выделение, созданное инструментом **Spot Healing Brush**

Примечание. Для более точного выбора вы можете изменить размер кисти на панели инструментов.

Как и с другими способами удаления шумов, вам может потребоваться попробовать несколько методов удаления нежелательных звуков.

14. Используйте инструмент **Marquee** (Прямоугольное выделение) или **Lasso** (Лассо), чтобы выделить другой звук, который необходимо удалить. Обратите внимание на диапазон частот, которым представлен звук.

15. Выберите команду меню **Effects** ⇒ **Filter And EQ** ⇒ **Graphic Equalizer (10 Bands)** (Эффекты ⇒ Фильтр и эквалайзер ⇒ Графический эквалайзер (10 полос)).

Появится диалоговое окно **Effect – Graphic Equalizer (10 Bands)** (Эффект – Графический эквалайзер (10 полос)) (рис. 6.165). Вы можете использовать ползунковые регуляторы для

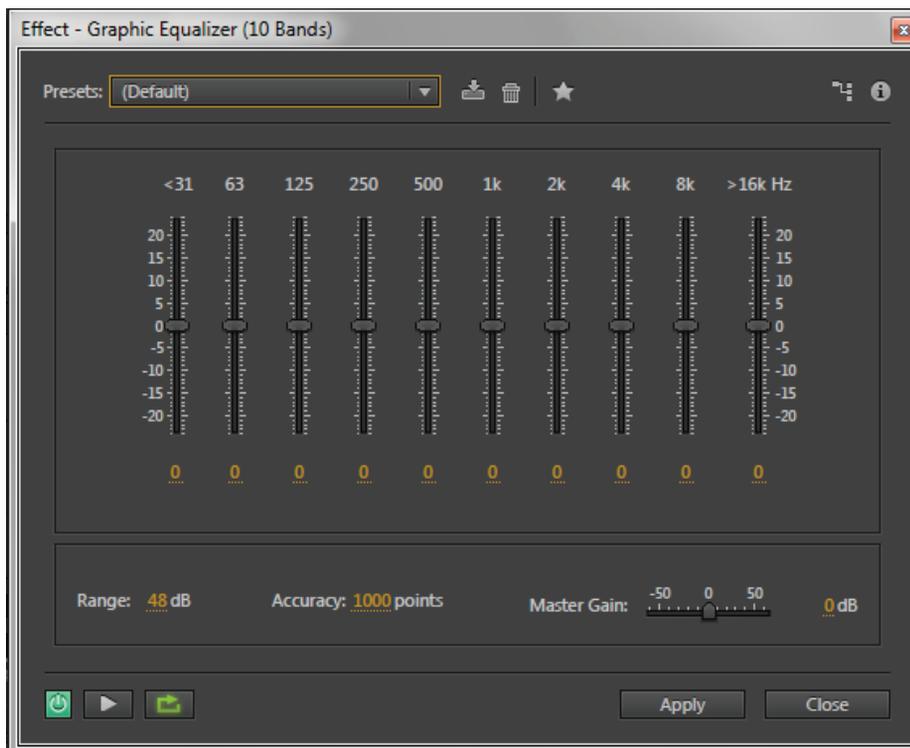


Рис. 6.165. Диалоговое окно **Effect – Graphic Equalizer (10 Bands)**

уменьшения уровня звука в конкретных частотных диапазонах. Например, вы можете удалить частоту звонка сотового телефона или кашля, не затрагивая при этом частоту речи.

16. Используйте ползунковые регуляторы для уменьшения уровня звука в нужном частотном диапазоне, и щелкните по кнопке **Apply** (Применить).

17. Воспроизведите выделенный фрагмент клипа, чтобы проверить, привело ли добавление эффекта к устранению шума.

Применение эффектов

Эффект — это один из способов исказить или видоизменить звук. Программа Adobe Audition позволяет применять до шестнадцати эффектов одновременно при помощи *набора эффектов (effects rack)*. Эффекты, добавляемые в набор эффектов, могут быть включены и отключены. Добавленные эффекты применяются к файлу в момент его сохранения. Вы можете просмотреть предварительный результат применения эффекта и при необходимости настроить, отключить или удалить отдельные эффекты. Вы также можете добавить эффекты, выбрав их в меню **Effects** (Эффекты) или **Favorites** (Избранное). Применение эффектов к файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) отличается от применения эффектов к дорожкам и клипам в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

В этом упражнении вы примените эффекты к файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы). Более подробную информацию о применении эффектов можно найти в разделе «Применение звуковых эффектов в программе Adobe Audition».

Удаление 60-герцового гула

В качестве примера давайте представим, что ваш аудиофайл содержит низкочастотный гул, вызываемый оборудованием записи, которое было неправильно подключено или которое уловило импульсы от расположенных рядом электрических розеток. Вы можете удалить этот гул, используя эффект, называемый **Remove 60 Hz Hum** (Удаление 60-герцового гула), который доступен в меню **Favorites** (Избранное).

Удаление 60-герцового гула

1. Откройте звуковой файл, из которого необходимо удалить гул.

Убедитесь, что никакая часть данного файла не выделена на панели **Editor** (Редактор), чтобы эффект был применен ко всему клипу.

2. Выберите команду меню **Favorites** ⇒ **Remove 60 Hz Hum** (Избранное ⇒ Удаление 60-герцового гула).

Программа Adobe Audition применит эффект, чтобы обнаружить и устранить любое присутствие 60-герцового гула.

Добавление эффекта реверберации в набор эффектов

Вы можете использовать эффекты, чтобы добавить изюминку в свои аудиофайлы. Например, вы можете заставить речь звучать так, будто она произносится в большом концертном зале, с помощью *эффекта реверберации*.

Добавление эффекта реверберации в набор эффектов

1. Откройте звуковой файл, к которому необходимо применить эффект реверберации.
2. Убедитесь в том, что панель **Effects Rack** (Набор эффектов) открыта.
3. На панели **Effects Rack** (Набор эффектов) раскройте меню **Effects** (Эффекты) в первой пустой строке (рис. 6.166) и установите указатель мыши на слово **Reverb** (Реверберация).

Вам на выбор будут представлены пять эффектов реверберации.

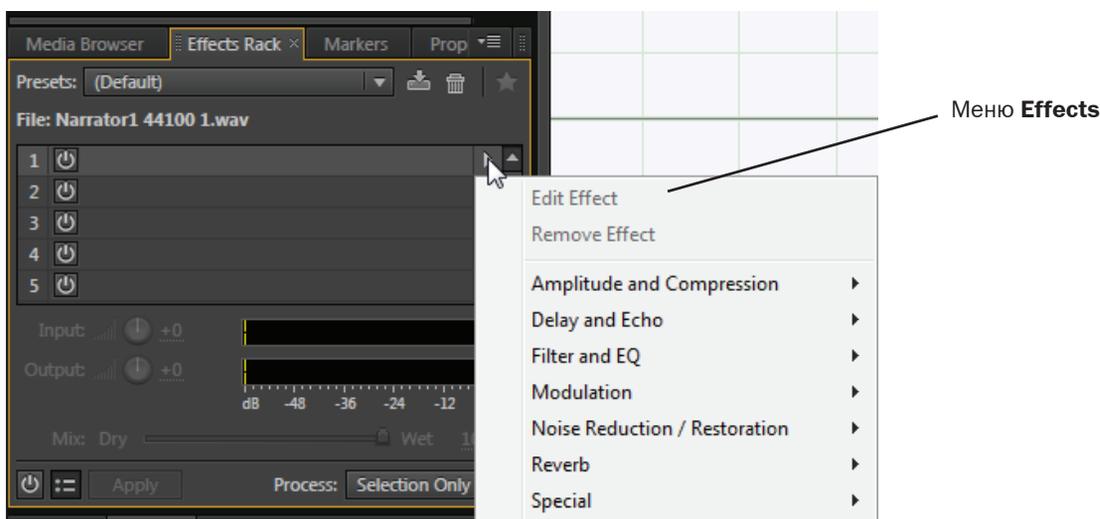


Рис. 6.166. Меню **Effects** на панели **Effects Rack**

4. Выберите эффект реверберации, например, **Surround Reverb** (Объемная реверберация) (рис. 6.167).

Появится диалоговое окно данного эффекта (рис. 6.168).

5. В диалоговом окне откройте раскрывающийся список **Presets** (Предустановки) и выберите предустановку, например, **Auditorium** (Концертный зал).

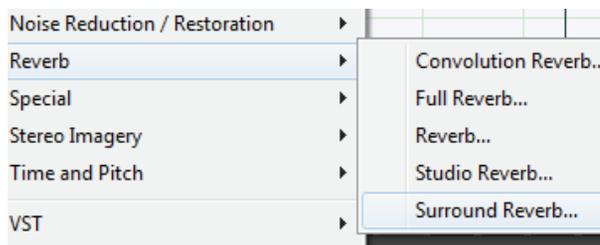


Рис. 6.167. Эффекты реверберации

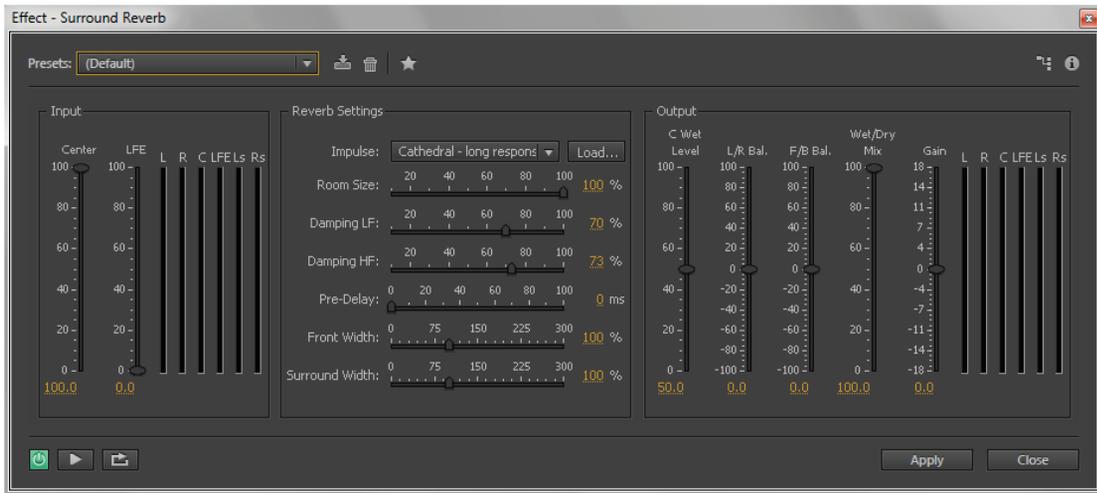


Рис. 6.168. Диалоговое окно эффекта **Surround Reverb**

6. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) в группе элементов управления воспроизведением под панелью **Editor** (Редактор) для предварительной оценки эффекта.

Примечание. Вам может потребоваться перетащить диалоговое окно, чтобы получить доступ к группе элементов управления воспроизведением.

7. Если вас устраивает результат, закройте диалоговое окно.

Эффект отображается первым на панели **Effects Rack** (Набор эффектов) (рис. 6.169). Переключатель **Power State** (Включение/Отключение) установлен в состоянии **On** (Включено) и выделен зеленым цветом. Вы можете включить и выключить этот эффект, щелкнув по данному переключателю.

Вы можете добавить к клипу до 16 эффектов.

8. Откройте раскрывающийся список **Presets** (Предустановки) на панели **Effects Rack** (Набор эффектов).

Данная панель содержит несколько предустановок для быстрого применения наиболее часто используемых эффектов.

Примечание. После добавления эффектов к клипу, вам может понадобиться сохранить весь набор в качестве новой предустановки. Чтобы сделать это, щелкните по кнопке **Save Effects Rack As A Preset** (Сохранить набор эффектов в качестве предустановки) (рис. 6.169). Присвойте новой предустановке имя и щелкните по кнопке **OK**.

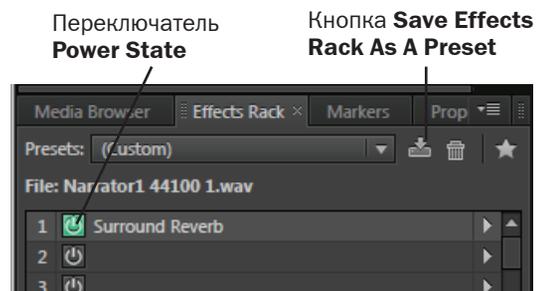


Рис. 6.169. Панель **Effects Rack**

Изменение скорости и высоты тона звука

Вам доводилось слушать записи, в которых после различных манипуляций речь звучала гораздо медленнее или быстрее. Один из примеров – ролики коммерческой рекламы, в которой информация «мелким шрифтом» читается на высокой скорости. Если вы думаете, что дикторы в состоянии так быстро говорить, подумайте еще раз. Конечно же, их речь была записана с нормальной скоростью, а затем сжата, например, в программе Adobe Audition. Растяжение или сжатие звука оказывает влияние на высоту тона.

Используя эффекты **Time** (Время) и **Stretch** (Растягивание) программы Adobe Audition, вы можете одновременно управлять скоростью и высотой тона звука для создания естественного звучания голоса на различных скоростях. Вы также можете поэкспериментировать с различными настройками скорости и высоты тона для создания специальных эффектов, например, эффекта речи после выдыхания гелия.

В этом упражнении вы примените эффекты **Time** (Время) и **Stretch** (Растягивание) к файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы). Далее в этом разделе вы научитесь растягивать клип в соответствии с продолжительностью других клипов многодорожечной записи.

Изменение скорости и высоты тона звукового файла в режиме Waveform Editor

1. В режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) откройте звуковой файл, содержащий речь.
2. Воспроизведите файл, чтобы услышать, как он звучит в оригинале.
3. Выберите команду меню **Select Effects** ⇒ **Time And Pitch** ⇒ **Stretch And Pitch (Process)** (Выбор эффектов ⇒ Время и тон ⇒ Растягивание и тон (Процесс))

Примечание. Эффект **Stretch And Pitch (Process)** (Растягивание и тон (Процесс)) может быть применен непосредственно к файлам в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы). Он не может быть применен к дорожкам в многодорожечной сессии и в качестве эффекта на панели **Effects Rack** (Набор эффектов).

Появится диалоговое окно **Effect – Stretch And Pitch** (Эффект – Растягивание и тон) (рис. 6.170). Вы можете ввести конкретное значение продолжи-

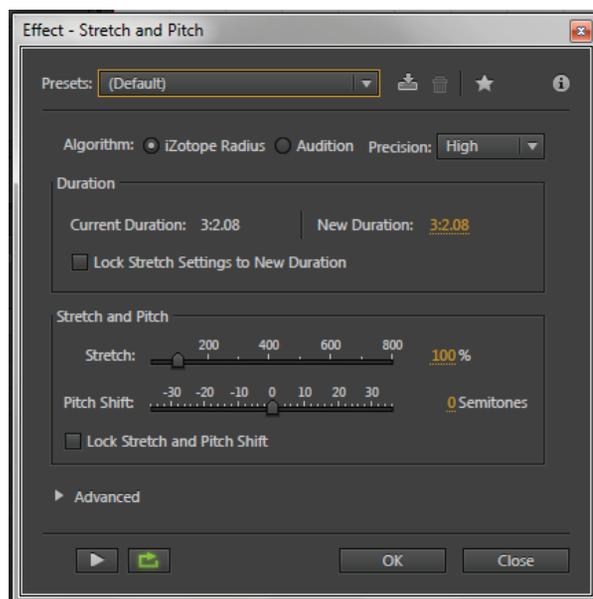


Рис. 6.170. Диалоговое окно **Effect – Stretch And Pitch**

тельности файла или вручную настроить степень растягивания и изменения тона в процентах от исходных значений. Уменьшение процента растягивания укорачивает клип, заставляя голоса звучать быстрее. Увеличение процента растягивания удлиняет файл, из-за чего голоса звучат медленнее.

4. В раскрывающемся списке **Presets** (Предустановки) и выберите вариант **Fast Talker** (Быстрая речь) (рис. 6.171).

5. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) в диалоговом окне для предварительной оценки эффекта. Значение параметра **Stretch** (Растягивание) уменьшено до 45%, значение параметра **Pitch Shift** (Сдвиг высоты тона) осталось прежним — 0%, в результате чего продолжительность файла уменьшилась, а речь стала быстрее.

6. Во время воспроизведения файла перетащите ползунковые регуляторы **Stretch** (Растягивание) и **Pitch Shift** (Сдвиг высоты тона), чтобы поэкспериментировать с различными настройками и понять, как изменение длительности и высоты тона влияет на звучание файла.

7. В раскрывающемся списке **Presets** (Предустановки) и выберите вариант **Default** (По умолчанию). Это вернет звуковой файл в исходное состояние.

8. Щелкните по кнопке **Close** (Закреть), чтобы закрыть диалоговое окно без применения эффекта.

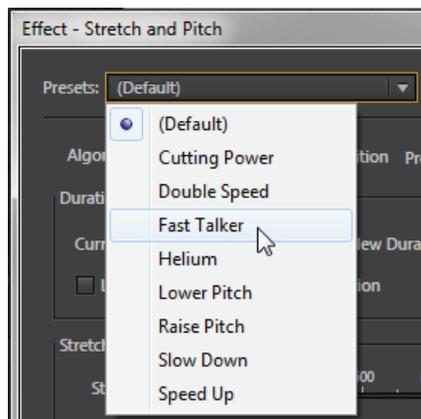


Рис. 6.171. Предустановки эффекта **Stretch And Pitch**

Объединение отредактированных клипов в многодорожечном файле

Завершив монтаж отдельных аудиоклипов, вы можете объединить несколько клипов в многодорожечном проекте. В разделе «Создание многодорожечных звуковых файлов» был рассмотрен процесс создания многодорожечного файла. В многодорожечном файле вы можете легко переносить клипы с одной дорожки на другую. Кроме того, вы можете разделить и обрезать содержимое одной дорожки и комбинировать его с содержимым другой дорожки, чтобы смикшировать звук в многодорожечном файле.

Объединение клипов в многодорожечном файле

1. Щелкните по кнопке **View Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор), чтобы открыть диалоговое окно **New Multitrack Session** (Новая многодорожечная сессия).

2. Введите имя новой многодорожечной сессии и щелкните по кнопке **OK**.

Новая многодорожечная сессия появится на панели **Files** (Файлы) и откроется на панели **Editor** (Редактор).

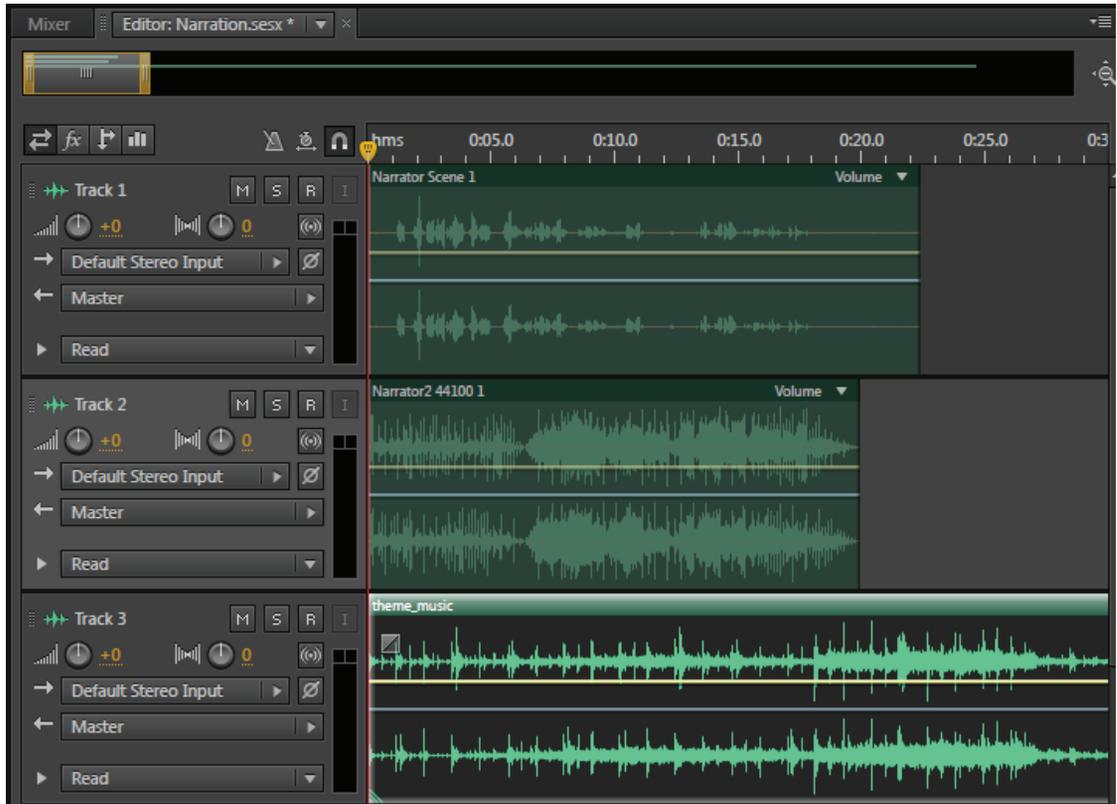


Рис. 6.172. Многодорожечный файл

3. Добавьте, по крайней мере, три отредактированных аудиоклипа на пустые дорожки в многодорожечном файле (рис. 6.172).

4. Чтобы разделить содержимое одной дорожки, выделите дорожку, Установите курсор текущей позиции воспроизведения в точку, в которой вы хотите разделить клип, и выберите команду меню **Clip** ⇒ **Split** (Клип ⇒ Разделить).

Клип будет разделен на две части (рис. 6.173). Теперь вы можете отредактировать, обрезать и или удалить отдельные части клипа.

5. Выделите первую часть разделенного клипа.

6. Установите указатель мыши на правый край выделенного клипа и перетащите указатель мыши влево, чтобы обрезать клип (рис. 6.174).

7. Перетащите аудиоклип, находящийся на дорожке **Track 2**, вправо (или обрежьте клип), чтобы подготовить свободное пространство для небольшого клипа, который вы только что создали на дорожке **Track 1** (рис. 6.175).

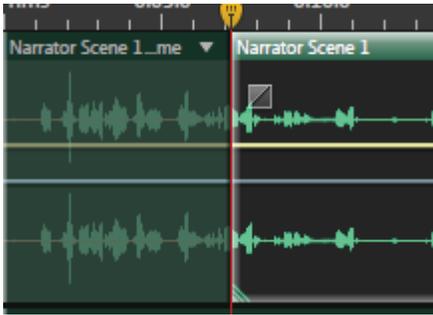


Рис. 6.173. Разделение аудиодорожки

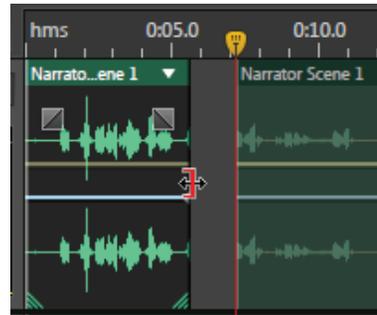


Рис. 6.174. Обрезанный звуковой фрагмент на дорожке **Track 1**

8. Перетащите небольшой обрезанный фрагмент аудиоклипа с дорожки 1 на свободное пространство, подготовленное на дорожке **Track 2**.

Когда вы будете перетаскивать клип на дорожку **Track 2**, клип будет привязан к началу существующего аудиоклипа (рис. 6.176).

Вы также можете использовать маркеры **Fade In** (Нарастание) и **Fade Out** (Затухание) (рис. 6.176) для постепенного изменения громкости звука. Это полезно, когда необходимо, чтобы уровень громкости аудиоклипа на одной дорожке постепенно увеличивался или уменьшался перед началом звучания другой звуковой дорожки.

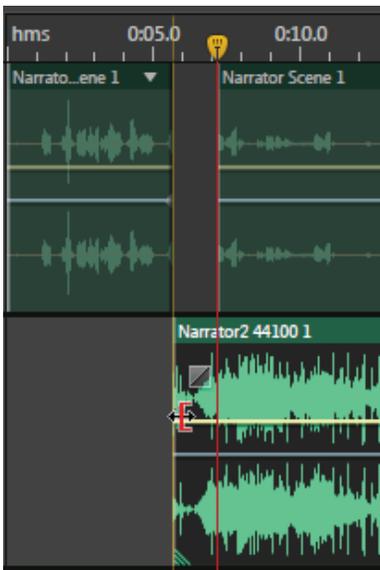


Рис. 6.175. Создание пустого пространства на дорожке **Track 2**

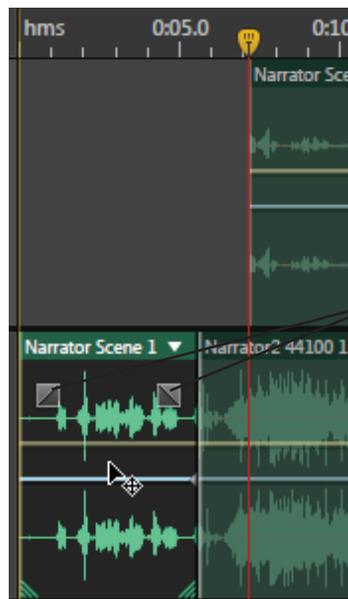


Рис. 6.176. Обрезанный клип теперь находится на дорожке **Track 2**

9. Чтобы применить эффект постепенного нарастания\затухания звука, перетащите маркер **Fade In** (Нарастание) или **Fade Out** (Затухание) (рис. 6.176) соответствующим образом. Получившийся в результате косинус (S-образная кривая) показывает, как изменяется громкость звука: сначала медленно, потом быстро возрастает, а затем медленно стабилизируется (рис. 6.177).

10. Продолжайте обрезать и объединять клипы, чтобы смикшировать звук с каждой дорожки в многодорожечном проекте.

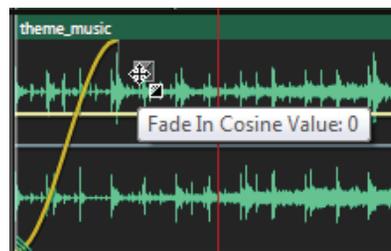


Рис. 6.177. Косинус (S-образная кривая), соответствующий постепенному усилению громкости звука

Растягивание клипов в многодорожечной сессии

При создании многодорожечной записи вы можете растянуть или сжать клипы для их выравнивания с другими клипами в сессии. Например, вы нашли подходящую музыкальную тему для фильма, но ее длительность, к примеру, на одну секунду меньше, чем нужно. Скорее всего, вы сможете решить эту проблему, растянув клип, и при этом ваши зрители ничего не заметят.

Растягивание клипов

1. Откройте многодорожечную сессию или создайте новую, и добавьте свои клипы на пустые дорожки.
2. Выберите клип, который необходимо растянуть.
3. Выберите команду меню **Clip** ⇒ **Stretch** ⇒ **Stretch Properties** (Клип ⇒ Растянуть ⇒ Свойства растяжения).
4. Прокрутите содержимое панели **Properties** (Свойства), чтобы просмотреть свойства растяжения. Разверните раздел **Stretch** (Растяжение), если вы не видите все свойства (рис. 6.178).

По умолчанию, функция растяжения отключена. Вы можете активировать ее в раскрывающемся списке **Mode** (Режим).

5. В раскрывающемся списке **Mode** (Режим) и выберите вариант **Realtime** (В реальном времени).

Вариант *Realtime* менее требователен к ресурсам процессора. Растяжение не просчитывается при внесении изменений.

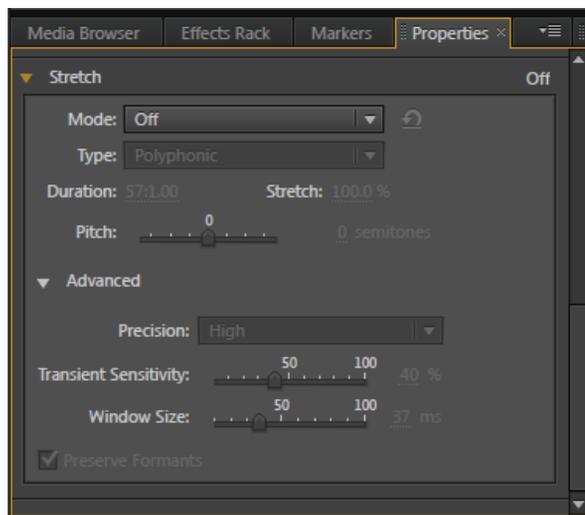


Рис. 6.178. Свойства функции **Stretch**

Вариант *Rendered* растягивает клип при внесении изменений, сокращая время на просчет в дальнейшем.

6. В раскрывающемся списке **Type** (Тип) и выберите тип растяжения, наилучшим образом соответствующий файлу, который необходимо растянуть.

Вариант *Monophonic* лучше всего подходит для растяжения звуков из одного источника, например, голоса.

Вариант *Polyphonic* лучше всего подходит для сложных звуков, например, музыки, и автоматически сдвигает тон и скорость относительно друг друга.

Вариант *Varispeed* просто ускоряет или замедляет запись. Скорость и тон заблокированы так, что при повышении скорости клипа тон повышается.

Обратите внимание, что на панели **Properties** (Свойства) вы можете ввести новое значение продолжительности клипа или процент растяжения. Вы также можете вручную управлять высотой тона относительно скорости, используя ползунковый регулятор **Pitch** (Тон). Или вы можете выполнить перетаскивание, чтобы растянуть клип в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

7. Посмотрите на выбранный клип в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

При активированной функции растяжения в левом нижнем углу клипа появляется значок (рис. 6.179), который показывает процент растяжения.

8. Установите указатель мыши на маркер растяжения — маленький белый треугольник в правом верхнем углу клипа (рис. 6.180).

Указатель мыши примет вид двунаправленной стрелки с часами.

Примечание. Маркер растяжения также отображается на переднем крае клипа в верхнем левом углу.

9. Перетащите маркер растяжения вправо или влево, чтобы скорректировать длину клипа (рис. 6.181).

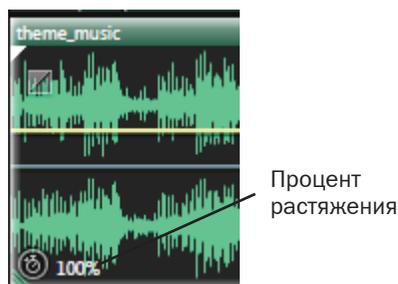


Рис. 6.179. Значок растяжения

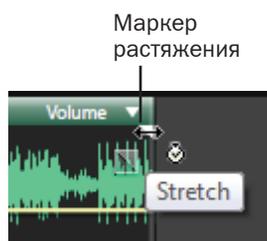


Рис. 6.180. Маркер растяжения

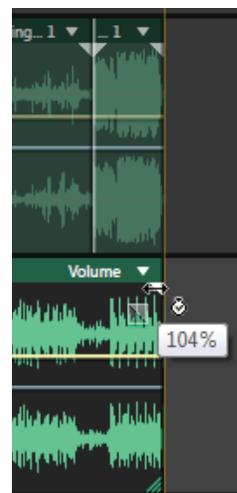


Рис. 6.181. Растягивание клипа

Весь клип будет растянут равномерно. Растяжение лучше всего подходит для внесения небольших изменений. Если вам необходимо существенно увеличить продолжительность музыки или звукового клипа, рассмотрите возможность применения зацикленного проигрывания, описанного в разделе «Как использовать звуковые эффекты и циклы».

ОБЗОР РАБОЧЕГО ПРОСТРАНСТВА ПРОГРАММЫ ADOBE AFTER EFFECTS CS6

Программа Adobe After Effects CS6 стала производственным стандартом создания анимаций и визуальных эффектов. Имеющиеся в данной программе инструменты создания 2D и 3D графики и обширная коллекция видеоэффектов поможет создать броский анимированный текст, привлекательную анимацию и сложные визуальные эффекты.

Перед тем, как вы приступите к выполнению упражнений из этого раздела, мы рекомендуем ознакомиться с разделом «Обзор рабочего пространства программы Adobe Premiere Pro CS6».

Рабочее пространство программы After Effects (рис. 6.182) устроено так же, как и интерфейс программы Adobe Premiere Pro и прочих приложений корпорации Adobe, предназначенных для работы с цифровым звуком и видео. Используются панели и фреймы, которые можно настраивать и перемещать. Можно размещать любое количество панелей в пределах одного фрейма, закрывать их щелчком мыши по небольшому крестику рядом с именами панелей и открывать заново, выбирая название соответствующей панели в меню **Window** (Окно).

Принцип работы в программе After Effects схож с программой Adobe Premiere Pro. Можно экспортировать *композицию* (набор слоев, родственной видеопоследовательности в приложении Adobe Premiere Pro), созданную в программе After Effects, как проект программы Adobe Premiere Pro. Или импортировать проекты программы Adobe Premiere Pro в рабочее пространство After Effects для редактирования. Можно также копировать и вставлять слои и материалы из программы Adobe Premiere Pro в After Effects и обратно.

Если у вас уже установлен пакет Adobe Creative Suite 6 Production Premium, вы можете создавать или импортировать композиции After Effects в программу Adobe Premiere Pro, используя функцию Dynamic Link. Функция Dynamic Link позволяет изменениям в файле, внесенным в одном из приложений, синхронизироваться сразу в обеих программах, без просчета. Для создания нового проекта в After Effects, не закрывая программу Adobe Premiere Pro, выберите команду меню **File** ⇒ **Adobe Dynamic Link** ⇒ **New After Effects Composition** (Файл ⇒ Adobe Dynamic Link ⇒ Новая композиция After Effects). Чтобы открыть ранее созданный проект Adobe Premiere Pro, не закрывая программу After Effects, выберите команду меню **File** ⇒ **Import** ⇒ **Adobe Premiere Pro Project** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Проект Adobe Premiere Pro).

Существуют некоторые ограничения. В частности, After Effects не может проигрывать видеопереходы из программы Adobe Premiere Pro, за исключением **Cross Dissolve** (Взаимный наплыв). Так же, After Effects не импортирует титры, созданные при помощи инструмента Titler в программе Adobe Premiere Pro.

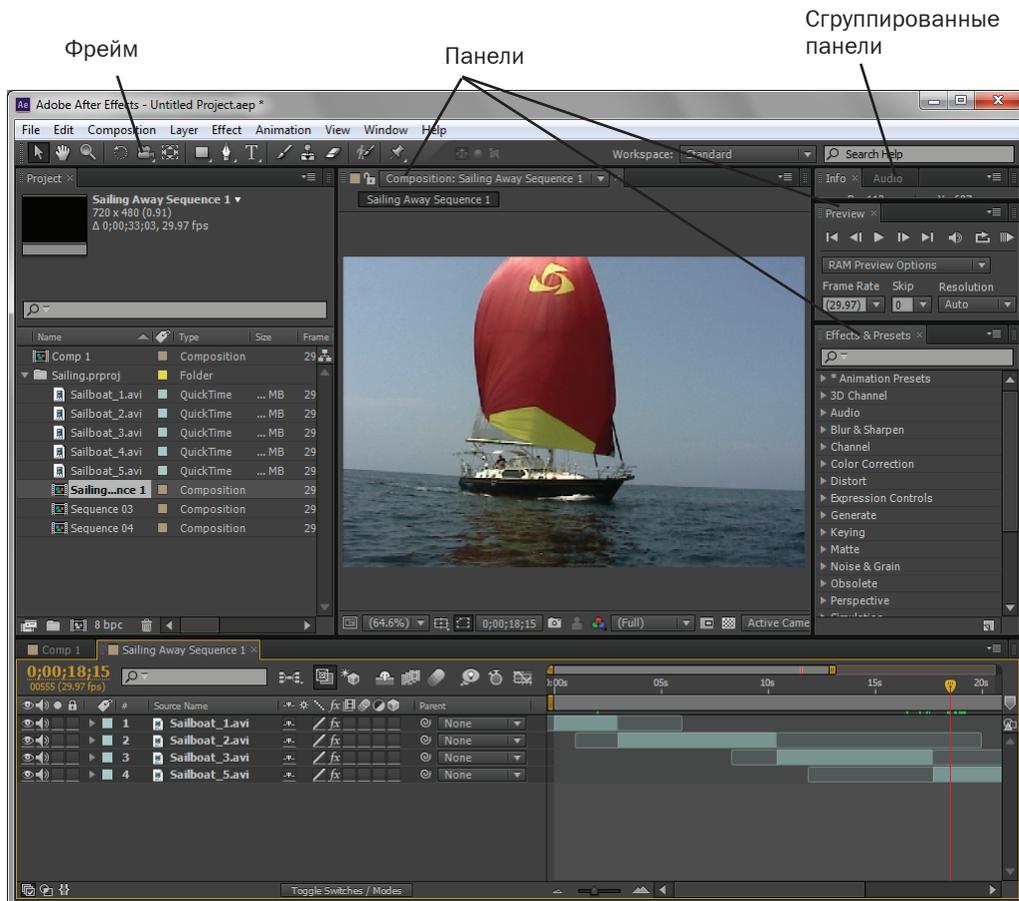


Рис. 6.182. Рабочее пространство программы Adobe After Effects CS6

АНИМАЦИЯ ТЕКСТА И СОЗДАНИЕ ВИДЕОЭФФЕКТОВ В ПРОГРАММЕ AFTER EFFECTS

Чтобы во всех подробностях изучить возможности After Effects, одного этого раздела недостаточно. Набор инструментов и возможностей After Effects огромен. В данном разделе мы стремимся вкратце ознакомить вас с богатым функционалом этой программы. Для этого мы расскажем вам о нескольких способах анимации текста, а затем перечислим несколько специальных эффектов и инструментов After Effects.

Мы советуем вам ознакомиться с несколькими разделами, прежде чем приступать к заданиям из данного раздела:

Обзор рабочего пространства программы Adobe Premiere Pro CS6: Интерфейс и основной функционал рабочего пространства After Effects аналогичен рабочему пространству программы Adobe Premiere Pro, поэтому мы не будем повторяться.

Обзор рабочего пространства программы Adobe After Effects CS6: Мы кратко знакомим читателей с рабочим пространством программы.

Использование эффекта Motion и Применение и настройка видеоэффектов: В этих разделах рассказывается о параметрах и ключевых кадрах эффектов программы Adobe Premiere Pro. Оба инструмента широко применяются в After Effects.

Управление прозрачностью на основе альфа-каналов: В этом разделе рассказывается о композитинге: процессе создания комбинированных изображений путем наложения одного или нескольких клипов на другой клип.

Открытие проекта Adobe Premiere Pro в программе After Effects

Вы можете открывать проекты Adobe Premiere Pro и работать с ними в программе After Effects.

Открытие проекта Adobe Premiere Pro в программе After Effects

1. Запустите программу After Effects. Откроется рабочее пространство и на экране приветствия появится область **Tip Of The Day** (Совет дня) (рис. 6.183).

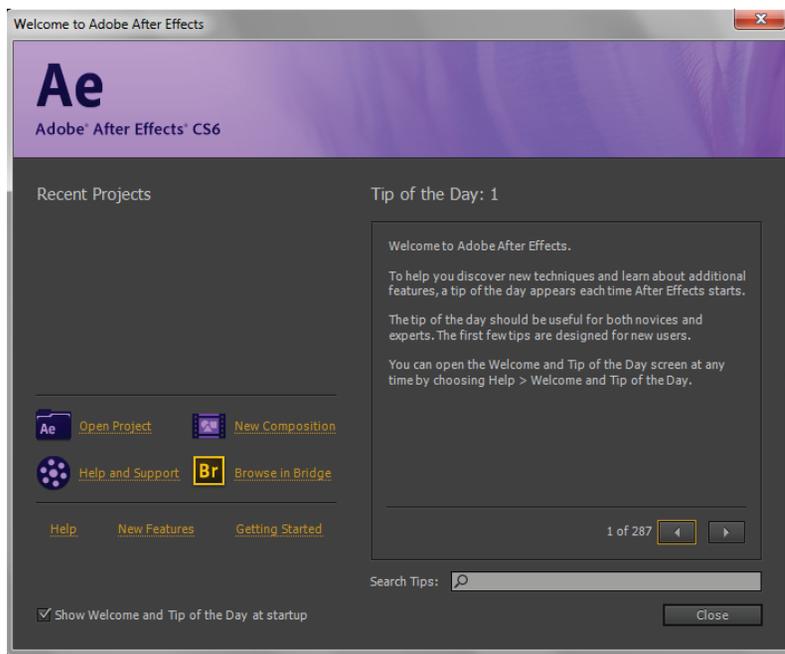


Рис. 6.183. Область **Tip Of The Day** (Совет дня) на экране приветствия

Примечание. Всего существует 287 советов. Щелкая по кнопке **Next Tip** (Следующий совет) (стрелка вправо) или **Previous Tip** (Предыдущий совет) (стрелка влево), можно увидеть другой совет. Вы можете просмотреть советы **Tip Of The Day** (Совет дня) в любой момент, для этого нужно выбрать команду меню **Help** ⇒ **Welcome And Tip Of The Day** (Справка ⇒ Приветствие и совет дня).

2. Щелкните по кнопке **Close** (Закрыть), чтобы закрыть экран приветствия.

3. Выберите команду меню **File** ⇒ **Import** ⇒ **Adobe Premiere Pro Project** (Файл ⇒ Импортировать ⇒ Проект Adobe Premiere Pro), найдите и выберите полностью просчитанный проект программы Adobe Premiere Pro, содержащий несколько многослойных клипов и дорожек, и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Появится диалоговое окно **Premiere Pro Importer** (Импортирование из Premiere Pro) (рис. 6.184).

4. Согласитесь с настройками по умолчанию — выбранным в раскрывающемся списке пунктом **All Sequences** (Все видеопоследовательности) и установленным флажком **Import Audio** (Импортировать аудио) — и щелкните по кнопке **OK**.

5. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Standard** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Стандартное), чтобы увидеть стандартное оформление рабочего пространства. На панели **Project** (Проект) программы After Effects появятся объекты проекта программы Adobe Premiere Pro (рис. 6.185).

Примечание. То, что в программы Adobe Premiere Pro называется видеопоследовательностью, в After Effects называется *композицией*.

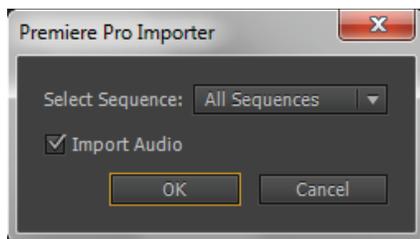


Рис. 6.184. Диалоговое окно **Premiere Pro Importer**

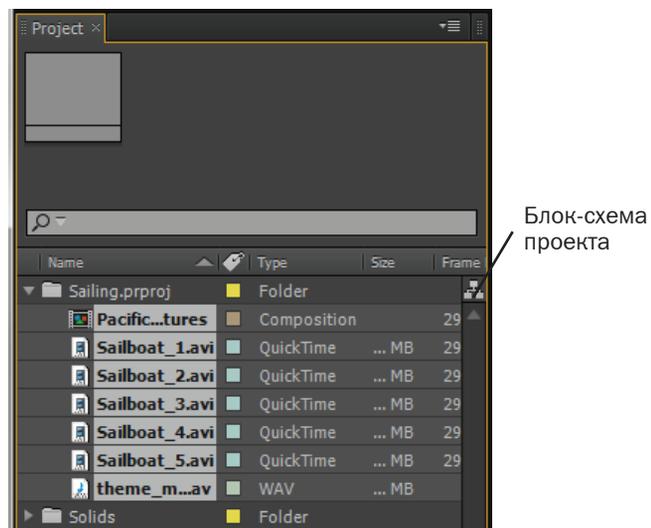


Рис. 6.185. Панель **Project**

6. На панели **Project** (Проект) щелкните по кнопке **Project Flowchart View** (Просмотр блок-схемы проекта) (рис. 6.185). В центре верхней части рабочего пространства появится панель **Flowchart** (Блок-схема).

7. В меню панели **Flowchart** (Блок-схема) (рис. 6.186) выберите пункт **Left To Right** (Слева направо). Ваша блок-схема должна быть похожа на ту, что изображена на рис. 6.186. Возможно, вам понадобится щелкнуть по небольшому значку «плюс» (+), который находится в левом углу окна, чтобы увидеть все объекты.

Примечание. На панели **Flowchart** (Блок-схема) показаны только существующие связи. С ее помощью нельзя изменить существующие связи между элементами проекта.

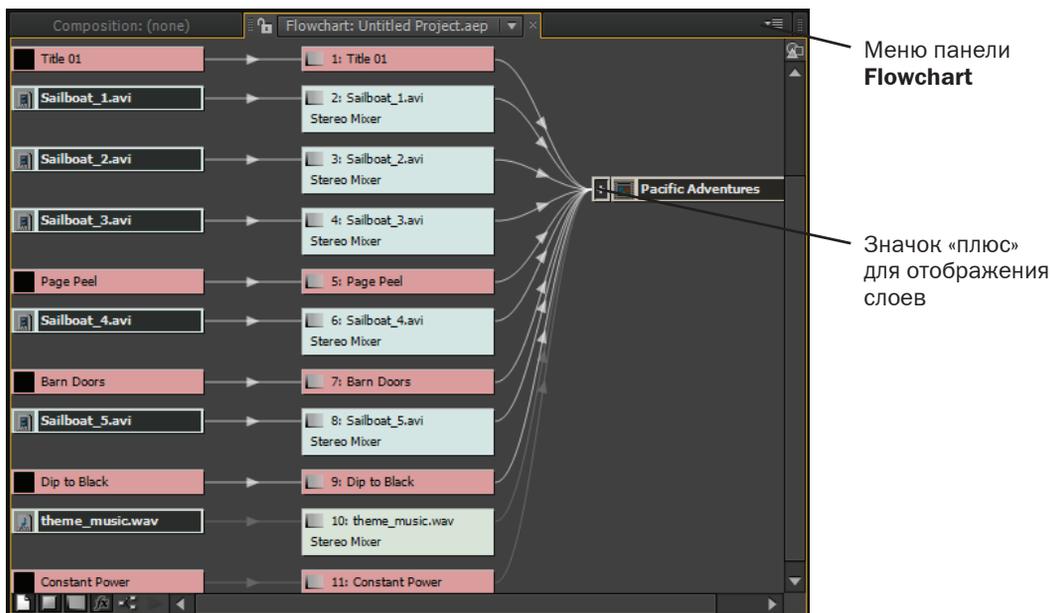


Рис. 6.186. Панель **Flowchart**

8. На панели **Project** (Проект) дважды щелкните кнопкой мыши по композиции. Композиция отобразится на панели **Timeline** (Монтажный стол) (рис. 6.187).

Учтите следующие моменты:

- В приложении After Effects вы работаете не с дорожками, а со слоями.
- Каждый пронумерованный слой содержит объект или эффект из исходного проекта программы Adobe Premiere Pro.
- Склейки, эффекты, ключевые кадры, прозрачность, вложенные видеопоследовательности, обрезанные фрагменты и изменения скорости клипа, созданные в проекте программы Adobe Premiere Pro, будут сохраняться при импорте этого проекта в After Effects.

- Названия переходов, созданные в программы Adobe Premiere Pro, отображаются на панели **Timeline** (Монтажный стол) вместе со сплошными черными квадратами, их обозначающими. В After Effects переходы из программы Adobe Premiere Pro не воспроизводятся.

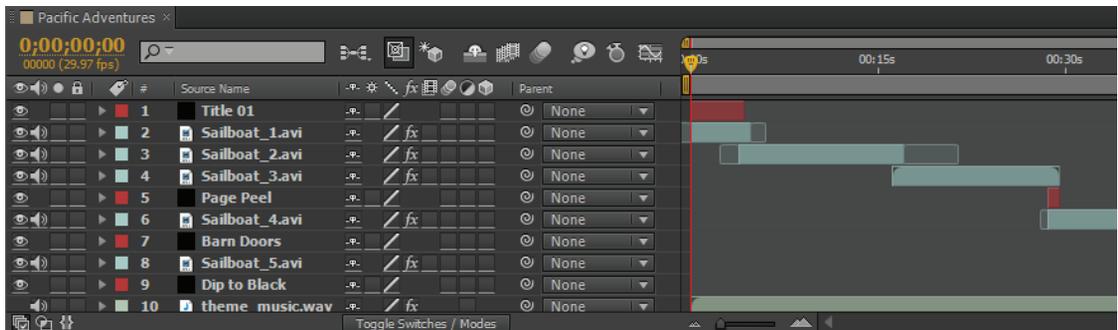


Рис. 6.187. Панель **Timeline**

9. Переместите курсор текущей позиции воспроизведения по панели **Timeline** (Монтажный стол), чтобы увидеть композицию на панели **Composition** (Композиция) (рис. 6.188).



Рис. 6.188. Панель **Composition**

10. На панели **Timeline** (Монтажный стол) дважды щелкните кнопкой мыши по видеоклипу. Видеоклип отобразится на панели **Layer** (Слой) (рис. 6.189). Возможно, вам понадобится

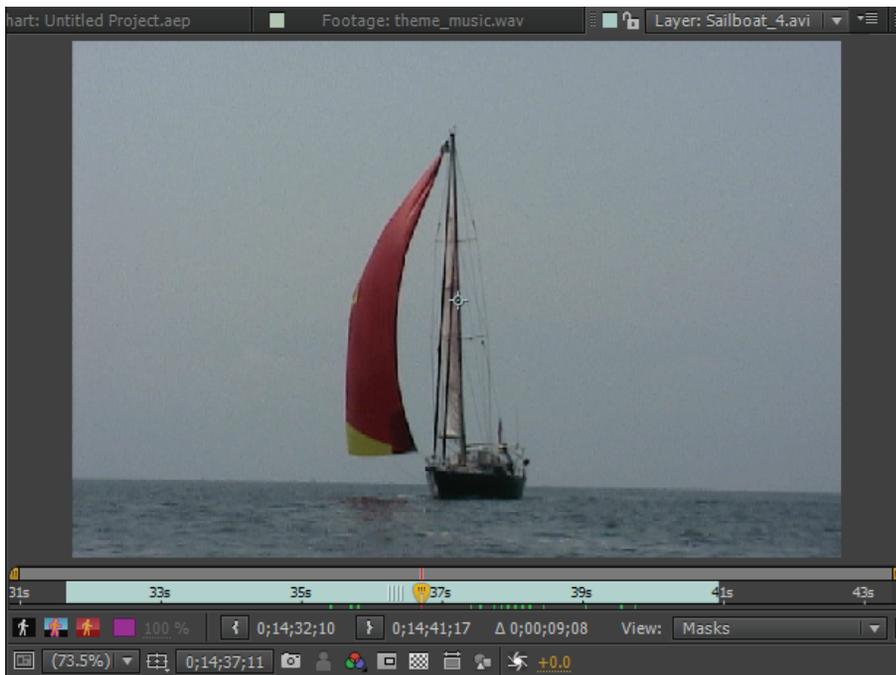


Рис. 6.189. Панель **Layer**

ся переместить курсор текущей позиции воспроизведения на панели **Timeline** (Монтажный стол), чтобы увидеть выбранный клип на панели **Layer** (Слой).

Примечание. Обычно на панели **Layer** (Слой) слой отображается без тех эффектов, которые были применены к объекту этого слоя. Например, на панели не отображаются результаты изменения характеристик параметра **Rotation** (Поворот) для этого слоя. Чтобы увидеть слой в контексте других слоев и вместе со всеми примененными к нему эффектами, используйте панель **Composition** (Композиция).

На обеих панелях — **Composition** (Композиция) и **Layer** (Слой) — вы можете выполнять множество задач. Однако некоторые задачи — например, отслеживание движения и применение инструментов рисования — должны выполняться на панели **Layer** (Слой).

11. На панели **Timeline** (Монтажный стол) щелкните по треугольнику, находящемуся слева от видеоклипа, к которому применены эффекты программы Adobe Premiere Pro, а затем щелкните по другому треугольнику, который появится под ним.

Под клипом отобразятся все примененные к нему эффекты (рис. 6.190). Учтите следующие моменты:

- Эффекты программы Adobe Premiere Pro, например, **Bevel Edges** (Скошенные края), обладают одними и теми же параметрами в After Effects и в программе Adobe Premiere Pro.
- Эффект **Transform** (Трансформация) в After Effects аналогичен эффекту **Motion** (Перемещение) в программе Adobe Premiere Pro.

- Ключевые кадры в After Effects выглядят так же, как и в программы Adobe Premiere Pro, и обладают почти такими же свойствами.

12. Выберите команду меню **File** ⇒ **Close Project** (Файл ⇒ Закрыть проект).

13. Когда появится запрос, сохранить ли проект, щелкните по кнопке **No** (Нет) (Windows) или **Don't Save** (Не сохранять) (OS X).

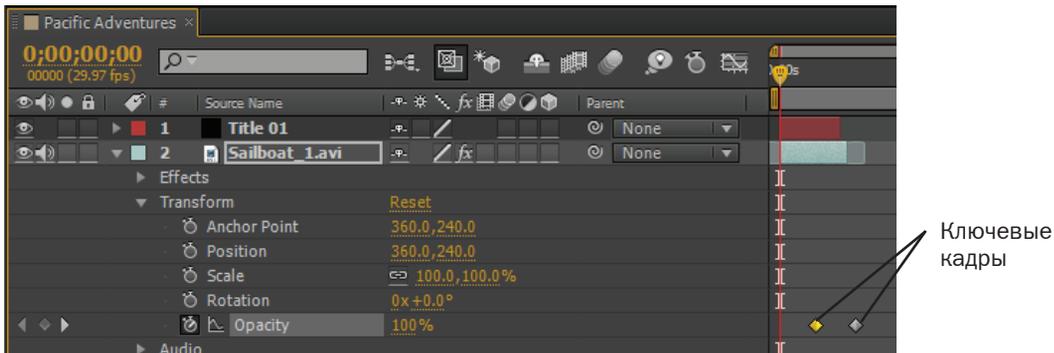


Рис. 6.190. Эффекты на панели **Timeline**

Анимация текста

Добавление текста в композицию After Effects и последующая его анимация — это простая задача. Вы можете анимировать текст таким же образом, как вы бы сделали это в программе Adobe Premiere Pro, настроив свойства **Transform** (Трансформация) (эквивалент эффектов **Motion** (Перемещение) и **Transform** (Трансформация) в программе Adobe Premiere Pro). Также вы можете сделать нечто более сложное, чем столь простая анимация. В программе After Effects анимировать можно каждый символ или слово по отдельности, чтобы символы перемещались по извилистой траектории или чтобы одни символы сменялись другими. К анимации относится смена цветов, трехмерные движения, размытие и другие эффекты.

Создание и перемещение текста в трехмерном пространстве

- 1.** Запустите программу After Effects.
- 2.** Выберите команду меню **Composition** ⇒ **New Composition** (Композиция ⇒ Новая композиция). Появится диалоговое окно **Composition Settings** (Настройки композиции) (рис. 6.191).
- 3.** Присвойте композиции имя **Text Motion** и выберите подходящую предустановку видеозаписи.
- 4.** Щелкните по панели **Background Color** (Цвет фона), чтобы открыть инструмент **Color Picker** (Палитра цветов). Выберите для композиции цвет, отличный от черного, который установлен по умолчанию.

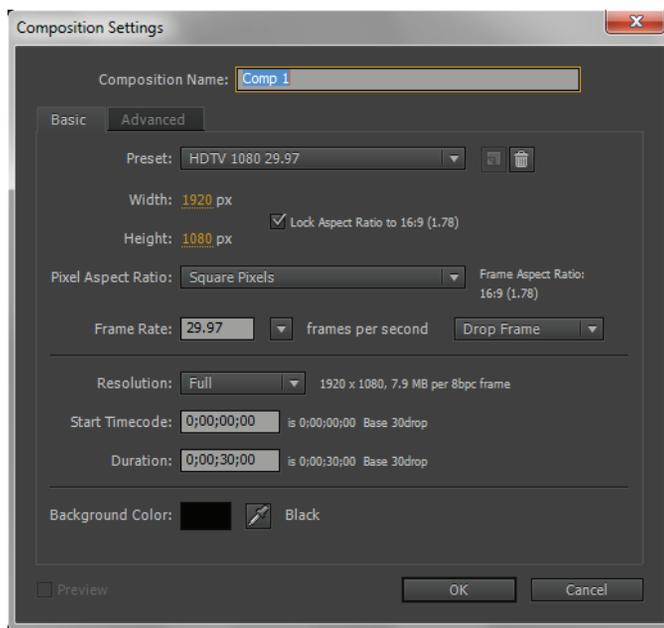


Рис. 6.191. Диалоговое окно **Composition Settings**

5. Согласитесь с другими установками по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.
6. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Text** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Текст).

Справа, на рабочем пространстве, появятся панели **Character** (Символ) и **Paragraph** (Параграф).

7. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) (рис. 6.192).



Рис. 6.192. Кнопка инструмента **Horizontal Type** на панели **Tools**

8. Щелкните по панели **Composition** (Композиция) и введите какой-либо текст.
9. Убедитесь, что текст выделен. На панели **Character** (Символ) измените шрифт, его размер, цвет и стиль (полужирный, курсив, все буквы прописные и т.д.) и добавьте обводку (рис. 6.193).

Примечание. Два накладывающихся друг на друга квадрата в верхнем правом углу панели **Character** (Символ) определяют цвета заливки и обводки, а также применены ли эти характеристики. (Щелкните по небольшому квадрату с красной диагональной линией, чтобы отключить отображение цвета заливки или обводки (зависит, какой квадрат в данный момент выбран (находится поверх другого))). В раскрывающемся списке для выбора обводки границ можно указать, как будет располагаться обводка — снаружи или внутри заливки.

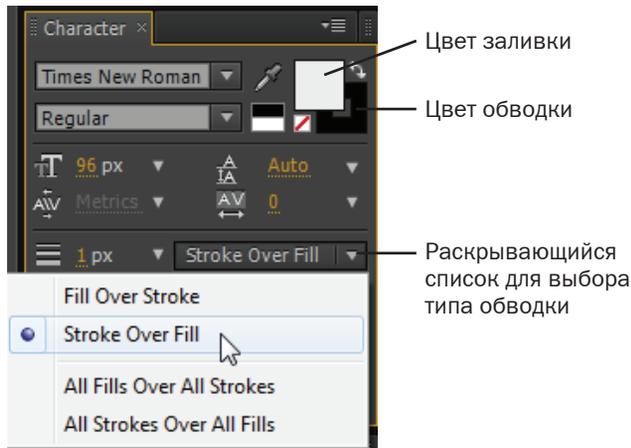


Рис. 6.193. Панель **Character**

10. На панели **Tools** (Инструменты) щелкните по кнопке инструмента **Selection** (Выделение) (большая стрелка слева) и примените его, чтобы расположить текст на панели **Composition** (Композиция).

11. На панели **Timeline** (Монтажный стол) отобразите эффекты текстового слоя. Для этого щелкните по треугольнику рядом с названием слоя, а затем щелкайте по треугольникам рядом с пунктами **Transform** (Трансформация) и **Text** (Текст), как показано на рис. 6.194.

Примечание. Как упоминалось ранее, эффект **Transform** (Трансформация) в After Effects, помимо параметра **Opacity** (Непрозрачность), обладает также теми же параметрами ключевых кадров, что и эффект **Motion** (Перемещение) в программе Adobe Premiere Pro.

12. Установите ключевые кадры для некоторых настроек **Transform** (Трансформация) следующим образом:

- Установите курсор текущей позиции воспроизведения в начало композиции.
- Щелкните по кнопке в виде секундомера **Time-Vary** (Время-Изменить) (эквивалент кнопке **Toggle Animation** (Переключатель анимации) в программе Adobe Premiere Pro), чтобы включить ключевые кадры для любой настройки (рис. 6.194).
- Назначьте настройку, для которой устанавливаете ключевой кадр (на шкале времени появится ключевой кадр). Назначьте несколько настроек.

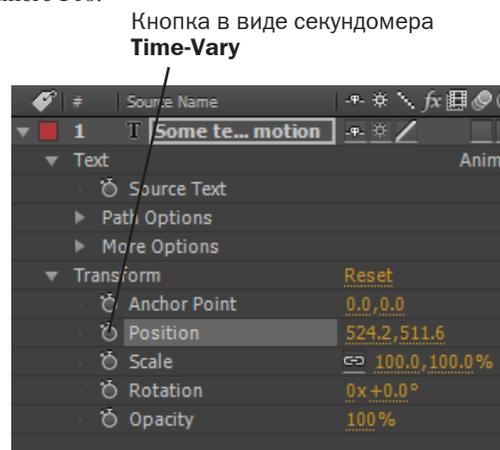


Рис. 6.194. Панель **Timeline**, настройки группы **Transform**

- На несколько секунд переместите курсор текущей позиции воспроизведения на временной шкале.
- Измените свойства настройки, чтобы добавить еще несколько ключевых кадров.

13. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в начале временной шкалы, а затем щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) на панели **Preview** (Предварительный просмотр), чтобы просмотреть результат своей работы.

14. Разместите курсор текущей позиции воспроизведения так, чтобы на панели **Composition** (Композиция) отображался текст.

15. На панели **Timeline** (Монтажный стол) щелкните по кнопке **3D Layer** (Трехмерный слой) (пустая рамка под значком трехмерного куба) (рис. 6.195).

На панели **Timeline** (Монтажный стол) отобразятся несколько трехмерных свойств: **Orientation** (Ориентация), **X Rotation** (X Поворот), **Y Rotation** (Y Поворот), **Z Rotation** (Z Поворот) и **Material Options** (Параметры материала) (рис. 6.196).

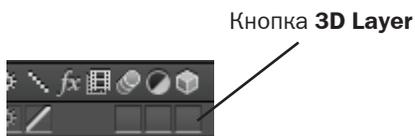


Рис. 6.195. Кнопка **3D Layer**

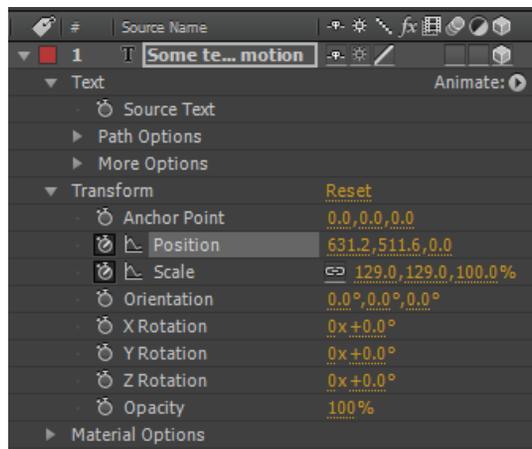


Рис. 6.196. Панель **Timeline** с отображающимися трехмерными свойствами

16. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите новые значения для параметров **X Rotation** (X Поворот), **Y Rotation** (Y Поворот) и **Z Rotation** (Z Поворот).

Теперь на панели **Composition** (Композиция) текст вращается в трех измерениях (рис. 6.197).

17. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Rotation** (Поворот). В правой части панели **Tools** (Инструменты) появится раскрывающийся список **Set Orientation/Rotation For 3D Layers** (Настроить Ориентацию/Вращение для трехмерных слоев) (рис. 6.198).

18. В раскрывающемся списке **Set Orientation/Rotation For 3D Layers** (Настроить Ориентацию/Вращение для трехмерных слоев) выберите один из пунктов: **Orientation** (Ориентация) или **Rotation** (Вращение).



Рис. 6.197. Управление движением в трех измерениях



Рис. 6.198. Раскрывающийся список **Set Orientation/Rotation For 3D Layers**

19. На панели **Composition** (Композиция) перетащите инструментом **Rotation** (Вращение) текст.

Обратите внимание на изменение значений на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Расположение и перемещение текста по изогнутой траектории

1. Выберите команду меню **Composition** ⇒ **New Composition** (Композиция ⇒ Новая композиция) и присвойте композиции имя **Text on a Curve**. Выберите подходящую предустановку видеоизображения, согласитесь с другими настройками по умолчанию и щелкните по кнопке **ОК**.

2. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст). Щелкните в любой позиции окна панели **Composition** (Композиция) и введите какой-нибудь текст. На панели **Timeline** (Монтажный стол) появится текстовый слой.

3. Отобразите эффекты текстового слоя, щелкнув для этого по треугольнику рядом с именем этого слоя. Далее раскройте параметры **Text** (Текст) и **Path Options** (Параметры пути), как показано на рис. 6.199.

4. На панели **Tools** (Инструменты) щелкните по инструменту **Pen** (Перо) (слева от инструмента **Horizontal Type** (Горизонтальный текст)).

5. Так же, как вы делали это в окне инструмента **Titler** программы **Adobe Premiere Pro**, создайте изогнутую траекторию (рис. 6.200).

Прежде чем рисовать линию, убедитесь, что текст все еще выделен; иначе, вы создадите фигуру с заливкой.

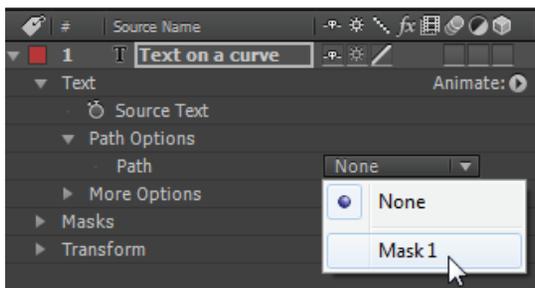


Рис. 6.199. Параметры **Text** и **Path Options** на панели **Timeline**



Рис. 6.200. Изогнутая траектория на панели **Composition**

К текстовому слою на панели **Timeline** (Монтажный стол) добавится параметр **Masks** (Маски).

6. На панели **Timeline** (Монтажный стол) выберите пункт **Mask 1** (Маска 1) в раскрывающемся списке **Path** (Траектория) (рис. 6.199).

Текст выстроится вдоль заданной траектории на панели **Composition** (Композиция) (рис. 6.201). На панели **Timeline** (Монтажный стол) появятся дополнительные параметры траектории (рис. 6.202).



Рис. 6.201. Текст, расположенный вдоль изогнутой траектории

Кнопка **Time-Vary**

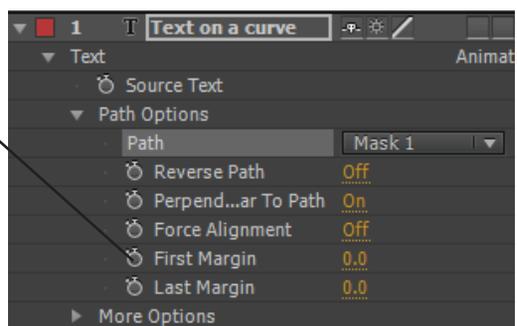


Рис. 6.202. Параметры траектории

7. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в начало временной шкалы.

8. Щелкните по кнопке **Time-Vary** (Время-Изменить) свойства **First Margin** (Первое поле), чтобы включить ключевые кадры и установить ключевой кадр в начале временной шкалы.

9. Перетащите значение свойства **First Margin** (Первое поле) влево (рис. 6.203). При перемещении влево, значение станет отрицательным, и текст сместится влево по траектории на панели **Composition** (Композиция). Установите такое значение, чтобы текст начинался левее траектории на панели **Composition** (Композиция) (рис. 6.204).

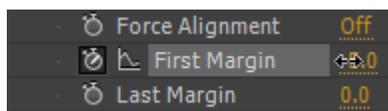


Рис. 6.203. Настройка значения свойства **First Margin**



Рис. 6.204. Позиция **First Margin** на первом ключевом кадре

10. Установите курсор текущей позиции воспроизведения вдоль по временной шкале и добавьте еще один ключевой кадр для свойства **First Margin** (Первое поле). Чтобы добавить ключевой кадр, щелкните по кнопке **Add Or Remove Keyframe At Current Time** (Добавить или удалить ключевой кадр для текущей позиции) (рис. 6.205).

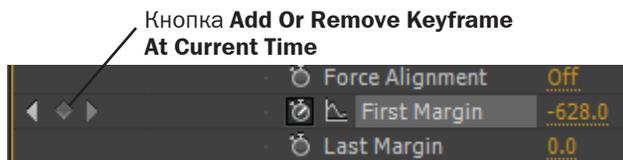


Рис. 6.205. Настройка значения свойства **First Margin**



Рис. 6.206. Позиция **First Margin** на втором ключевом кадре

11. Курсор текущей позиции воспроизведения установлен на втором ключевом кадре. Перетащите значение свойства **First Margin** (Первое поле) вправо, чтобы текст переместился вправо. Установите такое значение, чтобы текст заканчивался правее траектории на панели **Composition** (Композиция) (рис. 6.206).

12. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в начало временной шкалы и воспроизведите композицию. Текст перемещается вдоль траектории слева направо.

Анимация текста

1. Выберите команду меню **Composition** ⇒ **New Composition** (Композиция ⇒ Новая композиция). В диалоговом окне **Composition Settings** (Настройки композиции) присвойте композиции имя **Text Animation**, выберите подходящую предустановку видеозображения, согласитесь с остальными настройками по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

2. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст). Щелкните в любой позиции окна панели **Composition** (Композиция) и введите какой-либо текст. На панели **Timeline** (Монтажный стол) появится текстовый слой.

3. Откройте эффекты текстового слоя. Для этого щелкните по треугольнику рядом с названием этого слоя.

4. В раскрывающемся списке **Animate** (Анимировать) выберите свойство **Position** (Положение) (рис. 6.207). На панели **Timeline** (Монтажный стол) появятся дополнительные параметры **Text** (Текст), к ним добавится параметр **Animator 1** (Аниматор 1) (рис. 6.208).

5. Разверните параметры группы **Animator 1** (Аниматор 1), разверните свойства параметра **Range Selector 1**

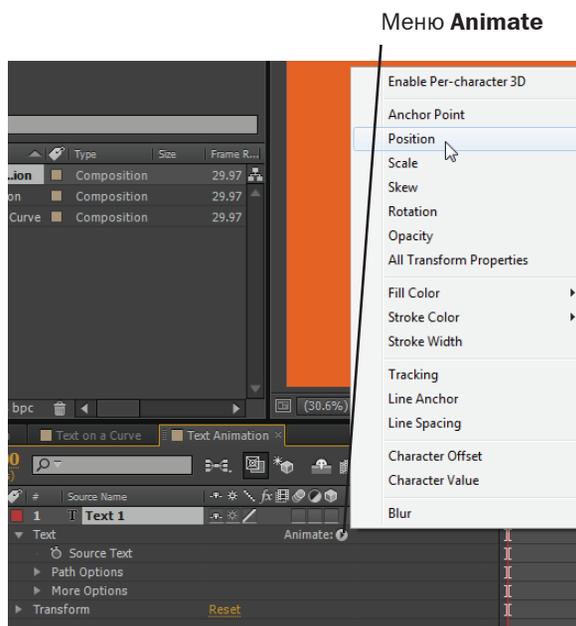


Рис. 6.207. Меню **Animate**

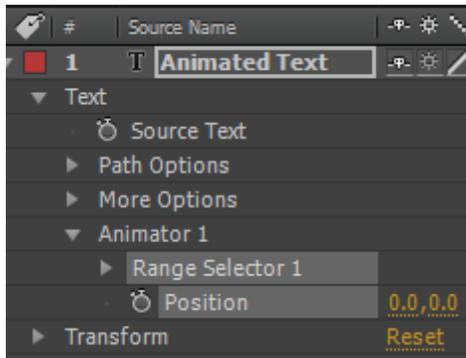


Рис. 6.208. Свойства параметра **Animator**

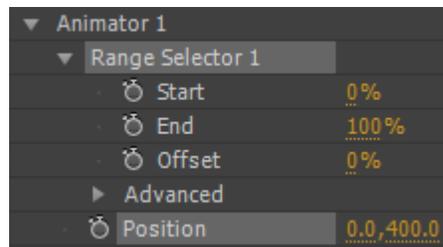


Рис. 6.209. Свойство **Position** параметра **Range Selector 1**

(Селектор диапазона 1) и установите значение свойства **Position** (Положение) равным **0, 800** (рис. 6.209).

Текст опустится ниже нижней окна панели **Composition** (Композиция).

Примечание. В зависимости от предустановки, выбранной в настройках композиции, вам может быть понадобится указать иные значения параметров для перемещения текста по окну панели **Composition** (Композиция).

6. В раскрывающемся списке **Magnification Ratio** (Коэффициент увеличения) на панели **Composition** (Композиция) выберите значение **25%** (рис. 6.210).

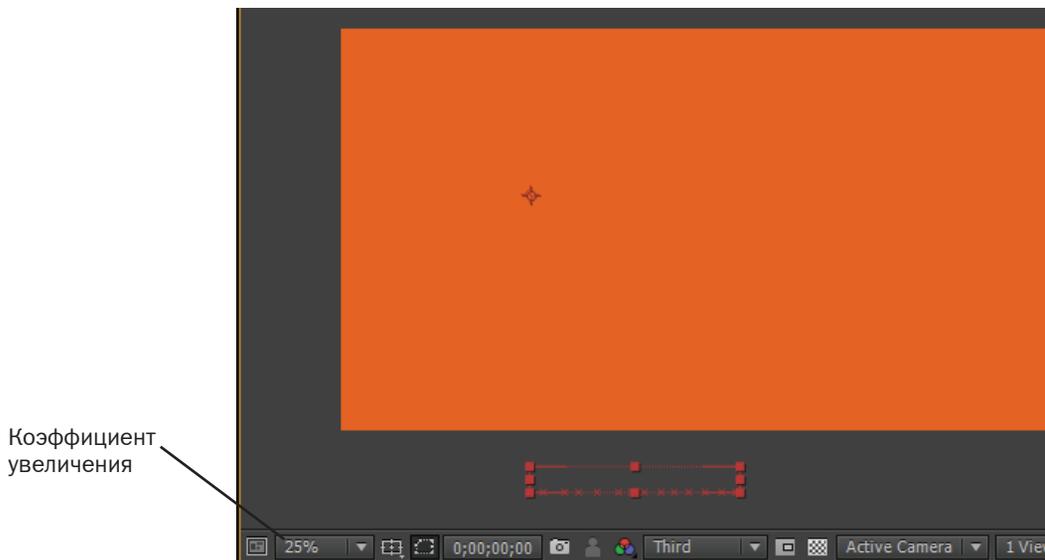


Рис. 6.210. Панель **Composition**

В нижней части окна панели **Composition** (Композиция) появится ограничивающая текст рамка и маркеры.

7. На панели **Timeline** (Монтажный стол) настройте ключевые кадры для свойства **Start** (начала): **0%** в начале и **100%** через несколько секунд после начала композиции (рис. 6.211). Текст снова появится на экране.

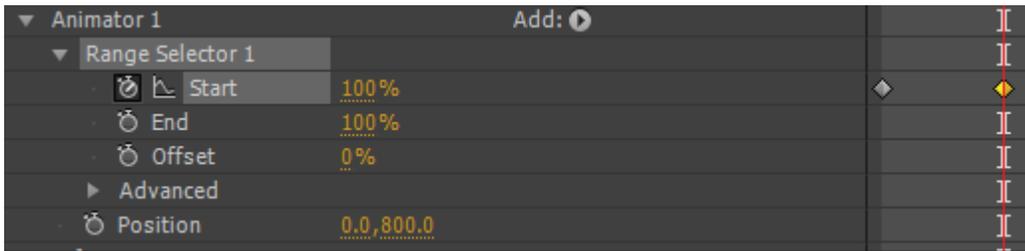


Рис. 6.211. Ключевые кадры свойства **Start** параметра **Range Selector 1**

8. Воспроизведите композицию. Текст выпрыгивает снизу экрана, по одной букве.

9. В раскрывающемся списке **Add** (Добавить) параметра **Animator 1** (Аниматор 1) выберите пункт **Property** ⇒ **Skew** (Свойство ⇒ Наклон).

На панели **Timeline** (Монтажный стол) появятся параметры **Skew** (Наклон) и **Skew Axis** (Ось наклона).

10. Установите значение параметра **Skew** (Наклон) равным **45** и воспроизведите композицию.

Буквы появляются на экране, с наклоном вправо, а затем быстро выпрямляются, когда достигают своих позиций.

11. В раскрывающемся списке **Add** (Добавить) параметра **Animator 1** (Аниматор 1) выберите пункт **Property** ⇒ **Opacity** (Свойство ⇒ Непрозрачность).

На панели **Timeline** (Монтажный стол) появится параметр **Opacity** (Непрозрачность).

12. Установите значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) равным **0%** и воспроизведите композицию. Буквы будут появляться прозрачными, а по достижении своих позиций на экране, буквы будут становиться полностью непрозрачными.

13. В раскрывающемся списке **Add** (Добавить) параметра **Animator 1** (Аниматор 1) выберите пункт **Selector** ⇒ **Wiggly** (Селектор ⇒ Качание).

На панели **Timeline** (Монтажный стол) появится параметр **Wiggly Selector 1** (Селектор качания 1).

14. Отобразите параметры группы **Wiggly Selector 1** (Селектор качания 1). Вы можете согласиться с установками по умолчанию или изменить их. Параметров очень много.

15. Воспроизведите композицию.

Текст будет перемещаться хаотично (рис. 6.212).

Анимация отдельных символов

1. Выберите команду меню **Composition** ⇒ **New Composition** (Композиция ⇒ Новая композиция).
2. В диалоговом окне **Composition Settings** (Настройки композиции) присвойте композиции имя **Character Animation**, выберите подходящую предустановку видеозаписи, согласитесь с остальными настройками по умолчанию и щелкните по кнопке **ОК**.
3. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст). Щелкните в любой позиции окна панели **Composition** (Композиция) и введите текст такого объема, чтобы он заполнил всю ширину окна.

На панели **Timeline** (Монтажный стол) появится текстовый слой.

4. Раскройте параметры текстового слоя. В раскрывающемся списке **Animate** (Анимировать) параметра **Text** (Текст) на панели **Timeline** (Монтажный стол) выберите пункт **Scale** (Масштаб). Добавится группа параметров **Animator 1** (Аниматор 1), при этом будут отображаться параметр **Range Selector 1** (Селектор диапазона 1) и его свойство **Scale** (Масштаб) (рис. 6.213).
5. Установите оба значения свойства **Scale** (Масштаб) равными **300%**.
6. В раскрывающемся списке **Add** (Добавить) параметра **Animator 1** (Аниматор 1) выберите пункт **Property** ⇒ **Tracking** (Свойство ⇒ Трекинг) и установите значение свойства **Tracking Amount** (Значение трекинга) равным **30** (рис. 6.214).

Примечание. Благодаря данной настройке, символы не будут расположены слишком близко друг к другу.

7. Раскройте свойства параметра **Range Selector 1** (Селектор диапазона 1) и выполните следующие настройки (рис. 6.215):

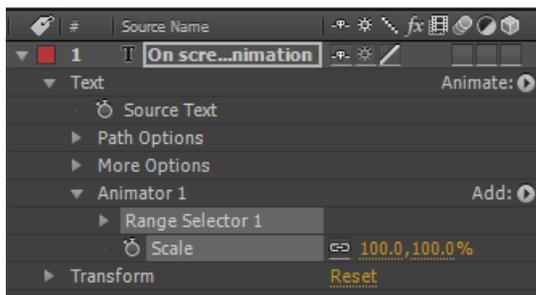


Рис. 6.213. Параметр **Animator** на панели **Timeline**



Рис. 6.212. Текст с применением эффекта **Wiggly**

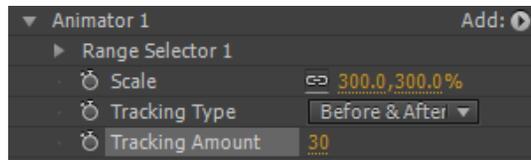


Рис. 6.214. Параметру **Tracking Amount** присвоено значение **30**

- В раскрывающемся списке **Units** (Единицы) группы свойств **Advanced** (Дополнительно) выберите пункт **Index** (Индекс).
- Установите значение свойства **Start** (начала) равным **0**.
- Установите значение свойства **End** (конца) равным **3** (чтобы применить анимацию одновременно к 3 символам).
- Щелкните по кнопке **Time-Vary** (Время-Изменить) свойства **Offset** (Смещение) (рис. 6.215) и установите два ключевых кадра:
 - В начале композиции: **-3**;
 - Через несколько секунд после начала композиции, установив значение свойства **Offset** (Смещение) равным количеству символов с пробелами в вашем тексте.

Примечание. Если значение свойства **Offset** (Смещение) для точки входа композиции равно **-3**, анимация начинается за три символа до первого символа. Если вы установили значение **0**, то первые три символа изначально будут отображаться в трехкратном масштабе от их нормального размера. Когда вы устанавливаете значение **-3**, масштаб равный 300% применяется к трем виртуальным символам в начале. Фактические три первых символа вашей строки текста ведут себя как символы 4–6 в данной анимации, поэтому они изначально будут отображаться в своем нормальном размере.

8. На панели **Timeline** (Монтажный стол) щелкните по имени текстового слоя (введенному на панели **Composition** (Композиция)), чтобы выделить этот слой.

Примечание. Благодаря этому, в раскрывающемся списке **Animate** (Анимировать), в нем появится отдельный параметр **Animator** (Аниматор).

9. В раскрывающемся списке **Animate** (Анимировать) параметра **Text** (Текст) выберите пункт **Fill Color** ⇒ **RGB** (Цвет заливки ⇒ RGB).

Появится параметр **Animator 2** (Аниматор 2), при этом отображаются параметр **Range Selector 1** (Селектор диапазона 1) и его свойство **Fill Color** (Цвет заливки) (рис. 6.216).

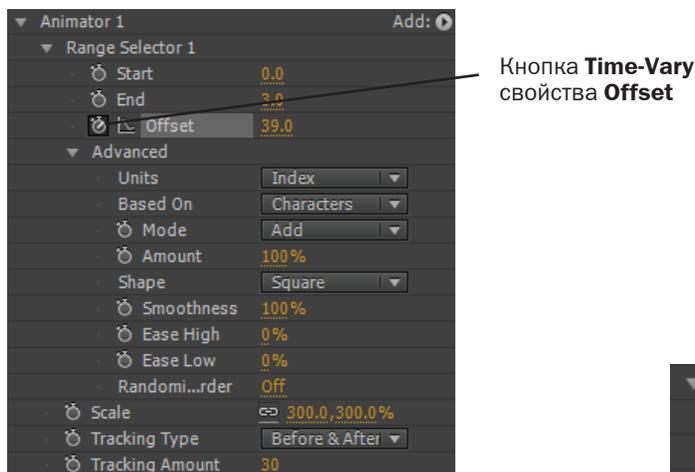


Рис. 6.215. Свойства параметра **Range Selector** на панели **Timeline**

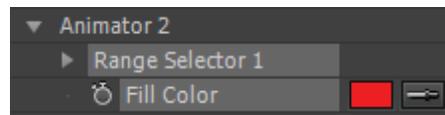


Рис. 6.216. Свойства **Fill Color**

Примечание. Для свойства **Fill Color** (Цвет заливки) по умолчанию установлен красный цвет. Его можно изменить, а с помощью ключевых кадров настроить плавное изменение цвета во время воспроизведения композиции. В данном случае, с помощью функции **Wiggly** (Качание) настройте изменение насыщенность одного цвета.

10. В раскрывающемся списке **Add** (Добавить) параметра **Animator 2** (Аниматор 2) выберите пункт **Selector** ⇒ **Wiggly** (Селектор ⇒ Качание).

11. Воспроизведите композицию и обратите внимание, как меняется насыщенность красного цвета по мере движения символов (рис. 6.217).



Рис. 6.217. Анимация символов по отдельности

Применение предустановок анимации текста

В программе After Effects доступно множество других способов анимации текста. Вы можете добавлять к внешним и внутренним границам текста волнообразные движения, искажение, изменение цветов и прочее. Символы могут прыгать, перемещаться в трехмерном пространстве, закручиваться, наклоняться, изгибаться, отражаться, переворачиваться, менять цвета и степень прозрачности и даже в случайном порядке меняться на другие символы или заранее заданные слова. Поэкспериментируйте с тем множеством возможностей, которое предоставляют раскрывающиеся списки **Add** (Добавить) и **Animate** (Анимировать). Эти раскрывающиеся списки доступны для любого текстового слоя на панели **Timeline** (Монтажный стол). Чтобы получить более подробную информацию, обратитесь к справочным материалам программы After Effects.

Чтобы быстро получить представление о возможностях After Effects, используйте предустановки. В программе After Effects доступны сотни предустановок для анимации текста, в том числе и трехмерные.

Применение предустановки анимации текста

- 1.** Выберите команду меню **Composition** ⇒ **New Composition** (Композиция ⇒ Новая композиция). В диалоговом окне **Composition Settings** (Настройки композиции), присвойте композиции имя **Text Animation Presets**, выберите подходящую предустановку видеозображения, согласитесь с остальными настройками по умолчанию и щелкните по кнопке **ОК**.
- 2.** Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Effects** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Эффекты).
- 3.** На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), щелкните в любой позиции окна панели **Composition** (Композиция) и введите, по крайней мере, два слова.
- 4.** На панели **Effects & Presets** (Эффекты и предустановки), раскройте категорию **Animation Presets** (Предустановки анимации) и раскройте группу **Text** (Текст). В ней

находится более десятка папок с предварительными установками для анимации текста (рис. 6.218).

5. Перетащите установку **Center Spiral** (Центральная спираль) из корзины **Animate In** (Анимировать в) к тексту на экране панели **Composition** (Композиция). К текстовому слою на панели **Timeline** (Монтажный стол) будут добавлены два параметра: **Spiral** (Спираль) (применяет вращение) и **Fade In** (Плавное усиление) (меняет степень непрозрачности). Чтобы их увидеть, разверните параметры текстового слоя (рис. 6.219).

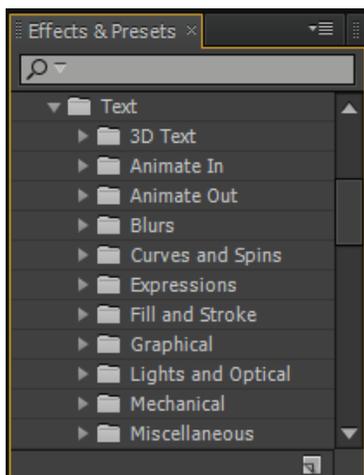


Рис. 6.218. Папка **Text** на панели **Effects & Presets**

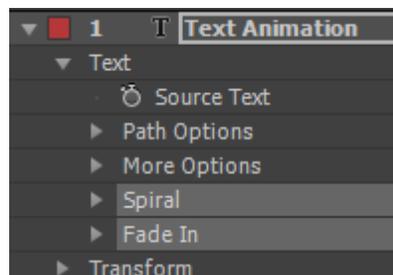


Рис. 6.219. Параметры **Spiral** и **Fade In** на панели **Timeline**

6. Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы воспроизвести анимацию. Во время воспроизведения, текст должен выглядеть примерно так, как показано на рис. 6.220.

7. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Undo** (Правка ⇒ Отменить), чтобы отменить эту предустановку.

Примечание. Возможно, вам понадобится выполнить команду **Edit** ⇒ **Undo** (Правка ⇒ Отменить) несколько раз.

8. На панели **Effects & Presets** (Эффекты и предустановки) щелкните по папке **3D Text** (Трехмерный текст) (первая в папке **Text** (Текст) категории **Animation Preset** (Предустановки анимации)), чтобы открыть ее, и перетащите установку **3D Rain Down Words & Colors** (Трехмерное падение слов и цветов) к тексту на экране панели **Composition** (Композиция). К текстовому слою на панели **Timeline** (Монтажный стол) добавятся три группы параметров: **More Options** (Другие параметры), **Animator 1** (Аниматор 1) и **Animator 2** (Аниматор 2).

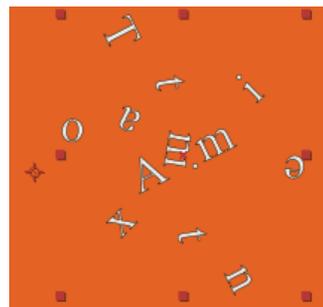


Рис. 6.220. Предустановка **Center Spiral**

9. Воспроизведите анимацию. Буквы текста будут падать на экране.

10. На панели **Timeline** (Монтажный стол) раскройте группу параметров **Animator 1** (Аниматор 1), параметр **Range Selector 1** (Селектор диапазона 1) и параметр **Advanced** (Дополнительно) (рис. 6.221).

11. В раскрывающемся списке **Based On** (Основан на) параметра **Advanced** (Дополнительно) выберите пункт **Characters** (Символы).

12. Воспроизведите анимацию.

Теперь текст вылетает на экран по одному символу (рис. 6.222).

На эксперименты с предустановками для анимации текста у вас может уйти много времени. Когда вы добавляете предустановку, взгляните на панель **Timeline** (Монтажный стол) и обратите внимание, что для каждой предустановки добавляются параметры и их свойства, и ключевые кадры. Предустановки можно настраивать, меняя значения свойств и местоположение ключевых кадров.

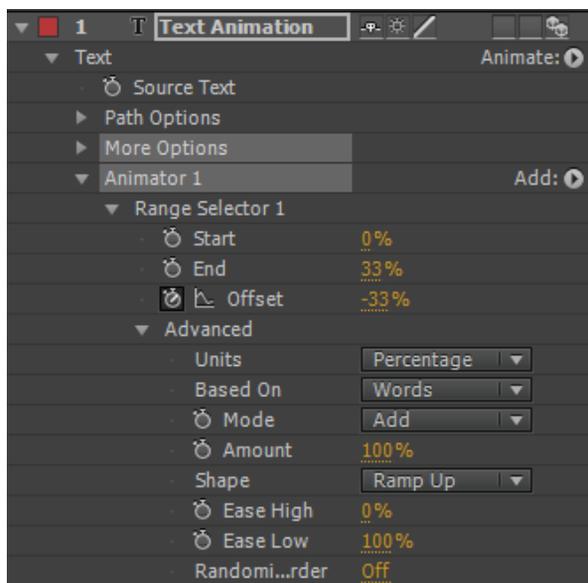


Рис. 6.221. Параметр **Advanced** на панели **Timeline**



Рис. 6.222. Предустановка **3D Rain Down Words & Colors**

Применение инструментов для рисования

В приложении After Effects включены некоторые инструменты для рисования, аналогичные тем, что доступны в программе Adobe Photoshop CS6. Их можно применять для создания анимированных изображений или для того, чтобы добавлять анимации или изображения в видеоклип в стиле ротоскопирования.

Работа с инструментами для рисования несколько отличается от работы с инструментами обработки текста. Когда вы создаете текст, вы автоматически создаете новый слой на панели **Timeline** (Монтажный стол) и непосредственно работаете с панелью **Composition** (Композиция). В случае с инструментами для рисования вы создаете слой композиции и работаете с этим слоем на панели **Layer** (Слой).

Применение инструментов для рисования

1. Выберите команду меню **Composition** ⇒ **New Composition** (Композиция ⇒ Новая композиция).
2. В диалоговом окне **Composition Settings** (Настройки композиции) присвойте композиции имя **Paint Tools**, выберите подходящую предустановку видеозображения, согласитесь с остальными настройками по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.
3. Выберите команду меню **Layer** ⇒ **New** ⇒ **Solid** (Слой ⇒ Новый ⇒ Сплошной). Появится диалоговое окно **Solid Settings** (Настройки: Сплошной) (рис. 6.223).
4. Выберите цвет и щелкните по кнопке **OK**, чтобы диалоговое окно **Solid Settings** (Настройки: Сплошной) закрылось.
5. Дважды щелкните кнопкой мыши по созданному слою на панели **Timeline** (Монтажный стол). Появится панель **Layer** (Слой), на которой будет отображен созданный слой со сплошным цветом (рис. 6.224).

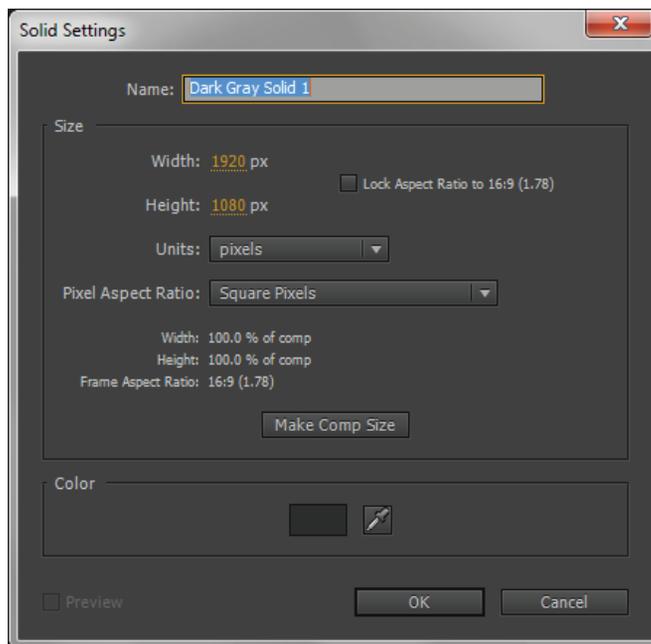


Рис. 6.223. Диалоговое окно **Solid Settings**

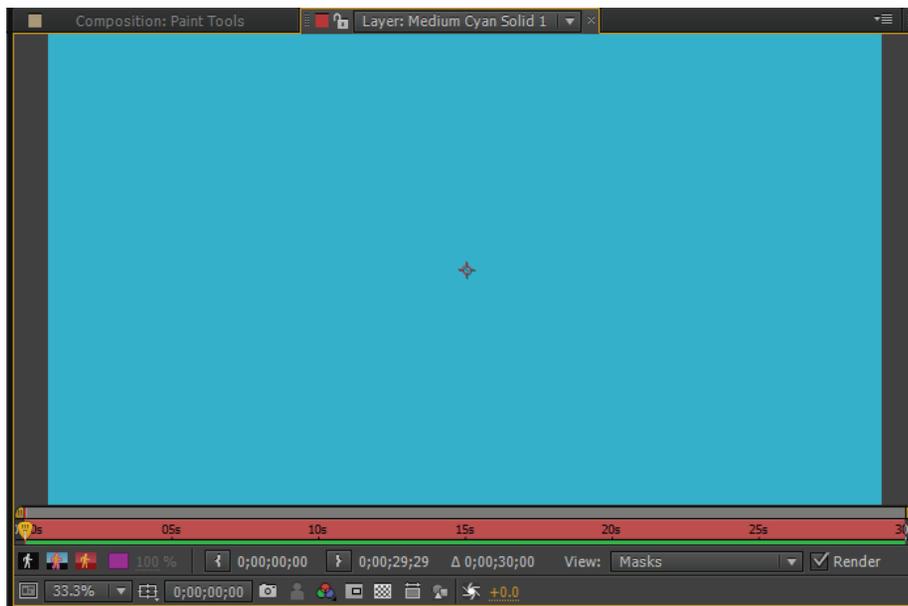


Рис. 6.224. Панель Layer

6. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Paint** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Рисование).

Появятся панели **Paint** (Рисование) и **Brushes** (Кисти).

7. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Brush** (Кисть) (рис. 6.225).



Рис. 6.225. Инструмент Brush

На панелях **Paint** (Рисование) и **Brushes** (Кисти) станут доступны элементы управления настройками инструмента.

8. На панели **Brushes** (Кисти) выберите кисть (рис. 6.226).

Вы можете изменить диаметр кисти, расположить ее под углом, изменить форму окружности (превратить в овал), изменить степень жесткости (большая или меньшая степень размывания штриха) и выбрать размер интервала.

Примечание. Параметр **Spacing** (Интервал) — это расстояние между следами от кисти в одном штрихе. Оно измеряется в процентах от диаметра кисти. Когда значение интервала не задано, интервал определяется скоростью, с которой вы перемещаете кисть при создании штриха.

Примечание. Группа элементов управления **Brush Dynamics** (Динамика кисти) определяет, каким образом след, оставляемый кистью, регулируется функциями сенсорного цифрового планшета, например, Wacom.

9. На панели **Paint** (Рисование) выберите цвет и нарисуйте одну линию на слое со сплошным цветом на панели **Layer** (Слой).

10. Меняйте цвет и продолжайте рисовать, пока не нарисуете объект, состоящий из нескольких разноцветных линий (рис. 6.227).

11. На панели **Timeline** (Монтажный стол) откройте параметры слоя со сплошным цветом, откройте **Effects** (Эффекты) и откройте **Paint** (Рисование).

Каждый штрих кисти отобразится на своем собственном слое (рис. 6.228).

12. Перетащите каждый штрих кисти вправо, так чтобы расположить их в виде лестницы. Перетаскивайте штрихи в том порядке, в котором они появляются на экране (начиная с самого нижнего в списке и заканчивая верхним) (рис. 6.229).

13. На панели **Timeline** (Монтажный стол) разверните свойства параметра **Brush 1 Stroke** (Штрих кисти 1).

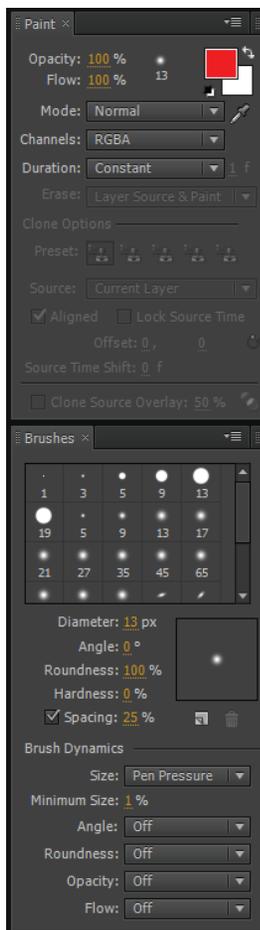


Рис. 6.227. Пример нарисованного объекта

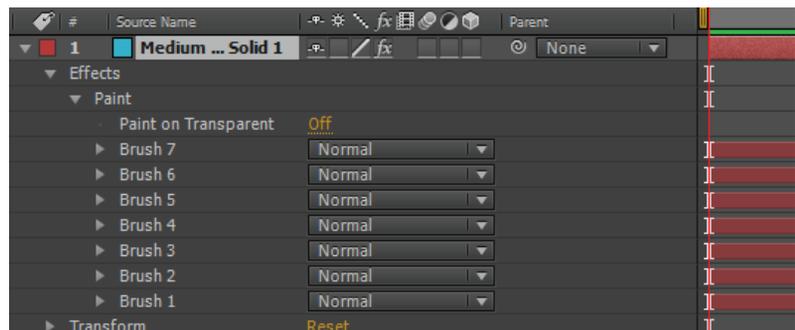


Рис. 6.226. Панель **Brushes**

Рис. 6.228. Штрихи кисти на панели **Timeline**

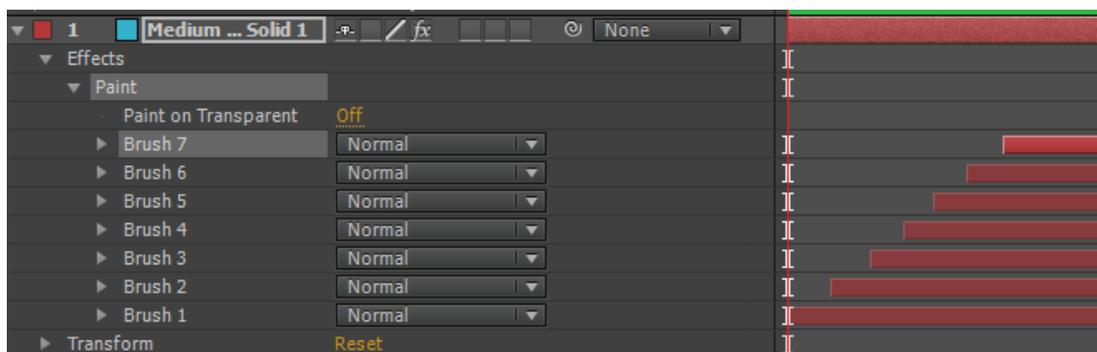


Рис. 6.229. Штрихи кисти, расставленные так, чтобы они появлялись на панели **Timeline** в разное время

14. Установите ключевые кадры для свойства **End** (конца):

- 0% в начале шкалы времени
- 100% примерно на второй секунде

15. Воспроизведите композицию и просмотрите ее на панели **Composition** (Композиция).

На экране появится первый штрих. Вы можете применить эту же самую анимацию к остальным штрихам, для каждого штриха повторив шаги 13 и 14.

Примечание. Чтобы нарисовать что-либо поверх видеоизображения клипа, перетащите этот клип на панель **Timeline** (Монтажный стол), дважды щелкните по нему, чтобы открыть его на панели **Layer** (Слой).

Применение видеоэффектов

В программе After Effects доступно более 200 эффектов, которые вы можете применять для внесения изменений и усовершенствования видеоматериала. Также можно воспользоваться дополнительными эффектами сторонних разработчиков. Ниже перечислены некоторые из эффектов, которые можно наложить в программе After Effects:

- **Cartoon** (*Мультипликация*): Видеокадр или изображение выглядят так, будто они были нарисованы в мультипликационном стиле.
- **Lens Blur** (*Размытие линзы*): Создает малую глубину резкости, размывая некоторые объекты изображения, при этом оставляя в фокусе другие.
- **Fractal** (*Фрактал*): Генерирует один из двух видов фрактальных изображений, добавляющих в ваш клип цветную текстуру.
- **Turbulent Displace** (*Турбулентное смещение*): С помощью фрактального шума создает искажение.
- **Warp** (*Деформация*): Преобразует слои в геометрические фигуры, дуги, волны и создает эффект обзора через линзу «рыбий глаз».

- **Liquify** (*Разжижение*): Включает в себя более 10 инструментов-кисточек для искажения видеозаписи.
- **Vegas** (*Begac*): Создает бегущий свет и другую пульсацию вокруг объекта.
- **Warp Stabilizer** (*Стабилизатор видео*): При съемке видео у вас не всегда может быть под рукой штатив, в результате чего может получиться трясущееся изображение. Данный эффект может помочь стабилизировать изображение на этапе постобработки.

Процесс работы с эффектами в программе After Effects очень напоминает работу с эффектами в Adobe Premiere Pro. Когда вы применяете эффекты к слою, они отображаются на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) и на панели **Timeline** (Монтажный стол). Вы можете применить изменения или добавить ключевые кадры на любой панели. Для выполнения приведенного ниже задания вам понадобится один короткий видеоклип.

Применение видеоэффектов

1. Выберите команду меню **Composition** ⇒ **New Composition** (Композиция ⇒ Новая композиция). В диалоговом окне **Composition Settings** (Настройки композиции), присвойте композиции имя **Video Effects**, выберите подходящую предустановку видеоизображения, согласитесь с остальными настройками по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

Примечание. Если продолжительность видеоклипа, который вы хотите использовать, больше 30 секунд, вам нужно изменить длительность композиции в диалоговом окне **Composition Settings** (Настройки композиции) (по умолчанию, установлено значение 30 секунд). Любое изменение, которое вы производите в диалоговом окне **Composition Settings** (Настройки композиции), становится новым значением по умолчанию.

2. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Effects** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Эффекты).

Появятся панели **Effect Controls** (Управление эффектом), **Composition** (Композиция) и **Effects & Presets** (Эффекты и предустановки).

3. Выберите команду меню **File** ⇒ **Import** ⇒ **File** (Файл ⇒ Импортировать ⇒ Файл).

Появится диалоговое окно **Import File** (Импортировать файл).

4. Выберите видеофайл, к которому необходимо применить эффекты, и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Видеофайл появится на панели **Project** (Проект).

5. Перетащите видеоклип в композицию **Video Effects** на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Клип отобразится в виде слоя, а также появится на панели **Composition** (Композиция).

6. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на любом кадре видеоклипа на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Видеоклип появится на панели **Composition** (Композиция).

7. На панели **Effects & Presets** (Эффекты и предустановки) разверните папку **Distort** (Искажение) и перетащите эффект **Warp** (Деформация) на панель **Composition** (Композиция).

На панели **Composition** (Композиция) появится рамка с двумя диагональными линиями (рис. 6.230). Затем этот эффект отобразится на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 6.231).



Рис. 6.230. Панель **Composition**, отражающая применяемый эффект



Рис. 6.231. Эффект **Warp** на панели **Effect Controls**

8. В раскрывающемся списке **Warp Style** (Стиль деформации) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) выберите любое количество стилей (по очереди), включая **Wave** (Волна), **Flag** (Флаг), **Arc** (Дуга) и **Twist** (Закручивание).

Видеоизображение на панели **Composition** (Композиция) изменится (рис. 6.232).

9. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) выберите эффект **Warp** (Деформация) и нажмите клавишу **Delete**.

10. Перетащите эффект **Liquify** (Разжижение) из папки **Distort** (Искажение) на панели **Effects & Presets** (Эффекты и предустановки) к видеоклипу на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Примечание. Это еще один способ применения эффекта к клипу.

Эффект появится на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

11. Для эффекта **Liquify** (Разжижение) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните параметр **View Options** (Параметры просмотра) и установите флажок **View Mesh** (Просмотр сетки) (рис. 6.233).



Рис. 6.232. Свойство **Twist** эффекта **Warp**

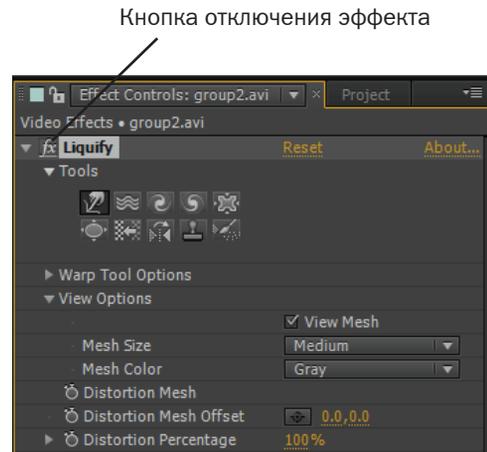


Рис. 6.233. Эффект **Liquify** на панели **Effect Controls**

Поверх изображения клипа в окне панели **Composition** (Композиция) появится сетка (рис. 6.234).

12. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) щелкните по какому-либо инструменту, например, **Twirl** (Вращение). Обратите внимание на то, что параметры под значками инструментов меняются в зависимости от выбранного инструмента. Перемещайте инструмент в окне панели **Composition** (Композиция) (рис. 6.235).

Примечание. Чем дольше вы удерживаете инструмент в одной позиции окна панели **Composition** (Композиция), тем большей степени изменения подвергнется этот участок.

13. На панели **Timeline** (Монтажный стол) щелкните по треугольнику рядом с названием клипа, чтобы про-

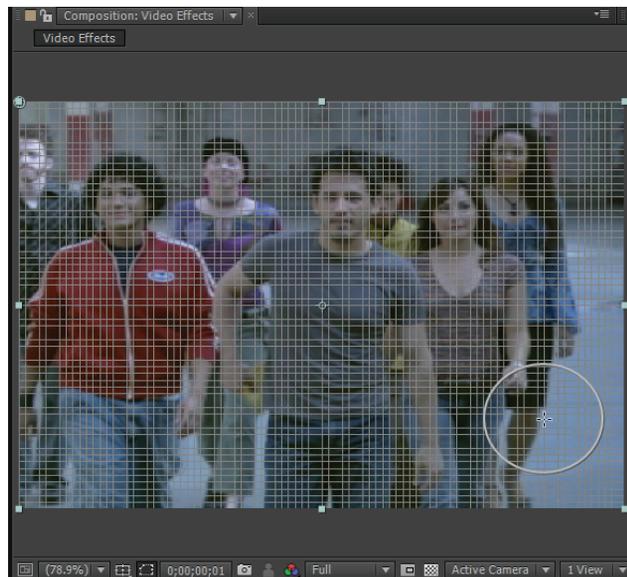


Рис. 6.234. Свойство **View Mesh** эффекта **Liquify**



Рис. 6.235. Инструмент **Twirl** эффекта **Liquify**

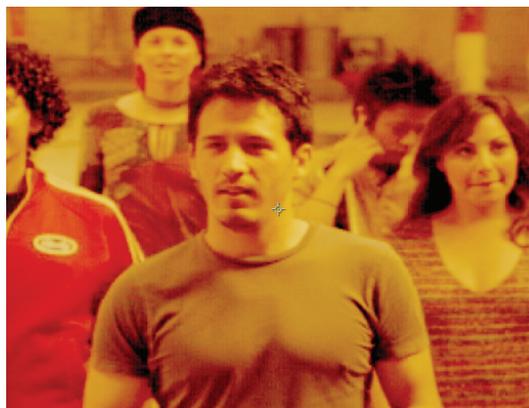


Рис. 6.236. Предустановка **Colorize-Gold Dip**

смотреть его параметры: **Effects** (Эффекты), **Transform** (Трансформация) и **Audio** (Аудио) (если в клипе есть звук).

14. Раскройте группу параметров **Effects** (Эффекты) и параметры инструмента **Liquify** (Разжижение).

Те же самые параметры отображаются на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

Примечание. Вам нужно щелкнуть по значку инструмента **Liquify** (Разжижение) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом), чтобы его название отобразилось в раскрывающемся списке параметров инструмента на панели **Timeline** (Монтажный стол).

15. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) или на панели **Timeline** (Монтажный стол) щелкните по кнопке отключения эффекта **Liquify** (Разжижение) (рис. 6.233).

16. На панели **Effects & Presets** (Эффекты и предустановки) откройте корзину **Animation Presets** (Предустановки анимации), откройте корзину **Image-Creative** (Изображение-Творчество) и перетащите эффект **Colorize-Gold Dip** (Цветность-Золотая краска) на панель **Effect Controls** (Управление эффектом).

Эффект появится на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) и в изображении клипа на панели **Composition** (Композиция) произойдут изменения (рис. 6.236).

Примечание. По сути, это анимированный эффект **Solid Composite** (Сплошной композит). Именно так работает большинство предустановок. Они представляют собой обычные видеоэффекты After Effect с предустановками. Они нужны для того, чтобы вам было проще найти нужный вам эффект, избавляя вас при этом от необходимости производить большое количество настроек.

17. Просмотрите группу параметров эффекта **Solid Composite** (Сплошной композит) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). В раскрывающемся списке **Animation Presets** (Предустановки анимации) и выберите любое количество предустановок (по очере-

ди), чтобы посмотреть, какие еще установки, кроме **Colorize-Gold Dip** (Цветность-Золотая краска), доступны.

18. Удалите эффект **Solid Composite** (Сплошной композит).

19. На панели **Effects & Presets** (Эффекты и предустановки) откройте корзину **Animation Presets** (Предустановки анимации), откройте корзину **Image-Special Effects** (Изображение — Специальные эффекты) и перетащите предустановку **Bad TV 2-Old** (Плохое ТВ 2 — Старое) на панель **Effect Controls** (Управление эффектами).



Рис. 6.237. Предустановка **Bad TV 2-Old**

Примечание. В этой предварительной установке сочетаются пять эффектов: **Wave Warp** (Волнообразная деформация), **Box Blur** (Прямоугольное размытие), **Color Balance (HLS)** (Цветовой баланс (HLS)), **Noise** (Шум) и **Venetian Blinds** (Оконные жалюзи). Поскольку некоторые из этих эффектов анимированы, вам не нужно устанавливать ключевые кадры, чтобы создать волны и движущиеся помехи, показанные в примере на рис. 6.237. Благодаря предустановкам, вы можете сэкономить много времени. Продолжайте экспериментировать с эффектами. Возможности для творчества безграничны.

20. Выделите видеоклип на панели **Timeline** (Монтажный стол) и нажмите клавишу **Delete**.

Создание плавного изображения с помощью эффекта **Warp Stabilizer**

При съемке видео вы не всегда можете использовать штатив, в результате чего может получиться трясущееся изображение. Например, при съемке парусной гонки с другой плывущей лодки или велогонки из движущегося автомобиля. Эффект **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) может помочь вам стабилизировать изображение на этапе постпродакшн. Вы можете выбрать, будут ли кадры абсолютно статичными, или изображение сохранит некоторые первоначальные движения камеры. Стабилизация видео с помощью эффектов может привести к появлению нежелательных промежутков или артефактов вдоль внешнего края видеоизображения. Вы можете исправить это одним из трех способов. Вы можете масштабировать изображение таким образом, что его край окажется за пределами области просмотра, вы можете обрезать края или вы можете позволить программе Adobe Premiere Pro заполнить промежутки на основе изображения соседних кадров. Эффект **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) программы Adobe Premiere Pro применяет эти корректировки автоматически на основе выбранных настроек. В большинстве случаев, вы можете просто принять параметры по умолчанию.

Эффект выполняет анализ и отслеживание за вас, в результате чего получится весьма естественный кадр, более плавный, чем исходный.

Применение и настройка эффекта Warp Stabilizer

1. Импортируйте видеоклип и перетащите его на панель **Timeline** (Монтажный стол). Установите курсор текущей позиции воспроизведения так, чтобы клип был виден на панели **Composition** (Композиция).
2. В верхней части панели **Effects & Presets** (Эффекты и предустановки) введите слово **stabilize** в текстовое поле **Contains** (Содержит).

Примечание. Поиск — быстрый способ нахождения эффектов.

Эффект **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) находится в корзине **Distort** (Деформация).

3. Перетащите эффект **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) на видеоклип, расположенный на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Свойства эффекта появятся на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) и программа After Effects начнет анализ и стабилизацию клипа, используя настройки эффекта по умолчанию (рис. 6.238). Параметры по умолчанию позволяют сделать изображение плавнее.

На панели **Composition** (Композиция) появится сообщение (рис. 6.239).

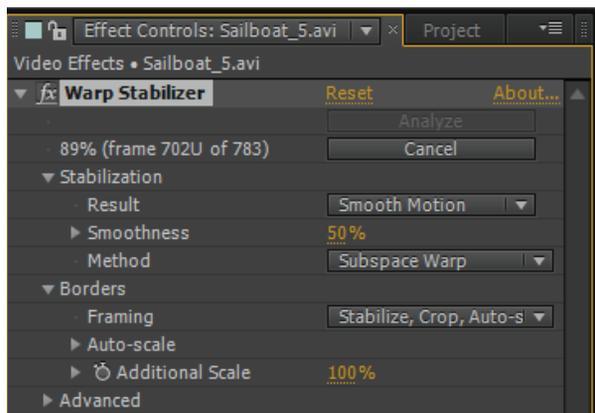


Рис. 6.238. Свойства эффекта Warp Stabilizer



Рис. 6.239. Сообщение о проведении анализа

По окончании анализа начнется процесс стабилизации и сообщение в панели **Composition** (Композиция) изменится (рис. 6.240). Когда процесс стабилизации завершится, сообщение в панели **Program Monitor** (Монитор программы) исчезнет.

4. По окончании анализа, воспроизведите клип на панели **Timeline** (Монтажный стол) и обратите внимание на изменения в изображении на панели **Composition** (Композиция).

Движение в кадре не изменилось, но работа камеры стала более устойчивой и плавной. По умолчанию, значение параметра **Smoothness** (Плавность) равно 50%. Вы можете изменить его, указав новое значение или воспользовавшись соответствующим ползунковым регулятором.



Рис. 6.240. Сообщение о проведении стабилизации

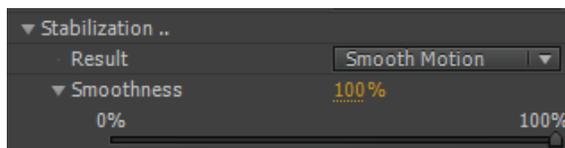


Рис. 6.241. Ползунковый регулятор Smoothness

5. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните свойство **Smoothness** (Плавность) и с помощью ползункового регулятора увеличьте значение до **100%** (рис. 6.241).

Примечание. Параметр **Smoothness** (Плавность) может принимать значения в диапазоне от 0% до 1000%. Чем больше значение, тем в большей степени вам может понадобиться масштабировать, кадрировать или синтезировать изображение, чтобы компенсировать недостатки, появившиеся во время коррекции. Данные преобразования производятся автоматически.

При изменении свойства **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео), на панели **Program Monitor** (Монитор программы) появляется сообщение. По завершении изменения, сообщение исчезает.

6. Воспроизведите клип, чтобы оценить изменения.

Увеличение значения параметра **Smoothness** (Плавность) еще сильнее уменьшает движение камеры. Например, если камера поворачивается влево или вправо, увеличение значения данного параметра снижает скорость и расстояние панорамирования.

7. В раскрывающемся списке **Stabilization Method** (Метод стабилизации) (рис. 6.242).

Доступны четыре метода стабилизации кадра.

- Методы **Perspective** (Перспектива) и **Subspace Warp** (Деформация подпространства) изменяют перспективу кадра. Метод **Perspective** (Перспектива) стабилизирует все изображение в равной степени, а метод **Subspace Warp** (Деформация подпространства) (используемый по умолчанию) по отдельности анализирует пиксели переднего плана и фона.

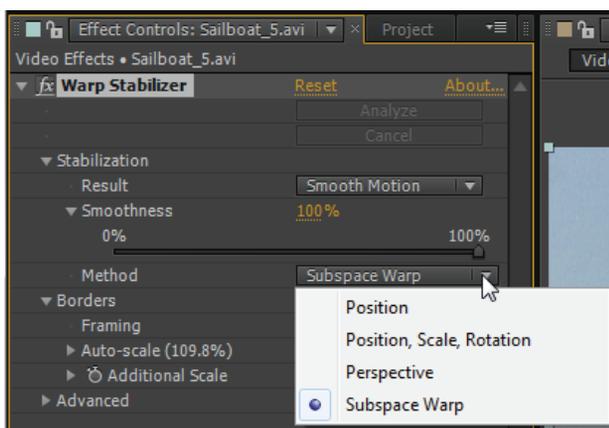


Рис. 6.242. Раскрывающийся список Stabilization Method

- Методы **Position** (Позиция) и **Position, Scale, Rotation** (Позиция, масштаб, поворот) применяют только параметры преобразования и не изменяют перспективу кадра.

Примечание. Если настройки эффекта по умолчанию искажают предметы в кадре, попробуйте использовать метод **Position** (Позиция).

8. В раскрывающемся списке **Stabilization Method** (Метод стабилизации) выберите вариант **Position** (Позиция).

Данный вариант наиболее эффективен для устранения всех движений камеры.

9. В раскрывающемся списке **Stabilization Result** (Результат стабилизации) выберите вариант **No Motion** (Без движения) (рис. 6.243).

10. По завершении изменения, воспроизведите клип на панели **Program Monitor** (Монитор программы).

Объект съемки в кадре сохраняет свои движения, но сам кадр стабилизирован, и все движения камеры устранены.

Примечание. В зависимости от степени необходимой коррекции, вам может понадобиться изменить другие параметры, например, метод сглаживания или значение свойства **Framing** (Обрамление).

11. Откройте раскрывающийся список **Borders Framing** (Обрамление границ) (рис. 6.244).

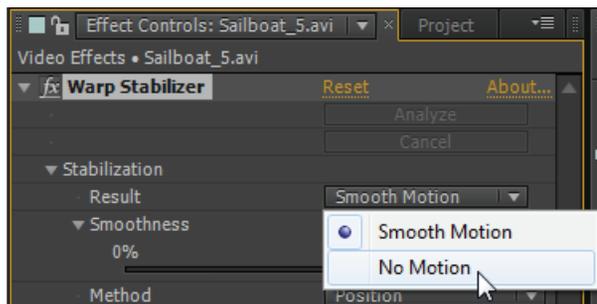


Рис. 6.243. Раскрывающийся список **Stabilization Result**

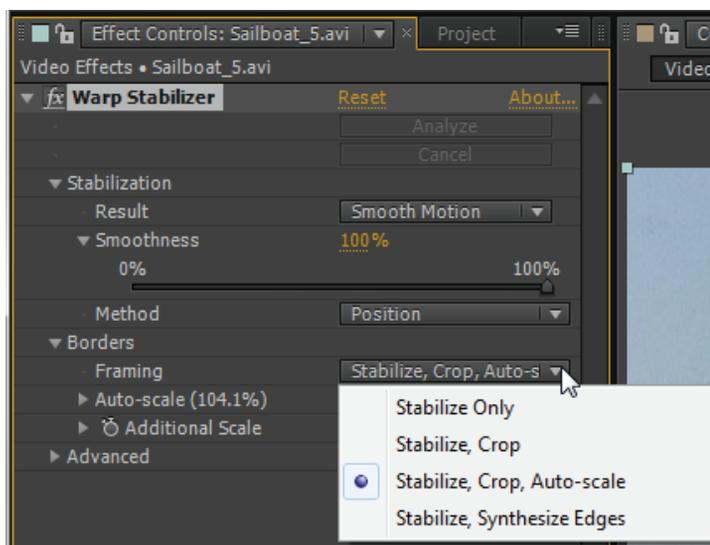


Рис. 6.244. Раскрывающийся список **Borders Framing**

При устранении движения, вы удаляете часть изображения, открывая часть фона. По умолчанию, эффект **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) кадрирует и автоматически масштабирует изображение, чтобы скрыть появившийся по краям изображения фон.

- Вариант **Stabilize Only** (Только стабилизировать) оставляет фон по краям видимым.
- Вариант **Stabilize, Crop** (Стабилизировать и кадрировать) стабилизирует изображение, но вместо его увеличения для сокрытия фона, данный метод кадрирует изображение подобно созданию маски.
- Вариант **Stabilize, Crop, Auto-scale** (Стабилизировать, кадрировать, масштабировать) сначала стабилизирует, затем кадрирует, и, наконец, масштабирует изображение так, чтобы заполнить черные области вдоль границы кадра.
- Вариант **Stabilize, Synthesize Edges** (Стабилизировать, синтезировать края) выполняет поиск изображения в предыдущем и последующим кадрах для заполнения краев.

12. Выберите эффект **Warp Stabilizer** (Стабилизатор видео) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) и нажмите клавишу **Delete**.

Применение эффектов к движущимся объектам с помощью инструмента **Motion Tracker**

С помощью инструмента **Motion Tracker** (Отслеживание движения) в программе After Effects вы можете точно, быстро и легко отслеживать любое количество движущихся объектов, а затем привязывать эффекты непосредственно к этим объектам.

Вы можете отслеживать объект, подлежащий исправлению, а затем применить необходимый эффект к движущемуся объекту (набору ключевых кадров), чтобы сэкономить время. Вы можете выделить действие, например, катание на лыжах, наложив прозрачную цветную каше на каждое движение лыжника. Отслеживайте удар гольфиста, накладывая дугу, отображающую характеристики удара. Примените эффект размытия к лицу человека, чтобы его нельзя было узнать. Или, как в данном примере, создайте эффект блика линзы для движущегося мотоцикла.

В программе Adobe Premiere Pro для отслеживания движения вы использовали движущуюся каше. В зависимости от характера движения, для этого необходимо вручную установить несколько ключевых кадров. Инструмент **Motion Tracker** (Отслеживание движения) автоматически выполняет основную часть этой работы.

Чтобы выполнить данное упражнение, вам нужен короткий видеоклип, содержащий какое-либо действие. Например, в нашем видеоклипе снят движущийся мотоцикл, инструмент **Motion Tracker** (Отслеживание движения) отслеживает его движение, а затем к этому движению применяется эффект блика линзы.

Использование инструмента **Motion Tracker**

1. Выберите команду меню **Composition** ⇒ **New Composition** (Композиция ⇒ Новая композиция).

2. В диалоговом окне **Composition Settings** (Настройки композиции) присвойте композиции имя **Motion Tracker**, выберите подходящую предустановку видеозображения, согласитесь с остальными настройками по умолчанию и щелкните по кнопке **ОК**.

3. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** (Окно ⇒ Рабочее пространство), а затем пункт **Effects** (Эффекты).

Появятся панели **Effect Controls** (Управление эффектом), **Composition** (Композиция) и **Effects & Presets** (Эффекты и предустановки).

4. Выберите команду меню **File** ⇒ **Import** ⇒ **File** (Файл ⇒ Импортировать ⇒ Файл).

Появится диалоговое окно **Import File** (Импорт файла).

5. Выберите видеofile, который необходимо использовать в данном задании, и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Видеofile появится на панели **Project** (Проект).

6. Перетащите видеоклип в композицию **Motion Tracker** на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Клип отобразится в виде слоя.

7. Щелкните по слою клипа, чтобы открыть его на панели **Composition** (Композиция).

Убедитесь, что курсор текущей позиции воспроизведения находится на клипе на панели **Timeline** (Монтажный стол), а клип отображается на панели **Composition** (Композиция).

8. На панели **Effects & Presets** (Эффекты и предустановки) разверните корзину **Generate** (Создать) и перетащите эффект **Lens Flare** (Блик линзы) на панель **Composition** (Композиция).

На панели **Composition** (Композиция) появится блик линзы (рис. 6.245).

9. Выберите команду меню **Animation** ⇒ **Track Motion** (Анимация ⇒ Отслеживание движения).

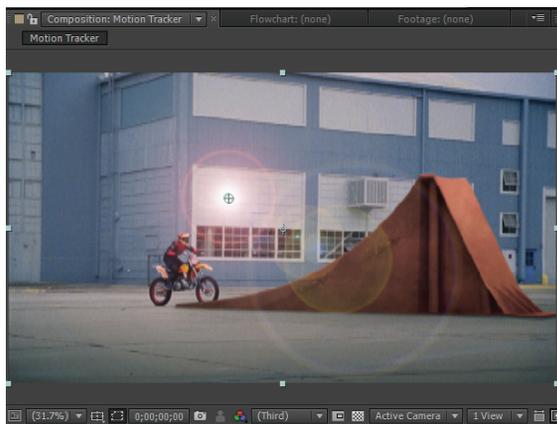
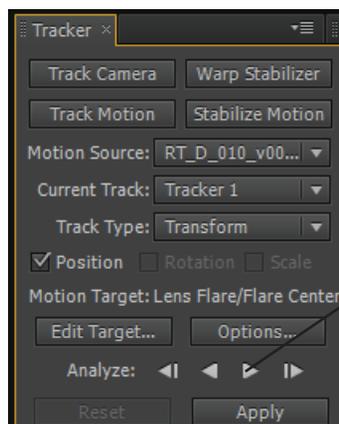


Рис. 6.245. Панель **Composition**, применение эффекта **Lens Flare** к клипу



Кнопка
**Analyze
Forward**

Рис. 6.246. Панель **Tracker**

Появится панель **Tracker** (Отслеживание) (рис. 6.246) и панель **Layer** (Слой), а на панели **Layer** (Слой) появится индикатор **Track Point** (Точка отслеживания) (рис. 6.247). Вам может потребоваться увеличить масштаб, чтобы лучше видеть индикатор **Track Point** (Точка отслеживания).

Примечание. Индикатор **Track Point** (Точка отслеживания) обладает несколькими параметрами. Вкратце, он состоит из *области поиска* (внешняя рамка), *области элемента* (внутренняя рамка) и *точки привязки* (знак плюса). В справочных материалах программы After Effects объясняется, как настраивать данные параметры. В данном упражнении, щелкните по области поиска, чтобы зафиксировать форму и размер индикатора **Track Point** (Точка отслеживания).

10. На панели **Tracker** (Отслеживание) проверьте, чтобы были установлены следующие настройки по умолчанию:

- **Motion Source** (*Источник движения*): Ваш видеоклип
- **Current Track** (*Текущее слежение*): **Tracker 1** (Отслеживание 1)
- **Track Type** (*Тип слежения*): **Transform** (Трансформация)
- Флажок **Position** (*Положение*): Установлен

11. Щелкните по кнопке **Edit Target** (Редактировать цель) на панели **Tracker** (Отслеживание). Появится диалоговое окно **Motion Target** (Движущаяся цель) (рис. 6.248).

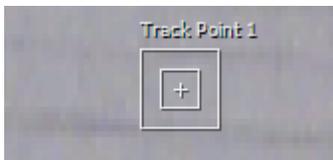


Рис. 6.247. Индикатор **Track Point** (масштаб: 100%)

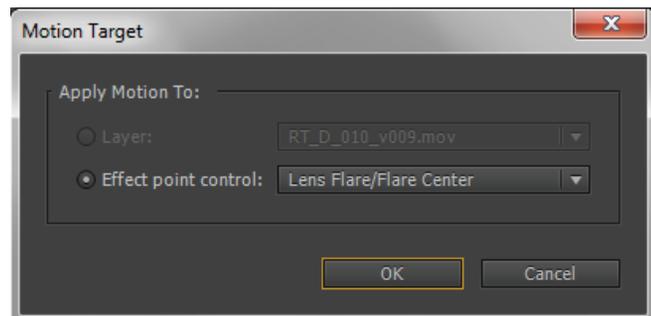


Рис. 6.248. Диалоговое окно **Motion Target**

12. Убедитесь, что в раскрывающемся списке **Effect Point Control** (Управление точкой эффекта) выбран вариант **Lens Flare/ Flare Center** (Блик линзы/Центр блика) и щелкните по кнопке **ОК**.

Примечание. Если бы у вас было больше вариантов выбора объектов или эффектов, в раскрывающемся списке **Effect Point Control** (Управление точкой эффекта) отображались бы дополнительные пункты.

13. На панели **Layer** (Слой) щелкните по области поиска индикатора **Track Point 1** (Точка отслеживания 1) (по внешней рамке) и перетащите этот индикатор к тому объекту, который необходимо отслеживать.

Изображение в области элемента отображается в масштабе 400%, чтобы вам было проще определить область отслеживания (рис. 6.249).

14. Проверьте, чтобы курсор текущей позиции воспроизведения был установлен в начале видеоклипа.

15. На панели **Tracker** (Отслеживание) щелкните по кнопке **Analyze Forward** (Анализировать далее) (рис. 6.246).

Видео начнет воспроизводиться и индикатор **Track Point 1** (Точка отслеживания 1) последует за выбранной целью.

Примечание. Если индикатор **Track Point** (Точка отслеживания) отклоняется от цели, это можно исправить следующим образом:

- На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите курсор текущей позиции воспроизведения в ту позицию клипа, которая немного опережает точку, на которой индикатор отклонился от цели.
- На панели **Timeline** (Монтажный стол) разверните параметры клипа.
- Выделите те ключевые кадры, которые следуют после курсора текущей позиции воспроизведения, и нажмите клавишу **Delete**.
- На панели **Composition** (Композиция) перетащите индикатор **Track Point** (Точка отслеживания) в нужное местоположение.
- На панели **Tracker** (Отслеживание) щелкните по кнопке **Analyze Forward** (Анализировать далее).

16. На панели **Tracker Controls** (Управление отслеживанием) щелкните по кнопке **Apply** (Применить).

Появится диалоговое окно **Motion Tracker Apply Options** (Параметры применения функции отслеживания движения) (рис. 6.250).

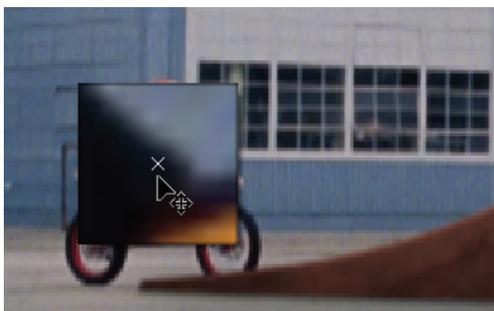


Рис. 6.249. Область элемента индикатора **Track Point** (Точка отслеживания)

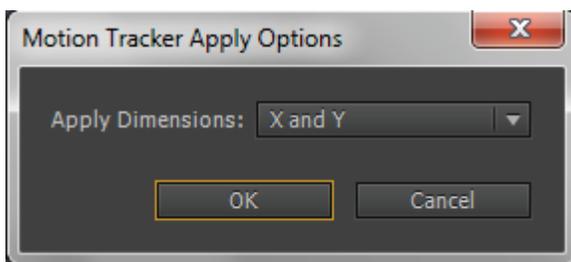


Рис. 6.250. Диалоговое окно **Motion Tracker Apply Options**

17. Обратите внимание на заданные по умолчанию значения X и Y в раскрывающемся списке **Apply Dimensions** (Применить измерения) и щелкните по кнопке **OK**.

На панели **Timeline** (Монтажный стол) ключевые кадры для свойства **Attach Point** (Точка привязки) копируются, а затем вставляются в слой **Flare Center** (Центр блика) эффекта **Lens Flare** (Блик линзы) (рис. 6.251).

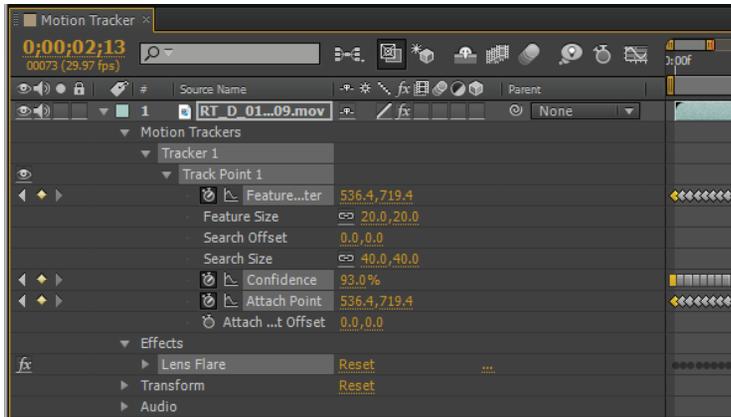


Рис. 6.251. Параметры инструмента **Motion Tracker** на панели **Timeline**



Рис. 6.252. Эффект **Lens Flare**

18. Воспроизведите содержимое панели **Timeline** и наблюдайте за тем, как блик линзы движется вслед за объектом на экране (рис. 6.252).

РОТОСКОПИРОВАНИЕ В ПРОГРАММЕ AFTER EFFECTS

Ротоскопирование — прием анимации, при котором вы рисуете или добавляете визуальные эффекты кадр за кадром на слой поверх кадров видеоролика с движением. Такая техника была изобретена Максом Флейшером в 1914, когда он придумал проецировать движущееся изображение фильма на матовую стеклянную панель. Он калькировал изображения на стекле кадр за кадром, создавая реалистичную анимацию. Его прибор назывался *ротоскоп*. Сегодня ротоскопирование выполняется посредством специальных компьютеров и такого программного обеспечения, как программа Adobe After Effects CS6, но название процесса «ротоскопирование» остается прежним.

Если вы были в кино или смотрели телевизор, то, вероятно, видели результат ротоскопирования. Например, цветной предмет или герой отображается в черно-белом фильме (рис. 6.253). Или, если создается ощущение, что кто-то рисовал поверх изображения фильма кадр за кадром, то, скорее всего вы смотрите на результат ротоскопирования.

Сегодня ротоскопирование относится к приемам создания каше для движущегося элемента на одном слое таким образом, что она может накладываться поверх другого фонового слоя. Как вы уже представили, создание такой каше для каждого кадра фильма — достаточно трудоемкий, но необходимый процесс в том случае, если у вас нет хорошего



Рис. 6.253. До и после применения ротоскопирования

инструмента или отснятого видеоматериала, на котором передний план хорошо отделим от фона.

Инструмент **Roto Brush** (Рото-Кисть) в программе After Effects упрощает процесс ротоскопирования, помогая произвести выделение и наложить каше на каждый кадр с гораздо меньшими затратами времени и с большей точностью.

Перед тем, как вы начнете выполнять упражнения из данного раздела, рекомендуется прочесть раздел «Применение и настройка эффектов кеинга». Кеинг и ротоскопирование — разные процессы, но понимание сути кеинга поможет понять суть того, что достигается ротоскопированием.

Достаточно просто перепутать ротоскопирование с эффектами кеинга. Для кеинга вы снимаете свой видеоматериал так, чтобы фон объекта съемки можно было легко отделить и заменить. Например, вы можете отснять предмет на фоне синего или зеленого рир-экрана. Ротоскопирование же позволяет работать с видеоматериалом, который был отснят в естественных условиях.

Для выполнения упражнения данного раздела вам нужно импортировать один короткий видеоклип (продолжительностью всего несколько секунд) с каким-либо движением. Наиболее подходящее видео содержит, по крайней мере, один движущийся объект на переднем плане, который вы хотели бы изолировать от всего остального в сцене.

Добавление слоев переднего и заднего плана

В данном упражнении мы разместим один и тот же видеоклип на слои переднего и заднего плана, что бы потом можно было произвести выделение и наложение специального эффекта на часть изображения, одновременно сохранив фоновое изображение целым.

Добавление слоев переднего и заднего плана

1. Запустите программу After Effects.
2. Выберите команду меню **Composition** ⇒ **New Composition** (Композиция ⇒ Новая Композиция).

Появится диалоговое окно **Composition Settings** (Настройки композиции) (рис. 6.254).

3. Присвойте композиции имя **Rotoscoping**, выберите подходящие предустановки видеоизображения и щелкните по кнопке **ОК**.

4. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Motion Tracking** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Отслеживание движения).

5. Выберите команду меню **File** ⇒ **Import** ⇒ **File** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Файл). Найдите ваш видеоклип, выберите его и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Видеоклип появится на панели **Project** (Проект).

6. Перетащите видеоклип в композицию **Rotoscoping** на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Данная копия клипа станет передним планом.

7. Перетащите вторую копию видеоклипа в композицию **Rotoscoping** на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Эта копия клипа станет фоновым планом. Теперь у вас две копии одного и того же видеоклипа в композиции **Rotoscoping** на панели **Timeline** (Монтажный стол) (рис. 6.255)

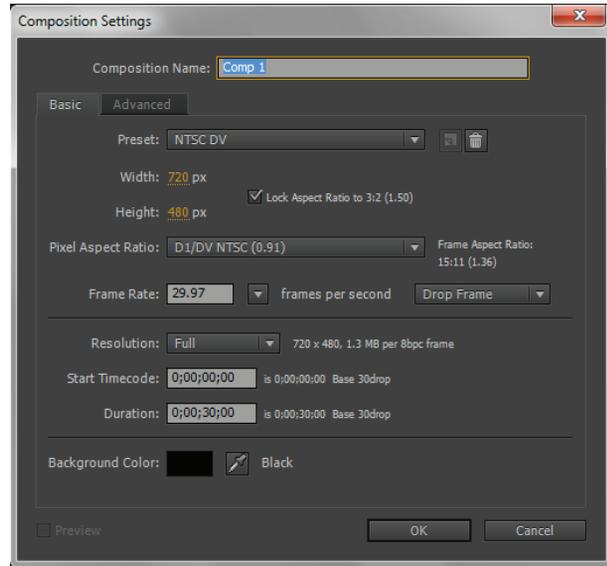


Рис. 6.254. Диалоговое окно **Composition Settings**

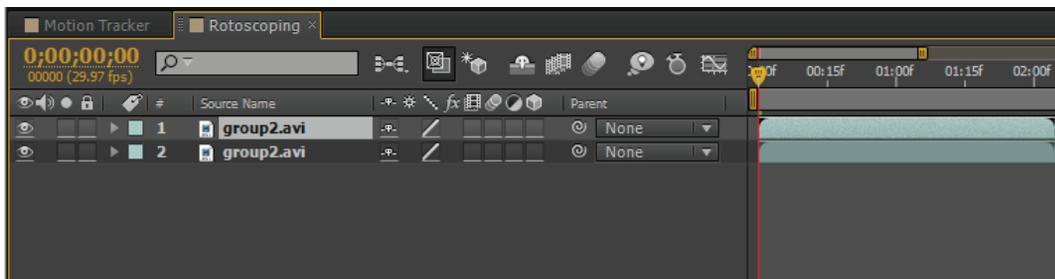


Рис. 6.255. Композиция **Rotoscoping**

Создание каше ротоскопированием

Вам нужно создать каше (а точнее, серию каше для каждого кадра), что бы потом можно было произвести выделение и наложение специального эффекта на часть изображения, не влияя на его окружение. Это можно сделать, используя инструмент **Pen** (Перо) для акку-

ратного выделения объекта в каждом кадре. Но гораздо быстрее получится с инструментом **Roto Brush** (Рото-Кисть).

Создание каше ротоскопированием

1. Дважды щелкните по видеоклипу на верхнем слое композиции **Rotoscoping** на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Видео откроется в панели **Layer** (Слой) (рис. 6.256).

2. Щелкните по кнопке **First Frame** (Первый кадр) на панели **Preview** (Предварительный просмотр), чтобы переместить курсор текущей позиции воспроизведения к первому кадру выбранного видеоклипа (рис. 6.257).



Рис. 6.256. Панель **Layer**

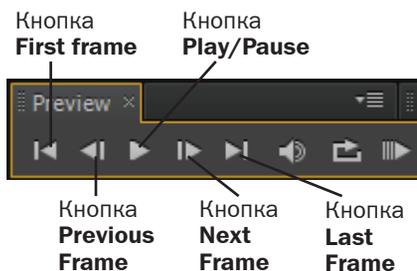


Рис. 6.257. Панель **Preview**

Нужно применить ротоскопирование к каждому кадру в видеоклипе, поэтому начать следует с кадра №1.

3. Выберите команду меню **View** ⇒ **Resolution** ⇒ **Full** (Вид ⇒ Разрешение ⇒ Полное).

Работайте инструментом **Roto Brush** (Рото-Кисть) при полном разрешении для максимально аккуратного выделения.

4. Выберите инструмент **Roto Brush** (Рото-Кисть) на панели **Tools** (Инструменты) (рис. 6.258)

Когда инструмент **Roto Brush** (Рото-Кисть) выбран, указатель мыши меняется на зеленый кружок со знаком «плюс».

5. На панели **Layer** (Слой) проведите инструментом по объекту, который необходимо изолировать от переднего плана (рис. 6.259).



Рис. 6.258. Панель инструментов



Рис. 6.259. Добавление выделения инструментом **Roto Brush**

Инструмент **Roto Brush** (Рото-Кисть) оставляет зеленый след, а программа After Effects выделяет область. Программа пытается вычислить, какую часть кадра необходимо выделить (рис. 6.260). Обводку альфа-граница каше отмечена яркой цветной линией (розовой по умолчанию).

6. Проведите инструментом по другой части объекта, чтобы добавить выделение.

Еще одна часть объекта оказалась выделенной. Рано или поздно вы закончите процесс выделения объекта на переднем плане (рис. 6.261).



Рис. 6.260. Выделение с помощью инструмента **Roto Brush**



Непредусмотренный для выделения участок

Рис. 6.261. Добавление фрагмента к области, выделенной инструментом **Roto Brush**

Вы можете убрать лишнее выделение, удерживая нажатой клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (OS X) во время рисования инструментом **Roto Brush** (Рото-Кисть). Когда вы удаляете выделение, указатель мыши при выбранном инструменте **Roto Brush** (Рото-Кисть) меняется на красный кружок со знаком «минус» и оставляет красный след (рис. 6.262).

Примечание. Для прорисовки мелких участков можно не проводить линии инструментом **Roto Brush** (Рото-Кисть) по нужным участкам, а просто щелкать по ним.



Рис. 6.262. Удаление выделения инструментом **Roto Brush**



Рис. 6.263. Выделение инструментом **Roto Brush** в режиме просмотра альфа-границ

7. Продолжайте рисовать инструментом **Roto Brush** (Рото-Кисть), добавляя и удаляя области выделения, пока полностью не изолируете нужный объект из кадра (рис. 6.263).

Уточнение области выделения, созданной инструментом **Roto Brush**

Прежде чем переходить к следующему кадру и продолжать ротоскопирование, можно подчистить выделение, используя параметры панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

Уточнение области выделения, созданной инструментом **Roto Brush**

1. Щелкните по кнопке **Toggle Alpha Boundary** (Переключатель альфа-границ) на панели **Layer** (Слой) (рис. 6.264).

Выключение режима просмотра альфа-границ помогает увидеть границы созданной каше (рис. 6.265). Опираясь на полученное изображение, можно добавить фрагменты изображения к выделению или удалить его части.

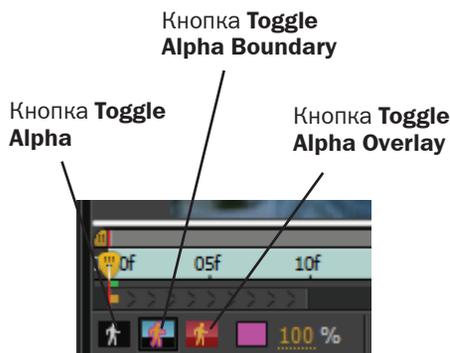


Рис. 6.264. Панель **Layer**



Рис. 6.265. Просмотр альфа-границ отключен

2. На панели **Layer** (Слой) щелкните по кнопке **Toggle Alpha** (Переключатель альфа) (рис. 6.264).

Это позволяет увидеть границы выделенной области. Удалив видео, можно увидеть более четкие границы выделения (рис. 6.266).

3. На панели **Layer** (Слой) щелкните по кнопке **Toggle Alpha Overlay** (Переключатель альфа-наложения) (рис. 6.264).

Теперь видно изображение внутри и снаружи выделения; при этом область снаружи выделения тонирована. Это режим просмотра альфа-наложения (рис. 6.267).

Переключение между этими режимами просмотра упрощает процесс уточнения области выделения.



Рис. 6.266. Просмотр каше



Рис. 6.267. Режим просмотра Alpha Overlay

4. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) раскройте группу параметров **Roto Brush** (Рото-Кисть) и параметр **Matte** (Каше) (рис. 6.268).

Примечание. Параметр **Propagation** (Распространение) определяет то, как программа After Effects применяет каше к остальным кадрам видео. Можно использовать свойства параметра **Matte** (Каше) для уточнения каше, созданной вами инструментом **Roto Brush** (Рото-Кисть).

5. Настройте значения свойств **Smooth** (Сглаживание), **Feather** (Смягчение) и **Choke** (Подчистка), чтобы увидеть, как они влияют на края каше.

Можно вернуться к настройкам по умолчанию в любое время, нажав кнопку **Reset** (Сброс).

6. Установите флажок **Refine Matte** (Уточнение каше) (рис. 6.268) для активации дополнительных параметров каше.

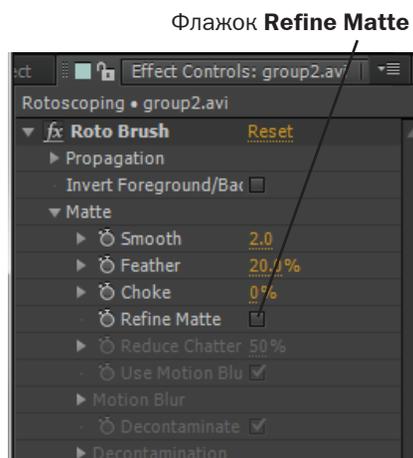


Рис. 6.268. Выделение инструментом **Roto Brush**

Примечание. В зависимости от выбранного вами режима просмотра, может появиться запрос на отключение режима просмотра альфа-наложения или альфа-границ.

7. Щелкните по кнопке **Reset** (Сброс) на панели **Effect Controls**, чтобы вернуться к исходным настройкам инструмента **Roto Brush** (Рото-Кисть).

Изменение каше в остальных кадрах

Вы только что завершили выделение фрагмента изображения для создания каше на первом кадре вашего видео. Теперь нужно создать похожую каше на каждом кадре видеоклипа, и здесь инструмент **Roto Brush** (Рото-Кисть) снова сэкономит массу вашего времени.

Изменение каше в остальных кадрах

1. На панели **Preview** (Предварительный просмотр) щелкните по кнопке **Next Frame** (Следующий кадр) (рис. 6.257).

Так как вы движетесь дальше по кадрам клипа, объект выходит за рамки каше, нарисованной вами ранее для кадра 1. Программа **After Effects** попытается настроить выделение автоматически (рис. 6.269). Вам снова понадобится инструмент **Roto Brush** (Рото-Кисть) для добавления к выделению или удаления его части в каждом кадре.

2. Выберите инструмент **Roto Brush** (Рото-Кисть) и уточните выделение для компенсации потерь из-за движения в клипе.

Выделение требует коррекции



Рис. 6.269. Включение альфа-границ в кадре 2

Примечание. Количество изменений зависит от движения объекта, на который вы накладываете каше.

3. Используя панель **Preview** (Предварительный просмотр), перейдите к следующему кадру и измените выделение. Продолжайте изменение каше на каждом кадре до тех пор, пока не достигните конца видеоклипа. Чаще сохраняйте проделанную работу.

Примечание. Ротоскопирование — довольно трудоемкий процесс. Но благодаря инструменту **Roto Brush** (Рото-Кисть) экономится большая часть времени, которая ушла бы на обрисовку каждого кадра с помощью инструмента **Pen** (Перо).

Наложение эффектов после ротоскопирования

Когда вы закончили ротоскопировать весь клип, можно приступить к наложению эффектов. Эффекты будут применяться только к выделенным объектам. Все, что находится за преде-

лами выделения, будет прозрачным. Так как вторая копия исходного клипа помещена на задний план, вы создадите иллюзию эффекта движущегося вместе с выделенным объектом.

Можно также поместить ротоскопированный клип поверх другого фонового видеоклипа, чтобы ввести выделенный объект в новую сцену.

Еще одна возможность — обращение (инверсия) кадре в ротоскопированном клипе. Тогда, после добавления, эффекты применяются к прозрачной области клипа, меняя таким образом изображение клипа на заднем плане.

Наложение эффектов после ротоскопирования

1. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Effects** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Эффекты).

2. На панели **Effects & Presets** (Эффекты и предустановки) раскройте корзину **Color Correction** (Цветовая коррекция).

3. Перетащите эффект **Black & White** (Черно-Белое изображение) на видеоклип на панели **Composition** (Композиция).

Эффект применится только к объекту, выделенному ротоскопированием. Остальная часть клипа прозрачная и фоновое изображение будет видно сквозь него (рис. 6.270).

Примечание. Можно настроить свойства эффекта **Black & White** (Черно-Белое изображение) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) для усиления или ослабления эффекта.

4. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) установите флажок **Invert Foreground/Background** (Инвертировать передний план/задний план) в свойствах параметра **Roto Brush** (Рото-Кисть) (рис. 6.271).



Рис. 6.270. Наложение эффекта на видеоизображение после ротоскопирования

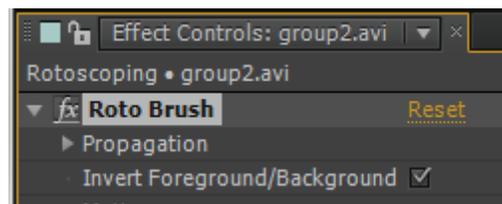


Рис. 6.271. Параметры эффекта **Roto Brush**

Эффект будет применен к прозрачной (фоновой) части ротоскопированного клипа, потому эффект накладывается на клип, подставленный на задний план. В нашем примере задний план становится черно-белым, но герой на переднем плане остается цветным (рис. 6.272).



Рис. 6.272. Инверсия ротоскопа

5. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на начало клипа и щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) на панели **Preview** (Предварительный просмотр) для предварительного просмотра эффекта в движении.
6. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) выберите эффект **Black & White** (Черно-Белое изображение). Затем добавьте остальные эффекты из панели **Effects** (Эффекты), чтобы посмотреть на результаты их наложения.

РАБОТА В ПРОГРАММЕ ADOBE MEDIA ENCODER CS6

Программа Adobe Media Encoder CS6 преобразует видеопоследовательности и клипы в мультимедийные файлы, подходящие для распространения во Всемирной паутине, записи на DVD-диски, загрузки на планшеты, смартфоны и другие портативные устройства.

Вы можете кодировать файлы в рамках рабочего пространства приложения Adobe Media Encoder или в процессе экспорта видеопоследовательности или клипа непосредственно из программы Adobe Premiere Pro CS6. Оба метода предусматривают набор предустановок, позволяющих подготовить файлы для отображения на различных экранах.

При экспорте мультимедийных файлов из программы Premiere Pro приложение Adobe Media Encoder работает в фоновом режиме. При кодировании файлов в рабочем пространстве программы Adobe Media Encoder, у вас есть возможность пакетной обработки нескольких файлов. Например, вы можете кодировать несколько видеоклипов, используя одни и те же настройки. Вы также можете кодировать несколько копий одного и того же видеофайла для просмотра на различных экранах и устройствах. В любом случае пакетное кодирование происходит в фоновом режиме, не мешая вам работать. Звуковое оповещение сообщит вам, когда кодирование будет завершено.

Из этого раздела вы узнаете, как экспортировать видеопоследовательность из программы Adobe Premiere Pro и использовать пакетную обработку файлов в приложении Adobe Media Encoder.

Экспорт мультимедийных данных из программы Adobe Premiere Pro

В этом упражнении вы откроете диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 6.273) в программе Adobe Premiere Pro и познакомитесь с некоторыми распространенными файловыми форматами и настройками.

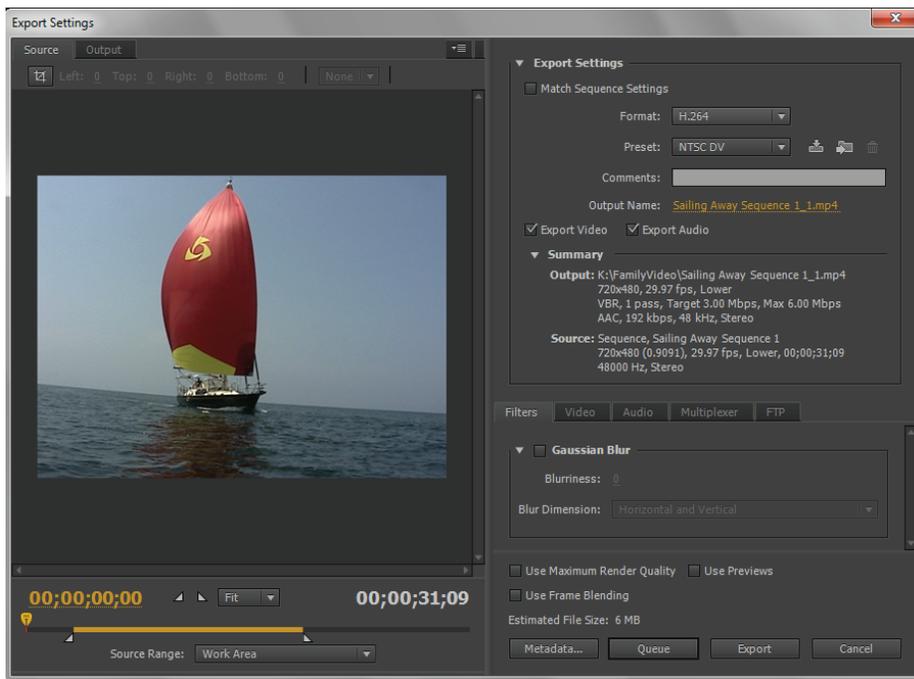


Рис. 6.273. Диалоговое окно **Export Settings**

Ниже представлен список форматов для экспорта, доступных в программе Adobe Media Encoder:

- *Advanced Audio Encoding (AAC)*. Формат аудиофайлов с компрессией, который был разработан, как преемник формата MP3. Формат AAC зачастую позволяет получать более высокое качество звука по сравнению с форматом MP3.
- *Audio Interchange File Format (AIFF)*. Формат-контейнер для аудиофайлов, разработанный компанией Apple. Это стандартный формат аудиофайлов, используемый для хранения звуковых данных на компьютерах Mac и других электронных аудиоустройствах компании Apple.

- *DPX*. Формат Digital Picture Exchange — это распространенный файловый формат для хранения цифровых промежуточных и визуальных эффектов, и принят Обществом инженеров кино и телевидения (Society of Motion Picture and Television Engineers — SMPTE) в качестве стандарта. Формат DPX обеспечивает исключительную гибкость при хранении цвета и другой информации для обмена между различными программами для видеомонтажа.
- *FLV|F4V (H.264) (Adobe Flash Video)*. Этот формат применяется для размещения аудио и видеоданных во Всемирной паутине и других сетях. Файлы в формате Flash Video можно воспроизвести на любом компьютере, на котором установлен браузер с поддержкой технологии Flash.
- *GIF*. Формат Graphics Interchange Format — формат файлов графических изображений, подходящий для хранения рисунков с четкими границами (например, логотипов) с ограниченным количеством цветов. Этот формат предоставляет возможность сжимать данные без потери качества, сохраняя четкие границы (в отличие от формата JPEG).
- *H.264*. Этот формат, основанный на стандарте MPEG-4, используется для кодирования файлов (в том числе с высоким разрешением, HD), предназначенных для размещения во Всемирной паутине и воспроизведения на множестве устройств, таких как смартфоны с поддержкой формата 3GPP, портативные видеоплееры, планшеты и приставки PlayStation Portable (PSP). Программа Adobe Media Encoder содержит предустановленные настройки формата H.264 для таких сервисов, как Google Video, MySpace, Yahoo! Video и YouTube.
- *H.264 Blu-ray*. Этот формат, основанный на стандарте MPEG-4, используется для кодирования файлов в стандарте HDTV для последующей записи на Blu-ray-диски.
- *JPEG*. Формат Joint Photographic Express Group — распространенный метод компрессии фотографических изображений с потерей качества. Степень компрессии может быть изменена, позволяя находить компромисс между размером файла и качеством изображения.
- *Microsoft AVI (AVI)*. Формат Audio Video Interleave («Чередование аудио и видео») — формат мультимедийных файлов, разработанный корпорацией Microsoft. Файлы в формате AVI могут содержать как аудио-, так и видеоданные в контейнере, обеспечивающем синхронное воспроизведение этих данных. Файлы в формате AVI можно воспроизводить на персональных компьютерах под управлением операционной системы Windows с использованием программы Windows Media Player и других приложений.
- *MP3 (MPEG1 Audio Layer 3)*. Этот формат используется для хранения аудиофайлов с компрессией. Степень компрессии может быть изменена, позволяя находить компромисс между размером файла и качеством звука. Формат MP3 наиболее популярен во Всемирной паутине и на многих портативных цифровых аудиоплеерах.
- *MPEG2*. Этот формат позволяет создавать высококачественное, полноэкранное видеозображение со скоростью потока около 15 Мбит/с.
- *MPEG2 Blu-ray*. Подмножество стандарта MPEG-2, разработанное для кодирования видеофайлов с изображением в высоком разрешении (HD) для последующей записи на Blu-ray диски.

- *MPEG2-DVD*. Подмножество стандарта MPEG-2, разработанное для DVD-дисков со скоростью потока до 9 Мбит/сек.
- Файл в формате MPEG2-DVD может быть записан непосредственно на DVD-диск, позволяя создать фильм, который будет воспроизводиться автоматически, или который может быть использован в программе для авторинга (например, Adobe Encore), чтобы создать диск с навигационным меню и другими возможностями.
- *MPEG4*. Формат MPEG-4 объединяет множество возможностей стандартов MPEG-1, MPEG-2 и других подобных стандартов, добавляя ряд новых возможностей, например, расширенную поддержку трехмерного рендеринга, объектно-ориентированные комбинированные файлы (включающие аудио, видео и VRLM-объекты), поддержку управления правами и различных видов интерактивного контента.
- *Material Exchange Format (MXF OP1a)*. Профессиональный формат-контейнер для хранения и обработки видео- и аудиофайлов, созданный международной организацией SMPTE. Данный формат используется в рамках рабочих процессов между Sony eVTR и такими системами нелинейного монтажа, как программа Adobe Premiere Pro.
- *P2 Movie*. Формат DVCPRO P2 (P2 – сокращение от «Professional Plug-In») – профессиональный формат для хранения цифрового видео, разработанный компанией Panasonic. В основном, это профессиональный формат видеофайлов, используемый для хранения мультимедийных данных на картах памяти в совместимых с этим форматом безленточных видеокамер.
- *PNG*. Portable Network Graphics – формат хранения растровых изображений, использующий метод компрессии данных без потери качества. Формат PNG разрабатывался с целью улучшить и заменить формат GIF (Graphics Interchange Format).
- *QuickTime (MOV)*. Этот формат разработан компанией Apple и применяется для хранения цифрового видео, мультимедийных клипов, звука, текста, анимации и музыки. Формат QuickTime также представляет собой часть мультимедийной архитектуры компании Apple для телевидения высокой четкости (HDTV) и распространения файлов во Всемирной паутине, предоставляя возможности для онлайн-просмотра или для загрузки файлов на компьютер.
- *Targa*. Файловый формат TGA, часто называемый TARGA, используется для хранения растровых изображений. Формат Targa применяется для создания изображения в некоторых видеоиграх. TARGA и VISTA были первыми видеокартами для IBM-совместимых компьютеров, поддерживающих глубину цветопередачи High Color и True Color. Эта линейка видеокарт предназначалась для профессионального создания компьютерных изображений и видеомонтажа с помощью персональных компьютеров. По этой причине, стандартные разрешения файлов изображений в формате TGA соответствуют разрешениям, применяемым в видеоформатах NTSC и PAL.
- *TIFF (Tagged Image File Format)*. Этот файловый формат используется для хранения изображений, включая фотографии и рисунки. В настоящее время, авторским правом на спецификации формата TIFF владеет корпорация Adobe. Изначально этот формат был разработан компанией Aldus для решения задач так называемых «настольных издатель-

ских систем», но в наши дни формат TIFF широко используется в приложениях для работы с изображениями, программах предпечатной подготовки и иллюстрирования, а также при сканировании, отправке факсов, обработке и распознавании текста, и в других приложениях.

- *Windows Bitmap (BMP)*. Файловый формат BMP, иногда называемый растровым форматом или файловым форматом DIB (сокращение от Device-Independent Bitmap — аппаратно-независимый битовый образ) — это формат изображений, используемый для хранения цифровых растровых изображений, получивший широкое распространение в операционных системах Windows и OS/2. Простота и повсеместное применение файлового формата BMP в операционной системе Windows, сделали его очень популярным форматом для графических приложений, а файлы в этом формате могут создаваться и считываться в различных операционных системах.
- *Windows Media* (только Windows). Мультимедийная архитектура, разработанная корпорацией Microsoft, для телевидения высокой четкости, распространения файлов во Всемирной паутине и для карманных компьютеров.
- *Windows Waveform (WAV)*. WAV (или WAVE — сокращение от «Waveform audio format») — стандартный формат аудиофайлов, принятый корпорациями Microsoft и IBM. Файлы в формате WAV без компрессии имеют достаточно большой размер, поэтому, когда размещение файлов во Всемирной паутине стало популярно, формат WAV утратил свои лидирующие позиции. Но, несмотря на это, данный формат файлов — относительно «чистый», то есть без потерь — по-прежнему широко используется, поскольку он подходит для хранения «мастер-копии» запакованных файлов высокого качества, или для использования в системах, где требуется высококачественный звук и нет ограничения по дисковому пространству.
- *Анимированный GIF*. Этот формат позволяет создавать простейшую анимацию, основанную на последовательном отображении изображений в формате GIF. Файлы в формате «анимированный GIF» — это простейшая форма анимации, поддерживаемая практически во всех браузерах. Для файла в формате «анимированный GIF» можно включить возможность зацикленного воспроизведения и указать информацию о минимальной задержке при отображении двух последовательных изображений, но создание сложной анимации выходит за возможности этого формата.
- *Формат Microsoft AVI без компрессии*. См. формат *Microsoft AVI*. При использовании формата AVI без компрессии клипы или видеопоследовательности экспортируются без применения дополнительной компрессии к результирующему файлу.

Для каждого из этих форматов создано множество предустановленных настроек, поэтому большинству монтажеров даже не придется ничего менять. Тем не менее, существуют различные возможности настройки. Вы можете начать с предустановки, которая в большей степени соответствует вашей специфике. Затем можно внести в настройки необходимые изменения, открыв в программе Adobe Premiere Pro диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 3.70) и указать нужные значения. Определив настройки для конкретного устройства, вы можете сохранить их в виде вашей собственной предустановки. Объяснение уникальных характеристик каждого формата выходит за рамки этого раздела.

Экспорт мультимедийных данных из программы Adobe Premiere Pro

В этом упражнении вы экспортируете видеопоследовательность, используя панель **Project** (Проект) программы Adobe Premiere Pro.

Экспорт мультимедийных данных из программы Adobe Premiere Pro

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и откройте проект с видеопоследовательностью или клипом, который необходимо экспортировать.

2. Выберите видеопоследовательность или клип на панели **Project** (Проект), а затем выберите команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Экспорт ⇒ Мультимедиа).

На экране появится диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 6.274).

В левой части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта) находится область предварительного просмотра, а в правой части — настройки экспорта. По умолчанию в диалоговом окне **Export Settings** (Настройки экспорта) выбраны последние использовавшиеся настройки.

3. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) группы элементов управления **Export Settings** (Настройки экспорта) выберите значение **H.264** (рис. 6.274).

Примечание. Формат H.264 позволяет кодировать видео более эффективно по сравнению с предыдущими стандартами.

4. Щелкните по вкладке **Output** (Вывод), расположенной в левом верхнем углу диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта).

На вкладке **Output** (Вывод) можно предварительно просмотреть закодированный файл.

5. В раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) выберите значение **3GPP 176 x 144 15fps**.

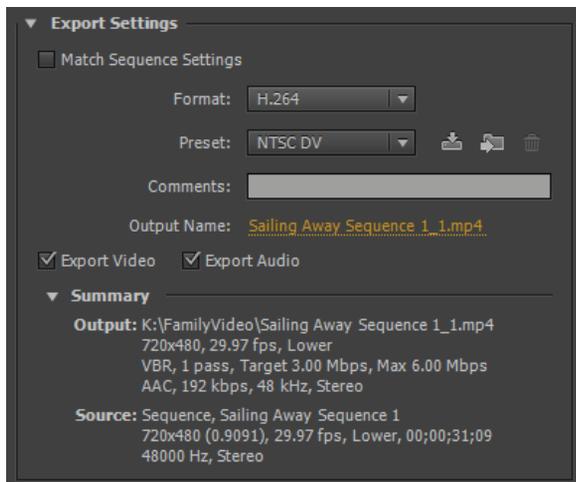


Рис. 6.274. Раскрывающиеся списки в диалоговом окне **Export Settings**

- Изображение, отображаемое в области предварительного просмотра, станет размытым из-за небольшого размера кадра, указанного в этой предустановке.
- Приблизительный размер результирующего файла отображается в нижней части диалогового окна (рис. 6.275). Вы сравните этот размер с размером файла в другом формате, выбранном на следующем шаге.

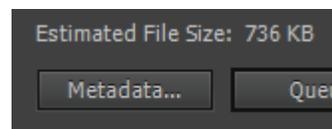


Рис. 6.275. Приблизительный размер результирующего файла

6. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите значение **MPEG2-DVD**.

Примечание. Изображение в области предварительного просмотра станет очень четким, а приблизительный размер результирующего файла увеличится почти в 15 раз по сравнению с предустановкой низкого разрешения формата H.264.

7. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите значение **FLV**.

8. Обратите внимание, что в раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) доступно более двадцати возможных предустановок (рис. 6.276).

9. В этом списке выберите значение **FLV — Match Source Attributes (Medium Quality)** (FLV — соответствие исходным атрибутам (среднее качество)).

10. В списке **Summary** (Сведения) группы элементов управления **Export Settings** (Настройки экспорта) просмотрите сведения о предстоящей операции экспорта (рис. 6.277).

В этом списке указаны разрешение и частота кадров, а также представлена информация по используемым аудио- и видеокодекам.

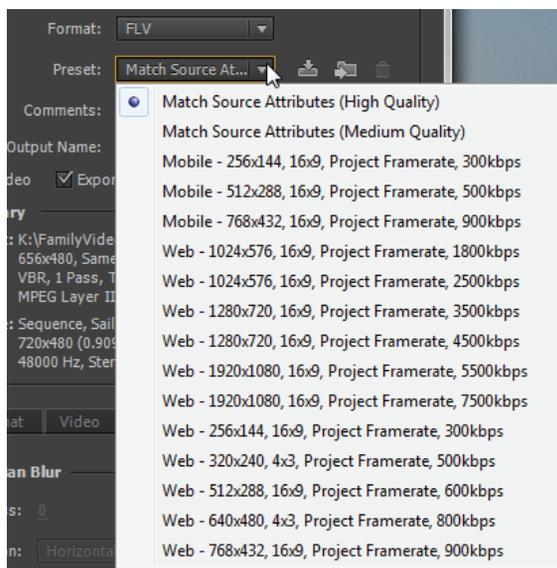


Рис. 3.276. Часть раскрывающегося списка **Preset** при выбранном формате **FLV**

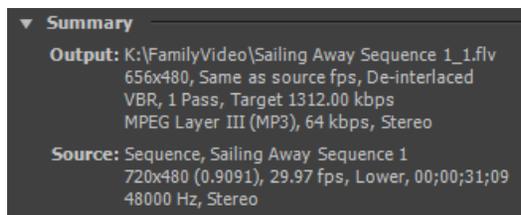


Рис. 6.277. Список **Summary** группы элементов управления **Export Settings**

11. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите значение **MPEG2-DVD**. В раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) выберите значение **NTSC High Quality** (NTSC, высокое качество).

12. На вкладке **Video** (Видео) обратите внимание на ползунковый регулятор **Quality** (Качество) (рис. 6.278).

Примечание. Если выбрать высокое качество, MPEG-кодеру потребуется больше времени на анализ видео перед тем, как кодировать его в файл формата MPEG-2. Однако на размер файла эта настройка не оказывает никакого влияния.

13. Используйте полосу прокрутки на вкладке **Video** (Видео), чтобы отобразить группу элементов управления **Bitrate Settings** (Настройки скорости потока). Увеличьте значение параметра **Target Bitrate** (Результирующая скорость потока) и обратите внимание, как увеличится приблизительный размер результирующего файла (рис. 6.279).

Примечание. Увеличение скорости потока в два раза приводит к увеличению размера файла в формате MPEG-2 приблизительно на 50%.

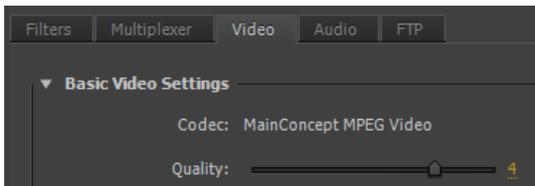


Рис. 6.278. Параметр **Quality** формата MPEG2-DVD

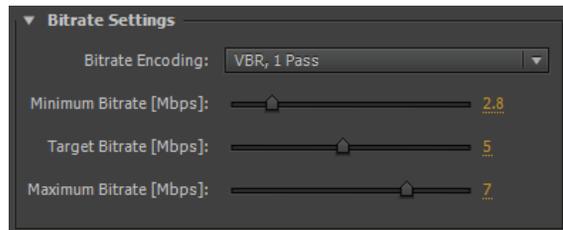


Рис. 6.279. Группа элементов управления **Bitrate Settings** формата MPEG2-DVD

14. Щелкните по вкладке **Audio** (Аудио).

Примечание. Формат PCM (Pulse Code Modulation) — это стандартный аудиоформат, используемый для формата MPEG2-DVD в программе Adobe Media Encoder. Этот формат используется для хранения звука без компрессии — то есть, он сохраняет исходное качество звука.

15. В раскрывающемся списке **Audio Format** (Формат аудио) выберите значение **MPEG**.

16. Прокрутите список параметров вниз, чтобы найти группу элементов управления **Bitrate Settings** (Настройки скорости потока), и в раскрывающемся списке **Bitrate** (Скорость потока) выберите значение **128 Kbps** (128 Кбит/с) (рис. 6.280).

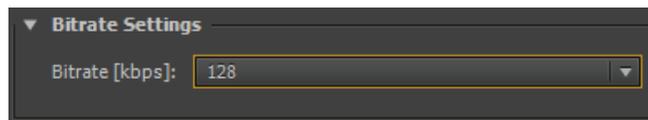


Рис. 6.280. Группа элементов управления **Bitrate Settings** формата MPEG

Приблизительный размер результирующего файла существенно уменьшится. Использование для компрессии звука MPEG-кодека, незначительно снижает качество звука, но при этом вы можете увеличить значение скорости потока видеоданных, не превысив допустимый объем DVD-диска или максимальную скорость потока при воспроизведении DVD-дисков, равную 9 Мбит/с.

17. Чтобы сохранить измененную предустановку, щелкните по кнопке **Save Preset** (Сохранить предустановки), находящейся справа от раскрывающегося списка **Preset** (Предустановки) (рис. 6.281).

18. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть появившееся диалоговое окно без сохранения измененной предустановки.

19. Щелкните по кнопке **Metadata** (Метаданные), расположенной в нижней части диалогового окна **Export Settings** (Настройки экспорта).

На экране появится диалоговое окно **Metadata Export** (Экспорт метаданных) (рис. 6.282). Добавление метаданных в закодированный фильм позволяет сделать файл доступным для поиска или более «обнаруживаемым» при его публикации во Всемирной паутине.

20. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно **Metadata Export** (Экспорт метаданных).

21. Щелкните по ссылке, представляющей значение параметра **Output Name** (Имя результирующего файла), чтобы указать имя и местоположение для результирующего файла (рис. 6.283).

На экране появится диалоговое окно **Save As** (Сохранить как).

22. В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) откройте желаемую папку, введите имя файла и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить).

23. Щелкните по кнопке **Export** (Экспорт) в диалоговом окне **Export Settings** (Настройки экспорта).

Файл будет закодирован и сохранен в указанном местоположении.

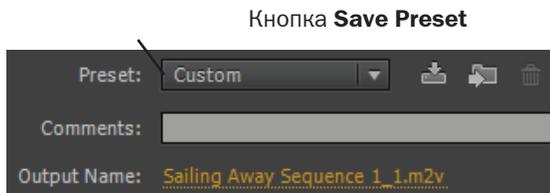


Рис. 6.281. Кнопка **Save Preset**

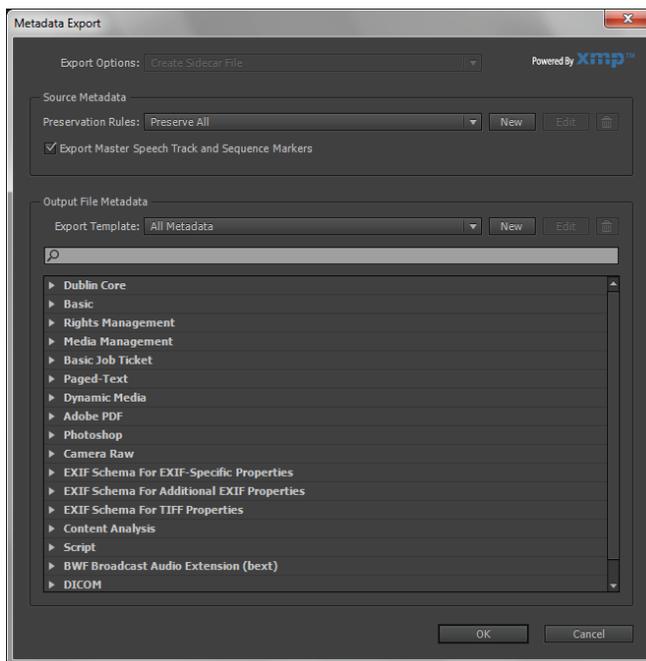


Рис. 6.282. Диалоговое окно **Metadata Export**



Рис. 6.283. Ссылка, представляющая значение параметра **Output Name**

Пакетная обработка мультимедийных файлов в программе Adobe Media Encoder CS6

Программа Adobe Media Encoder предусматривает несколько предустановок, позволяющих подготовить мультимедийные файлы к просмотру на различных устройствах, например, смартфонах, планшетах, телевизорах, а также на таких сервисах, как YouTube. При подготовке видео для нескольких устройств воспроизведения, вы можете сэкономить время с помощью предустановок программы Adobe Media Encoder, панели **Preset Browser** (Браузер предустановок), а также пакетной обработки.

Знакомство с программой Adobe Media Encoder

Приложение Adobe Media Encoder CS6 можно запустить из программы Adobe Premiere Pro CS6, Adobe After Effects CS6 или непосредственно средствами операционной системы. При

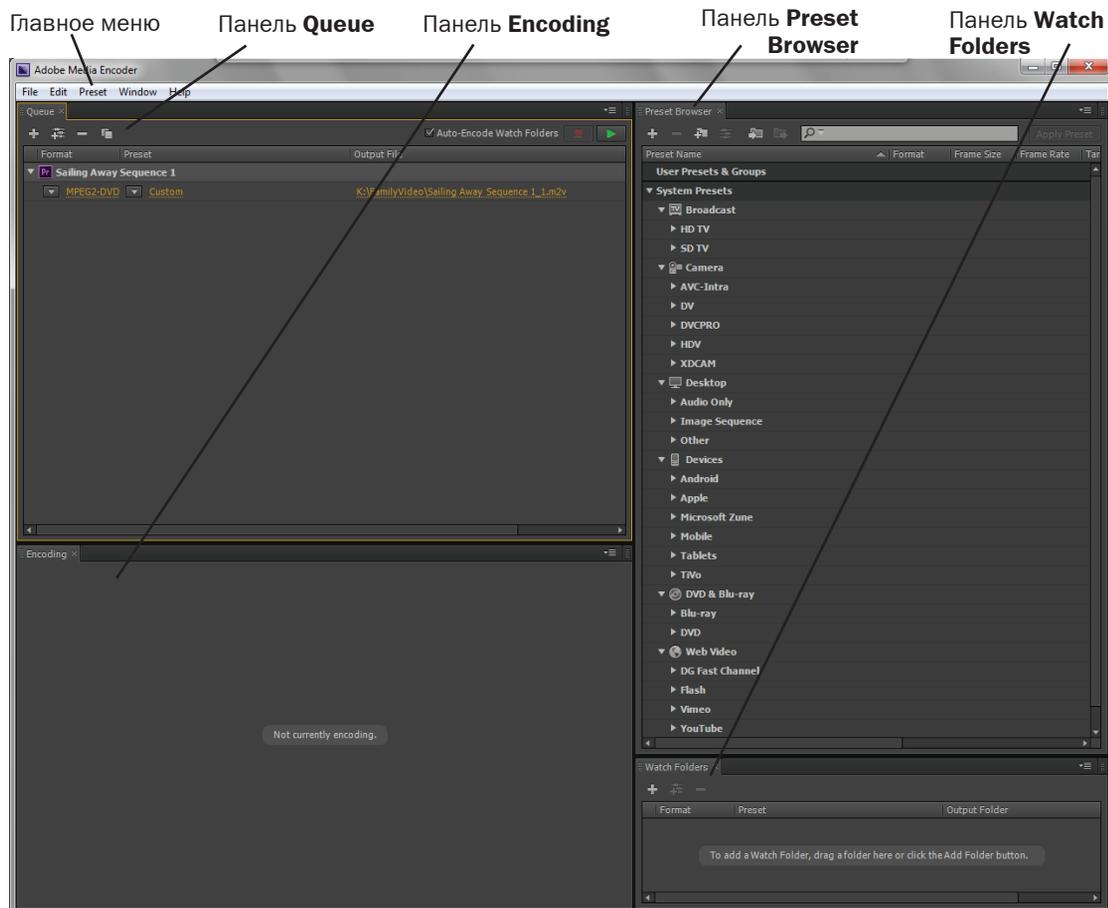


Рис. 6.284. Рабочее пространство программы Adobe Media Encoder CS6

экспорте мультимедийных файлов из программы Adobe Premiere Pro, кодирование происходит в фоновом режиме без открытия рабочего пространства приложения Adobe Media Encoder. Если в диалоговом окне **Export Settings** (Настройки экспорта) (рис. 6.273) вы щелкните по кнопке **Queue** (Очередь), то файл откроется в рабочем пространстве программы Adobe Media Encoder (рис. 6.284). Вы можете создать очередь из нескольких файлов, а затем обработать их в пакетном режиме.

Если необходимо закодировать или обработать список или группу файлов, следует запустить программу Adobe Media Encoder и выбрать файлы для обработки.

Пакетная обработка мультимедийных файлов

В этом упражнении вы будете одновременно кодировать несколько видеоклипов, используя функцию пакетной обработки программы Adobe Media Encoder.

Пакетная обработка мультимедийных файлов

1. Запустите программу Adobe Media Encoder.

На экране появится окно программы Adobe Media Encoder (рис. 6.284).

2. Щелкните по кнопке **Add Source** (Добавить источник) на панели **Queue** (Очередь) (рис. 6.285).

На экране появится диалоговое окно **Open** (Открыть) (рис. 6.286).

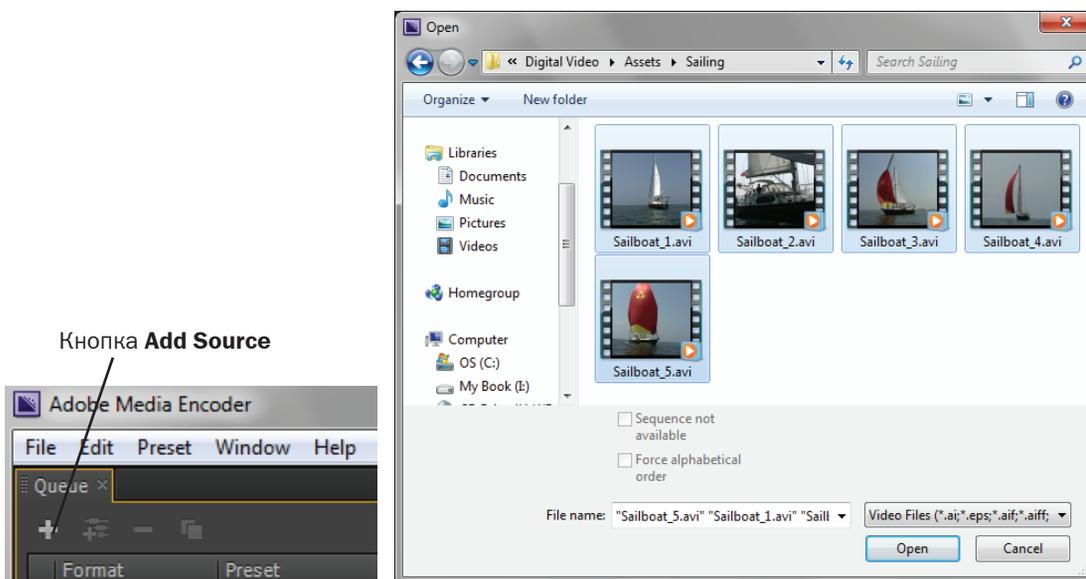


Рис. 6.285. Панель **Queue**

Рис. 6.286. Диалоговое окно **Open**

3. Откройте папку с файлами, которые необходимо обработать. Выделите их, а затем щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Чтобы выделить более одного файла, при выделении файлов удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X).

Примечание. Вы можете также перетаскивать файлы из открытого окна операционной системы непосредственно на панель **Queue** (Очередь).

Обратите внимание, что добавленные файлы отображаются на панели **Queue** (Очередь) (рис. 6.287).

4. Щелкните по названию первого файла, а затем, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните по названию последнего файла на панели **Queue** (Очередь), чтобы выделить всю группу.

Примечание. Чтобы выбрать конкретные файлы, вы можете щелкнуть по их названию, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X).

5. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) для первого файла в списке выберите формат, используемый для кодирования (рис. 6.288).

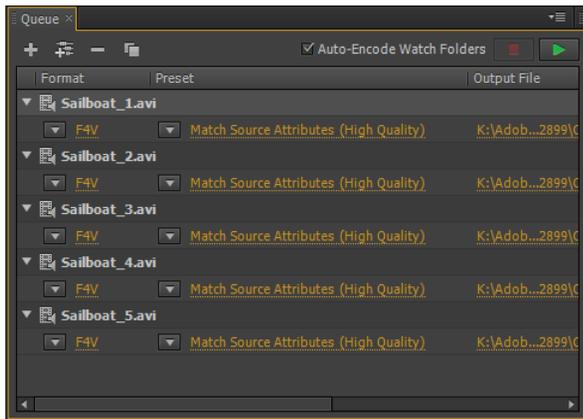


Рис. 3.287. Список файлов, подготовленных к обработке

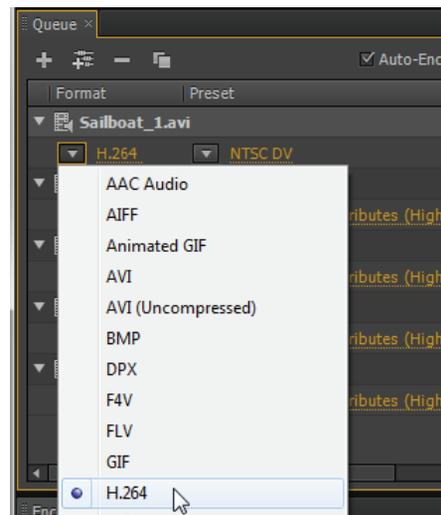


Рис. 3.288. Раскрывающийся список **Format**

Выбранный формат будет применен ко всему пакету файлов.

6. В раскрывающемся списке **Preset** (Предустановки) для первого файла выберите подходящую предустановку.

Примечание. Чтобы применить разные установки к каждому файлу, выберите их поочередно и выполните нужные настройки.

7. Установите указатель мыши на ссылку в списке **Preset** (Предустановки) для отображения подсказки, включающей описание настроек выбранной предустановки (рис. 6.289).

Примечание. Вы можете изменить настройки предустановки, щелкнув по ссылке и открыв диалоговое окно **Export Settings** (Настройки экспорта).

Примечание. По умолчанию, результирующие файлы будут помещены в те же папки, где находятся исходные файлы. Вы можете изменить местоположение или переименовать результирующие файлы, щелкнув по ссылкам в столбце **Output File** (Результирующий файл).

8. Убедитесь в том, что все файлы выделены, и щелкните по кнопке **Start Queue** (Начать обработку) в правом верхнем углу панели **Queue** (Очередь) (рис. 6.290).

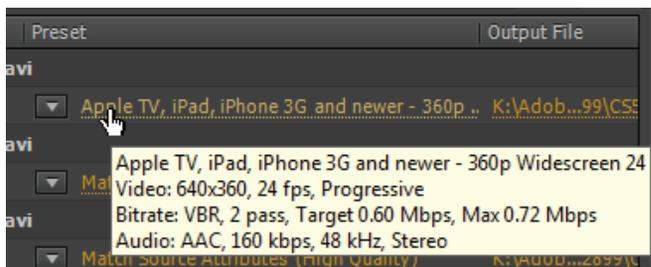


Рис. 6.289. Ссылка на настройки и подсказка с описанием параметров предустановки

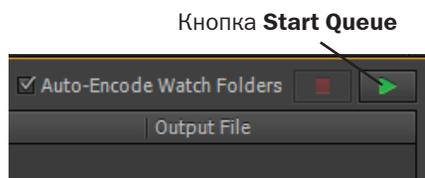


Рис. 6.290. Панель **Queue**

В результате этого действия будет запущен процесс кодирования. В процессе кодирования на панели **Encoding** (Кодирование) отображается индикатор хода выполнения для каждого файла (рис. 6.291). Во время кодирования вы можете продолжать работу в программе Premiere Pro или в любом другом приложении.

Когда процесс кодирования будет завершен, вы услышите звуковой сигнал. В столбце **Status** (Состояние) появится слово **“Done”** («Готово»), а рядом с обработанным файлом появится зеленый флажок (рис. 6.292). Чтобы отобразить столбец **Status** (Состояние), вам может понадобиться прокрутить панель **Queue** (Очередь).

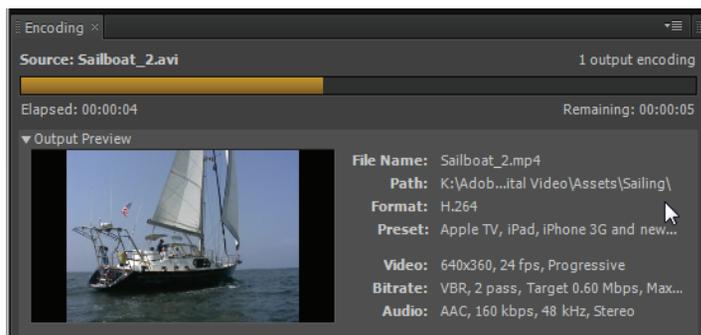


Рис. 6.291. Панель **Encoding**

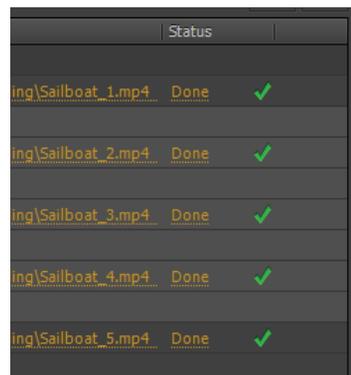


Рис. 6.292. Индикатор хода выполнения пакетной обработки

9. Когда процесс кодирования файлов будет завершен, закройте окно программы Adobe Media Encoder.

Примечание. Вместо добавления файлов на панель **Queue** (Очередь) вы можете поместить группу файлов в папку, а затем перетащить всю папку (или папки) на панель **Watch Folders** (Просматриваемые папки) в рабочей области программы Adobe Media Encoder (рис. 6.293). Затем вы можете применить предустановки ко всем папкам сразу.



Рис. 6.293. Панель **Watch Folders**

После нажатия кнопки **Start Queue** (Начать обработку) программа Adobe Media Encoder по умолчанию обрабатывает все файлы в панелях **Queue** (Очередь) и **Watch Folders** (Просматриваемые папки). Если вы не хотите обрабатывать файлы на панели **Watch Folders** (Просматриваемые папки), сбросьте флажок **Auto-Encode Watch Folders** (Автоматически кодировать файлы в просматриваемых папках) на панели **Queue** (Очередь) (рис. 6.290).

Преобразование проекта для разных типов устройств

В этом упражнении вы используете панель **Preset Browser** (Браузер предустановок) программы Adobe Media Encoder, а также выполните пакетную обработку и создадите несколько версий проекта для различных типов устройств.

Преобразование проекта для разных типов устройств

1. Добавьте файл, видеопоследовательность программы Adobe Premiere Pro или композицию программы Adobe After Effects на панель **Queue** (Очередь) в программе Adobe Media Encoder.

Примечание. Вы можете добавить в очередь видеопоследовательность или композицию с помощью меню **File** (Файл) рабочего пространства программы Adobe Media Encoder, используя кнопку **Add Source** (Добавить источник) на панели **Queue** (Очередь) или путем экспорта из программы Adobe Premiere Pro или After Effects.

Добавленная видеопоследовательность, композиция или файл появится на панели **Queue** (Очередь) (рис. 6.294).

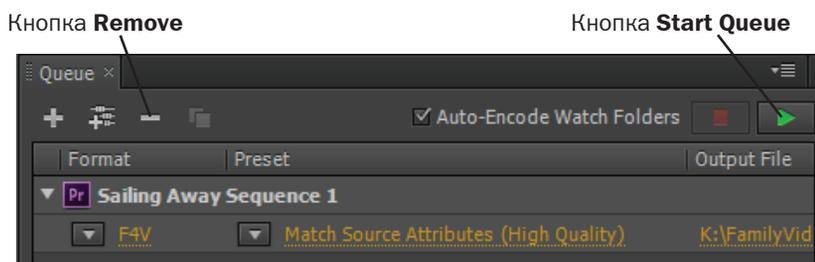


Рис. 6.294. Панель **Queue** программы Adobe Media Encoder

Вы можете применить предустановленные настройки компрессии в зависимости от того, как вы собираетесь распространять файл или проект. Предустановки доступны на панели **Preset Browser** (Браузер предустановок) (рис. 6.295). Панель **Preset Browser** (Браузер предустановок) включает предустановки, позволяющие воспроизводить ваши видеоролики с помощью телевизора, цифровых камер, настольных компьютеров, мобильных устройств, веб-браузеров, DVD и Blu-Ray дисков.

2. На панели **Preset Browser** (Браузер предустановок) разверните группу предустановок, выберите среди них нужную и щелкните по кнопке **Apply Preset** (Применить предустановку) (рис. 6.296).

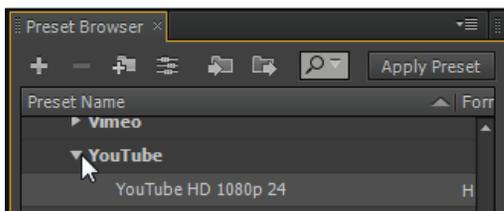


Рис. 6.295. Группы предустановок на панели **Preset Browser**

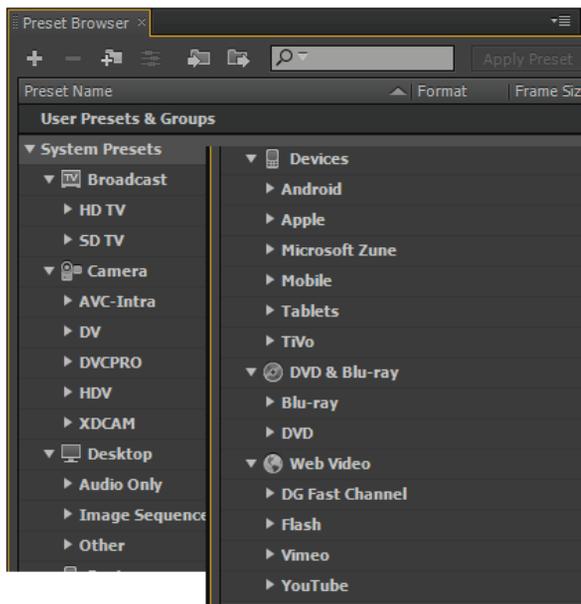


Рис. 6.296. Панель **Preset Browser**

3. Предустановка будет помещена под файлом, видеопоследовательностью или композицией на панели **Queue** (Очередь).

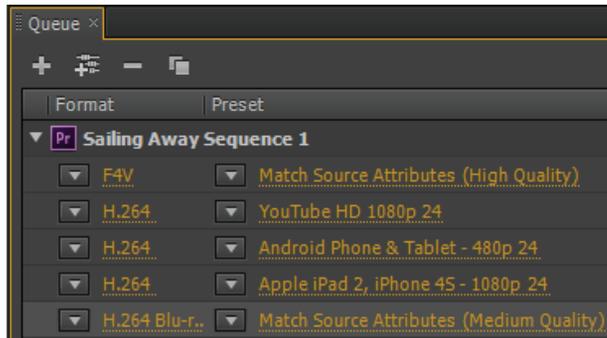
Вы не ограничены только одной предустановкой. Для создания второй версии одного и того же файла добавьте еще одну предустановку.

4. На панели **Preset Browser** (Браузер предустановок) выберите другую предустановку и щелкните по кнопке **Apply Preset** (Применить предустановку).

5. Повторите шаг № 3, чтобы добавить дополнительные предустановки.

Каждая предустановка появится на панели **Queue** (Очередь) (рис. 3.94).

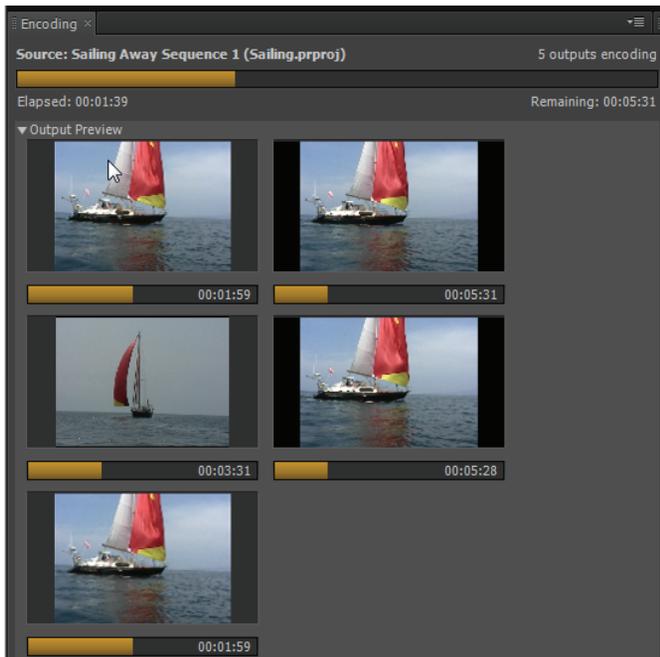
Примечание. Вы можете удалить файлы или предустановки из панели **Queue** (Очередь), выбрав их и нажав кнопку **Remove** (Удалить) (рис. 6.297).

Рис. 6.297. Панель **Queue**

6. Щелкните по кнопке **Start Queue** (Начать обработку) (рис. 6.294), чтобы кодировать файл или проект для воспроизведения на различных видах устройств.

Ход выполнения отображается на панели **Encoding** (Кодирование) (рис. 6.298).

Когда процесс кодирования будет завершен вы услышите звуковой сигнал. В столбце **Status** (Состояние) появится слово **“Done”** («Готово»), а рядом с обработанным файлом появится зеленый флажок (рис. 6.299). Чтобы отобразить столбец **Status** (Состояние), вам может понадобиться прокрутить панель **Queue** (Очередь).

Рис. 6.298. Панель **Encoding**

	Status
ce 1.f4v	Done ✓
ce 1_1.mp4	Done ✓
ce 1_2.mp4	Done ✓
ce 1_3.mp4	Done ✓
ce 1.m4v	Done ✓

Рис. 6.299. Индикатор хода выполнения на панели **Queue**

ОПРОС КЛИЕНТА

Название команды: _____ Дата: _____

Проведите опрос вашего клиента, в котором вы оцените финальную версию рекламы и обсудите следующие вопросы:

- общение команды с клиентом;
- результаты;
- отзыв;
- финальный продукт.

Общение

Были ли вы удовлетворены частотой и уровнем общения? Какие из примененных методов общения вы находите наиболее эффективными?

Опишите возникшие трудности в процессе общения. Были ли они решены своевременно? Если они не были решены, можете ли вы дать совет о возможном способе решения?

Есть ли у вас какие-либо предложения по улучшению процесса общения с клиентом на будущее?

Результаты

Была ли предоставлена вам полная информация о сроках подачи результатов? Получали ли вы ожидаемые результаты вовремя?

Соответствовали ли полученные результаты нужному качеству? Были ли они представлены в формате, который вы ожидали?

Как можно улучшить процесс предоставления результатов?

Отзыв

Было ли у вас достаточно времени на предоставление отзыва?

Принимала ли команда дизайнеров ваши отзывы во внимание?

Как можно улучшить процесс предоставления отзыва?

Финальный продукт

Адресован ли полученный вами финальный продукт для целевой аудитории? Почему да или почему нет?

Соответствует ли финальный продукт вашим ожиданиям? Если нет, то почему?

Другие замечание и предложения:

ПРОЕКТ 7. ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ

Время выполнения: 13–16 часов

Обзор проекта

Документальные фильмы — это попытка отразить реальность, а не вымышленная история. Документальные фильмы чаще всего основаны на реальных фактах. В данном проекте учащиеся работают в группах по созданию документальных фильмов: определяют тему, аудиторию и задачи фильма, посвященного определенной проблематике. В каждой группе учащиеся выполняют задачи, которые возлагаются на определенную роль в процессе создания фильма. В процессе работы над документальным фильмом учащиеся обучаются создавать профессиональные анимационные и цветовые эффекты, применять методы редактирования звука и создавать музыкальное сопровождение к фильму. В конечном итоге, каждая команда представит свой фильм на студенческом кинофестивале.

Результат проекта: Документальный фильм

Примечание. Некоторые разделы данного проекта приведены в соответствии с программой экзамена «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6» Adobe Certified Associate. После этапов проекта и технического руководства приведены цели данного экзамена.

Цели проекта

По завершении проекта учащиеся разовьют следующие навыки:

Навыки управления проектом

- Разработка плана проекта, этапов и ролей;
- Постановка задач соответствующих ролей;
- Планирование и управление параллельным монтажом с участием нескольких монтажеров;
- Планирование резервов для непредвиденных затрат.

Навыки проектирования

- Определение темы, аудитории и целей документального фильма;
- Понимание типов файлов изображений и разрешения видеоизображения;
- Применение эффектов цвета в документальном фильме;
- Применение динамических эффектов в документальном фильме;

- Руководство съемкой;
- Понимание значения визуальной композиции, включая эффект «картинка в картинке».

Исследовательские навыки и навыки общения

- Проведение исследования;
- Понимание вопросов авторского права;
- Написание сценариев;
- Проведение рецензирования;
- Презентация фильмов.

Технические навыки

Общие

- Получение изображений.

Программа Adobe Premiere Pro

- Создание переходов, границ, эффектов сепии и мягкого фокуса;
- Использование ключевых кадров для динамических эффектов;
- Применение эффекта «картинка в картинке»;
- Применение вложенных видеопоследовательностей при монтаже видео;
- Создание статичных и движущихся титров.

Программа Encore

- Авторинг DVD-диска.

Программа Audition

- Редактирование звука;
- Применение эффектов к аудиоклипам;
- Использование циклов, подложек и звуковых эффектов.

Программное обеспечение и материалы для выполнения проекта

- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Premiere Pro CS6
- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Encore CS6
- На всех компьютерах должна быть установлена программа Adobe Audition CS6
- Раздел «Советы по созданию сюжета»
- Бланк «Сценарный план»
- Раздел по цифровой фотосъемке «Основы цифровой фотосъемки»
- Бланк «Режиссерский сценарий»
- Бланк «Проектное предложение учащихся»
- Раздел «Советы по написанию текста»
- Раздел по веб-приложению Adobe Story «Создание сценариев в веб-приложении Adobe Story»
- Раздел «Рецензия»
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Использование вложенных видеопоследовательностей»

- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Использование динамических эффектов»
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Временная и пространственная интерполяция ключевых кадров»
- Раздел по программе Audition «Редактирование звука»
- Раздел по программе Audition «Применение звуковых эффектов в программе Adobe Audition»
- Раздел по программе Audition «Использование циклов, подложек и звуковых эффектов»
- Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Создание титров с вертикальной и горизонтальной прокруткой»
- Раздел по программе Encore «Авторинг DVD-дисков с одноуровневым меню в программе Adobe Encore»

Дополнительные ресурсы

- Технические данные и контент
- Ключевые понятия
- Стандарты для учащихся ISTE NETS*S
- Программа Adobe Certified Associate, экзамен «Видеокommunikации с использованием Adobe Premiere Pro CS6»

Этапы проекта

Планирование съемки документального фильма

(Рекомендуемое время: 200–250 минут)

1. Обсудите цели данного проекта:

- Работа в команде по созданию короткого документального фильма.
- Определить тему, аудиторию и цели фильма.
- Научиться работать со статичными изображениями и применять к ним специальные переходы и эффекты.
- Изучить методы редактирования звука и звуковые эффекты в программе Audition.
- Создать DVD-диск.

2. Покажите учащимся примеры коротких документальных фильмов и обсудите их тему, аудиторию и задачи. Обсудите, какие элементы превращают фильм в документальный. Наконец, когда учащиеся посмотрят эти документальные фильмы, обсудите следующее:

- Каким образом использованные цветовые, звуковые эффекты и динамические эффекты влияют на атмосферу и настроение фильма.
- Как в фильме используется музыка и как она влияет на атмосферу и замысел фильма.
- Как в фильме использованы статичные изображения и как на них влияют эффекты и переходы.
- Значимость титров.

Примечание. Вы можете заранее найти различные примеры фильмов, прежде чем приступить к этому упражнению.

3. Разбейте учащихся на группы по два-три человека. По возможности, члены каждой группы должны быть сильны в разных аспектах, например, кто-то из них может быть специалистом в области видеомонтажа, а кто-то хорошо разбирается в дизайне. Обсудите принципы работы в команде, а также принципы распределения ролей в процессе кинопроизводства. Нужно распределить следующие роли:

- Режиссеры;
- Монтажеры;
- Сценаристы;
- Операторы;
- Звукорежиссеры.

Примечание. Напомните учащимся, что получив какую-либо роль, они принимают на себя обязанности по контролю за выполнением соответствующих задач. Учащиеся должны совместно работать над каждой задачей, при этом каждый член команды отвечает за качество выполнения приписанных ему обязанностей. Вы можете объединять или разделять обязанности в зависимости от количества членов в команде.

4. Объясните суть проекта, предоставив общие указания по документальным фильмам. Примеры общих указаний:

- Длина видеоролика должна быть 5–10 минут.
- Можно использовать отснятый видеоматериал из предыдущих проектов.
- Используйте статичные изображения, для которых применены переходы и эффекты.
- Используйте хотя бы один цветовой, один звуковой эффект, один эффект движения и хотя бы один раз используйте эффект «картинка в картинке».
- Используйте музыкальное звуковое сопровождение, созданное в программе Audition.
- Используйте все варианты прокрутки титров.
- При необходимости, должным образом оформляйте цитаты и правомерно используйте материалы, не нарушая авторских прав.
- Следуйте принципам профессиональной этики журналиста.

Примечание. При наличии оборудования, команды могут провести съемку одновременно несколькими камерами и продемонстрировать возможности мультикамерного монтажа видеоматериала в программе Adobe Premiere Pro.

5. Позвольте командам самим распределить роли и коллективно определить тему, аудиторию и цели своего документального фильма. Кроме того, используя знания, полученные во время предыдущих проектов, каждая команда должна определить, будет ли она использовать (и если да, то каким образом) освещение, смену планов, B-материал, интервью, закадровый дикторский текст, приемы композитинга и визуальные эффекты, чтобы отразить настроение и назначение своего документального фильма.

6. Позвольте учащимся изучить тему своего документального фильма. Объясните, что при необходимости им нужно будет связаться (с помощью электронной почты, телефона, веб-конференций и так далее) с теми людьми и организациями, которые смогут помочь им в поиске информации.

Примечание. Напомните учащимся, что они должны оценить, насколько им необходима данная информация.

7. Проанализируйте методы написания сценария, описанные в Проекте 2 и обсудите, как сценарий документального фильма отличается от ранее написанных учащимися сценариев. Выделите каждой команде время на написание сценарного плана своего фильма, который затем должен быть одобрен руководителем.

Раздел «Советы по созданию сюжета»

Бланк «Сценарный план»

8. Во время ожидания одобрения, каждая команда должна определить, какие материалы (например, звукозаписи, изображения, интервью и дикторский текст) ей нужны для фильма. Каждая команда также должна определить, кто будет участвовать в интервью.

Примечание. Попросите учащихся должным образом, соблюдая авторские права, оформлять цитаты и правомерно использовать любые видео и аудио материалы. При необходимости обратитесь к вопросам авторского права, поднятым в Проекте 1.

9. Напомните учащимся о примерах использования статичных изображений в документальных фильмах и обсудите основы фотосъемки, сканирования изображений и то, насколько важно значение разрешения изображения, чтобы они могли самостоятельно создать и подготовить изображения для своего фильма.

Раздел по цифровой фотосъемке «Основы цифровой фотосъемки»

Примечание. Для получения более подробной информации о фотосъемке, сканировании изображений и разрешении изображений см. раздел «Дополнительные ресурсы».

10. Когда команды получают одобрение своих сценарных планов, выделите им время на подготовку следующих материалов (которые также должны получить одобрение руководителя):

- Режиссерский сценарий;
- Черновой вариант сценария
- Черновой вариант вопросов для интервью
- Проектное предложение с указанием актеров (по необходимости)

Бланк «Режиссерский сценарий»

Бланк «Проектное предложение учащихся»

Раздел «Советы по написанию текста»

Раздел по веб-приложению Adobe Story «Создание сценариев в веб-приложении Adobe Story»

Примечание. Побуждайте команды к совместной работе над написанием документации, такой как сценарии и вопросы для интервью, а затем к совместному их анализу и доработке.

Создание документального фильма

(Рекомендуемое время: 450–500 минут)

11. Создайте две группы учащихся, чтобы они могли провести экспертный обзор сценариев каждой группы и затем доработать сценарии с учетом рекомендаций.

Раздел «Рецензия»

12. Выделите каждой группе время отснять необходимый видеоматериал и интервью согласно режиссерскому сценарию с использованием оборудования и мест съемки, указанных в проектном предложении. Дайте каждой группе время записать весь необходимый дикторский текст.

Примечание. После отбора клипов, кадров и материалов, команды могут захотеть вернуться к своим одобренным черновым сценариям и вопросам для интервью и пересмотреть их в соответствии с отобранными материалами. Некоторые команды могут также пересмотреть и заново подать на одобрение измененные сценарии. Напомните учащимся, что любые изменения, требующие дополнительных съемок, повлияют на график работы.

13. Поскольку учащиеся хорошо владеют различными методами монтажа в программе Adobe Premiere Pro, они могут пользоваться продвинутыми техниками монтажа для сложных проектов. Например, они могут разделить вложенные видеопоследовательности, разбивая проект на сегменты, которые можно монтировать одновременно и создавать сложные эффекты.

Объясните, что это особенно полезно в больших проектах, над которыми работают несколько режиссеров.

14. Используя метод «Я делаю, мы делаем, вы делаете» продемонстрируйте, как используются отдельные вложенные видеопоследовательности для применения эффектов и переходов к группе многослойных клипов, и как при этом образуются отдельные сложные видеопоследовательности и применяется одновременный монтаж.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Использование вложенных видеопоследовательностей»

15. Напомните учащимся о примерах использования статичных изображений в документальных фильмах. Проясните, как импортировать статичные изображения, включая файлы программы Adobe Photoshop в формате PSD. Чтобы привлечь внимание к статичному изображению, редакторы используют эффект «картинка в картинке», скошенные рамки и тени, а также другие специальные эффекты. Также объясните, что они узнают об основных 3D-эффектах, которые можно будет использовать в документальных фильмах. С помощью метода «Я делаю, мы делаем, вы делаете» продемонстрируйте, как создаются цветовые эффекты, эффект «картинка в картинке» и основные 3D-эффекты в программе Adobe Premiere Pro.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Использование динамических эффектов»

16. Объясните, что поскольку теперь учащиеся умеют создавать динамические эффекты как в программе Adobe Premiere Pro, так и в After Effects, они узнают один последний высокоуровневый метод, как сделать эффекты еще более реалистичными и отвечающими всем пожеланиям. С помощью метода «Я делаю, мы делаем, вы делаете» продемонстрируйте, как проводя манипуляции с ключевым кадром можно создавать динамические эффекты.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Временная и пространственная интерполяция ключевых кадров»

17. Проинструктируйте учащихся, чтобы они использовали свой видеоматериал и материалы для чернового монтажа фильма. Разбейте команды на пары для проведения анализа и доработки.

Примечание. Пусть команды сохраняют черновые варианты монтажа на CD- или DVD-диски, чтобы они могли видеть прогресс каждой команды. Напомните учащимся о дискуссии в Проекте 2 на тему моральной ответственности режиссера во время подготовки документального фильма.

18. Попросите учащихся сверяться со своими проектными предложениями во время процесса анализа и доработки, чтобы соблюдать график. Пересмотрите сроки, если учащиеся не успевают.

19. Объясните, что учащиеся будут редактировать звук из своих видеоматериалов и использовать звуковые эффекты. Они будут использовать доступные циклы, подложки и звуковые эффекты в программе Adobe Audition и создадут звуковую дорожку (саундтрек) к своему фильму. С помощью метода «Я делаю, мы делаем, вы делаете» продемонстрируйте, как можно с помощью специальных инструментов монтировать музыку.

Раздел по программе Audition «Как монтировать аудиодорожки»

Раздел по программе Audition «Применение звуковых эффектов в программе Adobe Audition»

Раздел по программе Audition «Использование циклов, подложек и звуковых эффектов»

20. Когда фильмы проанализированы, предоставьте каждой команде время, чтобы продолжить монтаж и изменение этих фильмов с помощью программ программы Adobe Premiere Pro и After Effects. Также предоставьте каждой команде время для создания музыкального сопровождения для своих фильмов в программе Audition с помощью специальных инструментов.

21. С помощью метода «Я делаю, мы делаем, вы делаете» продемонстрируйте, как можно создавать титры с вертикальной прокруткой в программе Adobe Premiere Pro, и предоставьте учащимся время для создания титров к своему документальному фильму.

Раздел по программе Adobe Premiere Pro «Создание титров с вертикальной и горизонтальной прокруткой»

22. Проинструктируйте учащихся, чтобы они экспортировали свои видеопроекты на DVD-диски и создавать одноуровневые меню с помощью программы Encore.

Раздел по программе Encore «Авторинг DVD-дисков с одноуровневым меню в программе Adobe Encore»

Участие в кинофестивале

(Рекомендуемое время: 150–200 минут)

23. Объясните, что учащиеся проведут кинофестиваль. Совместно определите номинации для награждения и продумайте награды и критерии их получения в каждой номинации. Сюда могут относиться:

- Написание сценария;
- Монтаж фильма;
- Редактирование звука;
- Визуальные эффекты;
- Музыкальная режиссура;
- Режиссура;
- Операторское мастерство.

24. Пусть каждая команда покажет остальным свой фильм. После просмотра фильма пусть каждый учащийся заполнит бланк награждения для этого фильма.

25. Соберите бланки награждения и проведите церемонию награждения каждого фильма.

Примечание. Рекомендуется по возможности дать каждой команде хотя бы одну награду.

Дополнительные задания

Вы можете дополнить проект следующим образом:

- *Вспомогательные материалы:* Когда учащиеся закончили работу над фильмом, пусть они разработают и создадут материалы, которые могли бы им понадобиться для раскрутки фильма, например, короткий трейлер.
- *Междисциплинарное сотрудничество:* Сотрудничайте с преподавателем по определенному предмету (например, преподавателем естествознания, русского языка или обществознания) и помогайте этому преподавателю и учащимся в создании документального фильма в качестве проекта для этого учебного предмета.

Оценка

- По нескольким критериям, представленным далее в разделе «Критерии оценки»

Дополнительные ресурсы

- Обзор пошаговых инструкций для учащихся, приведенных в этом проекте.
- Проекты 1 и 2 курса «Визуальный дизайн» позволят узнать больше о том, как делать фотографии, сканировать изображения, а также учитывать важность разрешения изображения.

- Профессиональные ресурсы о производстве видео, в том числе образцы проектов с мультимедийными материалами и видеуроки см. на сайте www.adobe.com/go/hedvideoresources.
- Видеуроки, ориентированные на навыки, необходимые для выполнения этого проекта, можно найти на сайте Adobe TV по адресу tv.adobe.com/show/digital-video-cs6/.
- Дополнительные учебные ресурсы по созданию документальных фильмов, производству видео и другим темам этого проекта можно найти по адресу edexchange.adobe.com
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Premiere Pro можно найти в справочных материалах программы.
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe After Effects можно найти в справочных материалах программы.
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Audition можно найти в справочных материалах программы.
- Обзор интерфейса и дополнительную информацию по техническим аспектам Adobe Encore можно найти в справочных материалах программы.
- Вы можете дополнить этот проект следующими книгами по видеопроизводству:
 - Aronson, I. «DV Filmmaking from Start to Finish». O'Reilly Media, 2006.
 - Millerson, G. «Video Production Handbook, Fourth Edition». Focal Press, 2008.
 - Dancyger, K. «Broadcast Writing: Dramas, Comedies, and Documentaries». Focal Press, 1991.

Документальные фильмы

- Что есть фильм документальный?: documentaries.about.com/od/basics/a/whatisdoc.htm.
- Советы по режиссуре и поиску средств для съемок документального фильма: www.creativehat.com/Filmmaking/a020501a.htm.
- Советы по съемке документального фильма: www.dvworkshops.com/newsletters/shootingdynamicdoc.html#article2.
- Бесплатный материал для документальных фильмов: www.snagfilms.com/.

Фотосъемка

- Информация о композиции изображения для начинающих: www.connectedphotographer.com/issues/issue200411/00001426001.html.
- Советы по композиции цифровой фотографии: digital-photography-school.com/blog/digital-photography-composition-tips.
- Советы, как сделать хорошую фотографию: www.kodak.com/eknec/PageQuerier.jhtml?pq-path=2/3/38&pq-locale=en_US.

Аудиоклипы

- Доступные для загрузки звуковые эффекты программы Adobe Audition можно найти по адресу: www.adobe.com/special/products/audition/loopology.html

- На сайте **Soundzabound.com** представлены передовые, доступные для использования аудиоклипы, которые могут применяться в подкастах, видео и любых других формах мультимедиа. Дополнительную информацию по получению необходимой лицензии можно получить по адресу www.soundzabound.com/.

Ключевые понятия

- Вложенные видеопоследовательности
- Звуковой эффект
- Интерполяция ключевых кадров
- Картинка в картинке
- Подложка
- Титры
- Цикл

Стандарт ISTE NETS*S для учащихся

Этот проект соответствует технологическим стандартам ISTE NETS*S. В зависимости от тематики и содержания, которые выбирает учащийся, вы можете изучить стандарты, принятые в вашем государстве.

1. Творчество и инновации.

Учащиеся демонстрируют творческое мышление, исследовательские подходы и разрабатывают инновационные продукты и процессы с использованием технологии. Учащиеся:

- а. Применяют имеющиеся знания для получения новых идей, продуктов или процессов;
- б. Создают оригинальные произведения как средство выражения личности или группы.

2. Коммуникации и сотрудничество.

Учащиеся используют цифровые средства и среды для общения и коллективной работы, в том числе на расстоянии, поддержки индивидуального обучения и возможности обучения других. Учащиеся:

- а. Взаимодействуют, сотрудничают и работают со сверстниками, экспертами или другими участниками, используя различные цифровые среды и средства.
- б. Эффективно распространяют информацию и идеи для разных аудиторий с использованием различных средств и форматов.
- г. Участвуют в проектных группах для создания оригинальных произведений или решения проблем

3. Исследования и информационная компетентность.

Учащиеся умеют применять цифровые инструменты для сбора, оценки и использования информации. Учащиеся:

- а. Планируют стратегии исследования
- б. Находят, организывают, анализируют, оценивают, обобщают и используют информацию из различных источников и сред
- в. Оценивают и отбирают источники информации и цифровые средства на основе целесообразности для конкретных задач.

4. Критическое мышление, решение проблем и принятие решений.

Учащиеся используют умение критически мыслить для планирования и проведения научных исследований, управления проектами, решения проблем и принятия обоснованных решений, используя соответствующие цифровые инструменты и ресурсы. Учащиеся:

- а. Выявляют и определяют подлинные проблемы и важные вопросы для проведения исследования.
- б. Планируют и управляют деятельностью по разработке решения или выполнения проекта.

5. Цифровое гражданство.

Учащиеся понимают гуманитарные, культурные и социальные вопросы, связанные с информационными технологиями и практикой легального и этичного поведения. Учащиеся:

- а. Заявляют и практикуют безопасное, правовое и ответственное использование информации и технологий.
- б. Демонстрируют позитивное отношение к использованию технологий, которые поддерживают сотрудничество, обучение и производительность.

6. Применение технологии и технологические концепции.

Учащиеся демонстрируют четкое понимание технологических концепций и систем, и их применения. Учащиеся:

- а. Понимают и используют технологические системы;
- б. Эффективно и продуктивно выбирают и используют приложения.

Программа сертификации Adobe Certified Associate

1.1. Формулирование основных задач при подготовке видеопроектов, определение целевой аудитории и ее потребностей.

1.2. Выбор видеоконтента, соответствующего назначению проекта и требованиям целевой аудитории.

1.4. Демонстрация навыков планирования и управления проектами.

2.1. Демонстрация навыков планирования и организации видеопроекта.

2.2. Знакомство с общими принципами съемки видео.

2.3. Демонстрация знания визуальных методов работы с видеоконтентом.

- 2.4. Демонстрация навыков работы со звуком при редактировании видеоконтента.
- 2.5. Демонстрация навыков работы с неподвижными изображениями при редактировании видеоконтента.
- 2.6. Обмен информацией с другими специалистами (например, коллегами и клиентами) о планах по проектированию и наполнению контента.
- 4.1. Импорт мультимедийных материалов (видео-, аудиофайлы и изображения).
- 4.2. Упорядочение и работа с видеоклипами в последовательности.
- 4.5. Работа с наложениями текста и фигур в видеопоследовательности.
- 4.6. Добавление эффектов и переходов в видеопоследовательности и управление ими.
- 5.1. Демонстрация навыков работы с функциями экспорта видеопроектов.
- 5.2. Демонстрация навыков работы с функцией экспорта видеопроектов из программы Adobe Premiere Pro.

Критерии оценки

	0 – Не соответствует ожиданиям	3 – Соответствует ожиданиям	5 – Превосходит ожидания
Сценарный план	Отсутствует или не завершен	Сценарный план включает концепцию, описание сцен и подход к съемке документального фильма; обозначена идея и подняты важные вопросы для исследования.	В сценарном плане четко и лаконично описана концепция, сцены и подход к съемке документального фильма; обозначена идея и подняты важные вопросы для исследования.
Режиссерский сценарий	Отсутствует или не завершен	Режиссерский сценарий с документацией по всем новым кадрам, сделанным во время киносъемки.	Полный режиссерский сценарий с документацией и обоснованием всех новых кадров, сделанных во время киносъемки.
Проектное предложение учащихся	Отсутствует или не завершен	В проектном предложении указаны цели, аудитория, жанр и элементы, раскрывающие тему фильма. Проектное предложение выступает в качестве инструмента планирования и контроля необходимым оборудованием, местами съемок, графиком работ, форматами распространения и командой.	В проектном предложении конкретизированы цели, аудитория, жанр и элементы, раскрывающие тему фильма. Проектное предложение выступает в качестве инструмента планирования и контроля необходимым оборудованием, местами съемок, графиком работ, форматами распространения и командой. Каждый элемент предложения отражает знания и методы, изученные на данный момент в рамках учебной программы.

	0 — Не соответствует ожиданиям	3 — Соответствует ожиданиям	5 — Превосходит ожидания
Черновой монтаж	Отсутствует или не завершен	Черновой монтаж включает отредактированный видеоматериал, несколько статичных изображений и несколько эффектов.	Во время черного монтажа начала формироваться структура повествования. Черновой монтаж включает отредактированный видеоматериал, несколько статичных изображений и различные эффекты.
Документальный фильм — содержимое	Отсутствует, не завершено или нет конкретики	Документальный фильм длится 5–10 минут и содержит статичные изображения. Сюжет фильма включает исследование и интервью, подтверждающие излагаемые в фильме сведения и интересные широкому кругу зрителей.	Документальный фильм длится 5–10 минут и четко и доступно излагает «реальную» историю, интересную широкому кругу зрителей. Тема фильма подробно изучена, изложены различные стороны этой истории, и для подтверждения этой информации приведены интервью. В фильме задействованы статичные изображения.
Документальный фильм — исполнение	Отсутствует, не завершено или нет конкретики	В фильме использован хотя бы один эффект каждого вида: динамические эффекты, цветовые эффекты, «картинка в картинке». В фильме использовано оригинальное музыкальное сопровождение и полный набор титров. Фильм записан в формате DVD.	В фильме использованы эффекты каждого вида: динамические эффекты, цветовые эффекты, картинка в картинке, — и каждый из них влияет на атмосферу фильма. В фильме использовано оригинальное музыкальное сопровождение и полный набор титров. Фильм записан в формате DVD с шаблонным меню.
Планирование времени		Учащиеся выделяют время для каждого этапа процесса проектирования и разработки. Большинство этапов выполняется по графику.	Учащиеся вдумчиво и эффективно выделяют время для каждого этапа процесса проектирования и разработки. Все этапы выполняются по графику.
Работа в команде	Отсутствует или недостаточна	Команды учащихся сотрудничают и взаимодействуют друг с другом, специалистами и другими людьми, чтобы создать черновой монтаж и завершенный документальный фильм. Команды планируют и контролируют реализацию проектного предложения в соответствии с графиком работ.	Команды учащихся сотрудничают и взаимодействуют друг с другом, специалистами и другими людьми, чтобы создать сборку, черновой монтаж и завершенный документальный фильм. Команды квалифицированно и эффективно планируют и контролируют реализацию проектного предложения в соответствии с графиком работ. Команды

	0 — Не соответствует ожиданиям	3 — Соответствует ожиданиям	5 — Превосходит ожидания
		Команды оценивают сроки и по необходимости пересматривают их. Учащиеся выполняют возложенные на них обязанности и наравне участвуют в работе над проектом. Иногда учащиеся консультируются с другими членами команды по поводу принятия основных решений, но прилагают минимальные усилия для того, чтобы помочь другим развивать навыки.	оценивают сроки и по необходимости пересматривают их. Учащиеся выполняют возложенные на них обязанности и наравне участвуют в работе над проектом. Учащиеся консультируются с другими членами команды по поводу принятия основных решений и добровольно помогают другим развивать навыки, необходимые для завершения проекта.

СОВЕТЫ ПО СОЗДАНИЮ СЮЖЕТА

Создание видео — комплексный процесс, который включает этапы планирования, съемки, интервьюирования, написания и монтажа. На каждом этапе этого процесса вы стремитесь улучшить свое информационное сообщение, чтобы оно лучше соответствовало целевой аудитории. Советы в этом разделе описывают способы планирования, съемки и запечатления моментов, чтобы сделать ваше видео более привлекательным. Этими принципами с нами любезно поделился корреспондент телеканала NBC Боб Дотсон.

Дотсон регулярно проводит семинары, посвященные тому, как создавать видеозарисовки (информационные сообщения). Ниже приведены его основные принципы:

- Зрители должны запомнить информационное сообщение.
- Когда вы берете интервью, старайтесь не задавать вопросы. Просто делитесь своими наблюдениями. Когда вы делитесь своими наблюдениями, люди расслабляются, раскрывая свою эмоциональную сторону и человеческие качества.
- Обязательно делайте финальный кадр. Многие авторы видеосюжетов ищут драматические начальные кадры или последовательности кадров (что само по себе не плохо), но ваши зрители, вероятнее всего, запомнят именно финальный кадр.

Инструкция для корреспондентов от Боба Дотсона

Дотсон подготовил свою инструкцию с прицелом на корреспондентов телевидения, но его советы могут с успехом быть использованы учащимися, профессионалами, корпорациями и просто любителями.

Советы по видеосъемке и монтажу

- Финал информационного сообщения должен быть эффектным — это то, к чему вы должны стремиться на протяжении всей съемки. В идеале этот финал должен быть еще и наглядным.

- В основе вашего информационного сообщения должны лежать последовательности: два или три плана человека, покупающего билеты на баскетбол, два или три плана пары, пьющей кофе за обеденным столом, и так далее. Последовательности нужны для согласованности.
- Используйте сильный естественный звук (интершум), чтобы усилить реализм, достоверность и правдоподобие, а также усилить ощущения зрителя, чтобы ему казалось, будто он сам присутствует на снимаемых событиях. Некоторые информационные сообщения просто позволяют зрителям наблюдать за происходящим. Лучшие же информационные сообщения делают возможным ощутить происходящее.
- Короткие саунд-байты улучшают ваше информационное сообщение. Не используйте саунд-байты для повествования. Представляйте только факты, а чувства пусть передают люди, у которых вы берете интервью.

Советы по написанию текста

- Всегда помните о том, что репортер (или диктор) не является частью информационного сообщения.
- Вы должны понимать, какая информация должна быть донесена до целевой аудитории через ваше сообщение. Сформулируйте эту цель самому себе — это поможет вам в создании информационного сообщения. Затем используйте изображения, чтобы зрительно представить эту цель. В информационных сообщениях представление информации в устной форме используется крайне редко.
- Сначала опишите свои изображения. Напишите вступление, которое кратко передаст сюжет вашего информационного сообщения.
- Сюжет информационного сообщения должен включать от трех до пяти ключевых моментов, причем, выделив эти моменты, вы должны представить их визуально.
- Пишите свободно. Избегайте многословности. Не упоминайте в сценарии то, что ваши зрители уже знают или о чем видеозапись расскажет более красноречиво.
- Оставляйте некоторые кадры без комментариев. Не нужно комментировать все в подряд, лучше оставить две, три или более секунд происходящего события без голоса за кадром. Для писателя нет ничего ужаснее, чем тишина. Для зрителей тишина иногда оказывается более красноречивой.
- Стройте свое информационное сообщение на неожиданных моментах, чтобы поддерживать интерес зрителя. Неожиданные моменты помогают зрителям ощутить интерес к информационному сообщению; они привлекают безразличных зрителей к экрану. Неожиданными моментами могут быть изображения, дикие звуки, короткие саунд-байты или поэтический текст. В любом случае, неожиданные моменты добавляют определенную долю драматизма в ваши информационные сообщения.
- Вашу историю должны рассказывать люди. Люди делают ваше информационное сообщение популярным. Попробуйте найти сильные центральные персонажи — яркие или колоритные, — вовлеченные в происходящее событие.
- Затрагивайте более обширную проблему. Фраза «Жилой прицеп сгорел» не выдержит проверку вопросом «Ну и что?». Фраза «Жилой прицеп сгорел, потому что в его стенах находилась легковоспламеняющаяся изоляция» выдержит проверку вопросом «Ну и что?», потому что она описывает более обширную проблему.

- Наконец, ваше информационное сообщение должен быть запоминающимся. Могут ли ваши зрители прочувствовать историю и ее героев? Если могут, значит, информационное сообщение будет запоминаемым. Он будет вертеться в головах зрителей.

Боб Дотсон — корреспондент телекомпании NBC

Боб Дотсон — это один из лучших корреспондентов вещательного телевидения в США. Он получил более 100 наград за вклад в развитие тележурналистики, включая четыре престижные награды «Эмми». Американское Общество профессиональных журналистов (The Society of Professional Journalists) удостоило Дотсона награды Best Network Feature Reporting в 2004 году, а американская Ассоциация теле- и радиожурналистов (the Radio and Television News Directors Association) — награды Best Network News Writing.

СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН

Название проекта: _____

Команда-разработчик: _____

Дата завершения (приблизительная): _____

Клиент: _____

Деятельность: _____

Контактная информация: _____

Концепция

На основе своего исследования разработайте *описание концепции* — очень краткое описание темы и задачи видефильма.

Описание сцен

Кратко опишите каждую сцену.

Подход (стиль)

Опишите, какие методы вы будете использовать для того, чтобы успешно воплотить свой сюжет. (Например: для того чтобы показать действие, вы будете использовать комбинированное видео. Вы будете использовать черно-белый фильтр и музыку прошлых лет, чтобы подчеркнуть, что фильм документальный.)

Музыкальный стиль: _____

Стиль повествования: _____

Тип переходов: _____

Видеоэффекты: _____

Прочее: _____

Подпись: _____

ОСНОВЫ ЦИФРОВОЙ ФОТОСЪЕМКИ

В последние годы цифровая фотосъемка стремительно развивалась. Она стала быстрее, производительнее и доступнее по цене, чем раньше, но, самое главное, цифровая фотосъемка становится все проще и приятнее.

Преимущества цифровой фотосъемки

- Цифровые технологии устраняют страх сделать плохой снимок, позволяя вам делать столько снимков, сколько нужно.
- Сразу понятно, получилась ли фотография, и можно удалить те фотографии, которые не получились.
- Загружайте фотографии и отправляйте их близким и друзьям в любое время и отовсюду с помощью компьютера или даже мобильного телефона.
- Цифровая фотосъемка дешевле, поскольку не приходится покупать пленку и платить за печать лишних фотографий.
- Люди ежедневно в своей работе применяют цифровую фотосъемку — полицейские, агенты по недвижимости, страховые агенты, пожарные, ученые и доктора, — вот только некоторые из них.

Начинаем цифровую фотосъемку

Думаете, что для цифровой фотосъемки вам нужен цифровой фотоаппарат? Подумайте лучше. Все, что вам нужно — это компьютер, и можно начинать.

Получение изображений

Существует несколько способов получения снимков на компьютере:

- **Отсканируйте существующие фотографии и запишите их на CD-диск.** Отсканируйте уже сделанные фотографии. Если у вас есть сканер дома, на работе или в университете, или услуги по сканированию вам предоставляет фотоателье, запишите свои лучшие фотографии на CD-диск и так вы сможете легко и быстро перекинуть их на компьютер, чтобы отредактировать, напечатать или отправить кому-либо.
- **В фотоателье попросите, чтобы фотографии записали на CD-диск, вместо того чтобы напечатать.** Если вы сделали фотографии с помощью пленочного фотоаппарата и принесли их в фотоателье, попросите записать их на CD-диск, а не печатать. Так у вас будет возможность пользоваться всеми преимуществами цифровых фотографий.
- **Используйте цифровой фотоаппарат.** Существует множество моделей цифровых фотоаппаратов. Прежде чем совершить покупку, составьте список необходимых функций, которыми должен обладать ваш фотоаппарат.

Делаем снимок красивым

Очень приятно показывать свои фотографии родственникам, друзьям, учителям и одноклассникам. Благодаря цифровым технологиям вы получаете действительно безграничные возможности. Вы можете:

- Создать слайд-шоу для учебного проекта;
- Создать фотоальбом, в котором будет видно, как изменились коллеги за учебный год;
- Записывать фотографии на CD-диски;
- Печатать поздравительные открытки, календари и плакаты;
- Создавать оформления ковриков для мыши, кофейных чашек и пр.

Процесс цифровой фотосъемки быстрый, интересный и простой. Вам нужно только воображение и несколько щелчков кнопкой мыши — и готово. Хотите получить больше возможностей? Используйте графический редактор Adobe Photoshop и проявите свои творческие способности.

Цифровые фотоаппараты: краткая история

Одно из главных достоинств цифровой фотосъемки — это то, что вы можете увидеть фотографию сразу же. С помощью нескольких щелчков кнопкой мыши вы можете скачивать, систематизировать, редактировать и отправлять свои цифровые фотографии. Кажется просто, верно? Но известно ли вам, что мы шли к этому уровню развития фотосъемки 150 лет? Фотосъемка — это искусство фиксации света. И именно в этом заключалась функция первых фотоаппаратов. Первый фотоаппарат назывался *камера обскура*, он был оснащен большим стеклом, которое проецировало изображение на стену или полотно.

Экскурс в прошлое

Процесс фотографии изобрел француз Луи Жак Манде Дагер в 1839 году. В 1850-е просмотр фотографий людей и мест был популярным семейным времяпрепровождением — как про-

смотреть телевидения в наши дни. Большинство фотографий представляли вещи в том свете, в каком люди хотели их видеть.

Приблизительно во время гражданской войны в США (1861-1865 гг.) появился новый вид фотосъемки — *фотожурналистика*. Она была направлена на фиксацию военных событий. Основателем американской фотожурналистики был Мэтью Б. Брэди. Когда в газетах стали печататься фотографии Брэди, люди поняли, насколько впечатляющими могут быть фотографии.

В 1888 году Джордж Истман создал первый фотоаппарат для широкого использования. Он назвал свою компанию Kodak, его фотоаппараты были просты в использовании, и пленки хватало на 100 снимков. Цветная фотография была изобретена в 1907 году, но до 1935 года она не пользовалась особой популярностью.

Первый цифровой фотоаппарат был создан в 1994 году. Тогда он стоил 18000 долларов и обладал разрешением в 1 мегапиксель. За последние без малого 20 лет технология сильно продвинулась вперед. Сейчас всего за 200 долларов можно купить цифровой фотоаппарат с разрешением 17 мегапикселей.

Преимущества цифровой фотографии

Цифровая фотосъемка используется не только для создания хороших фотографий, но и для важных задач в различных сферах деятельности: в полиции, здравоохранении, юриспруденции, образовании, страховании, недвижимости, науке и многих других.

Благодаря цифровым фотографиям мы можем увидеть то, что никогда не видели. Космический телескоп «Хаббл» отправляет на Землю цифровые фотографии из космоса с 1990 года. Фактически, это, вероятно, самая большая цифровая фотокамера, когда-либо созданная, — она величиной с автобус.

На одном из снимков запечатлена первая планета, обнаруженная за пределами Солнечной системы. Эта планета почти в три раза больше, чем Юпитер, самая большая планета в нашей системе. Но с помощью цифровых фотографий можно увидеть не только огромные предметы. Также с их помощью можно увидеть крохотные объекты, такие как клетки и микроскопические частицы.

Задумайтесь на минуту о том, как вы могли бы использовать цифровую фотосъемку. Может быть, вы бы раз в неделю делали снимки своего щенка или котенка, чтобы отслеживать его рост? Или вы бы начали создавать какой-либо арт-проект? Цифровая фотосъемка предоставляет вам уникальные возможности. Приготовьтесь к удивительным приключениям.

10 самых распространенных мифов о цифровой фотосъемке

На ранних этапах развития цифровой фотосъемки были трудности. Фотокамеры были дорогими. Качество фотографий оставляло желать лучшего. Было не так много средств редактирования и обработки цифровых фотографий.

С тех пор многое изменилось к лучшему. Изменились и фотокамеры, и фотографии. Инструменты обработки изображений сделали работу с цифровыми фотографиями простой как никогда раньше.

Но по-прежнему некоторые люди негативно относятся к цифровой фотосъемке. Итак, мы приводим 10 самых распространенных мифов — и опровергаем их:

1. Цифровые фотографии хуже пленочных. Сегодня цифровые фотоаппараты создают отличные фотографии, даже большего размера при печати. Пленка тоже совершенствуется и позволяет делать хорошие фотографии, но цифровые технологии развиваются быстрее.

2. Цифровые фотоаппараты большие и тяжелые. Существует множество маленьких, очень легких цифровых фотоаппаратов со множеством функций. С их помощью также можно создавать качественные фотографии.

3. Цифровые фотоаппараты медленно работают. На протяжении долгого времени цифровые фотоаппараты работали медленнее, чем их пленочные собратья. С каждым годом скорость их работы увеличивается.

4. Цифровые фотоаппараты дорого стоят. Цифровые технологии становятся все дешевле. В скором будущем цифровые фотоаппараты будут стоить не дороже пленочных камер.

5. Чтобы передать цифровые фотографии на компьютер нужно много времени. Используйте USB-порт или устройство чтения карт памяти, это увеличит скорость копирования. Самые быстрые устройства чтения карт памяти могут за одно и то же время скопировать на компьютер в шесть раз больше данных, чем стандартный привод CD-дисков.

6. Цифровые фотографии сложно просматривать и редактировать. Теперь уже нет. Например, программа Adobe Photoshop удивительно проста в изучении и использовании.

7. Цифровые фотографии сложно печатать. Печатать цифровые фотографии просто. Вы можете напечатать их дома на принтере или через Интернет с помощью онлайн-фото-сервисов.

8. Цифровые фотографии плохо выглядят на печати. Практически невозможно определить различие между распечатанными цифровыми фотографиями и обычными пленочными фотографиями.

9. Цифровые фотографии сложно систематизировать и хранить. Программа Adobe Bridge представляет собой визуальный браузер, который упрощает поиск нужного файла. Существует две версии программы Adobe Bridge: полная версия открывает отдельное окно приложения и совместима со всеми программами пакета Creative Suite, а панель **Mini Bridge** позволяет получить доступ к изображениям непосредственно через интерфейс приложения Photoshop. Можно защитить от потери свои исходные файлы с фотографиями — или, как их еще называют, *цифровые негативы* — записав их на CD-диск.

10. Цифровая фотосъемка приносит слишком много удовольствия. Простите, но это правда!

РЕЖИССЕРСКИЙ СЦЕНАРИЙ

Имя учащегося: _____

Проект: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

Кадр: _____

Место съемки: _____ Объект съемки: _____

Реквизит: _____ Спец. оборудование: _____

ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ УЧАЩИХСЯ

Имя (имена): _____

Название проекта: _____

Назначение: _____

Целевая аудитория: _____

Длительность программы: _____

Жанр

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Образовательный | <input type="checkbox"/> Видео для детей | <input type="checkbox"/> Зарубежный фильм | <input type="checkbox"/> Реалити-шоу |
| <input type="checkbox"/> Документальный | <input type="checkbox"/> Реклама | <input type="checkbox"/> Драма | <input type="checkbox"/> Комедия |
| <input type="checkbox"/> Выпуск новостей | <input type="checkbox"/> Телевизионная игра | <input type="checkbox"/> Боевик | <input type="checkbox"/> Музыкальный клип |
| <input type="checkbox"/> Видеомонтаж | | | |

Составные части

- | | | | |
|---|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Интервью | <input type="checkbox"/> Голос за кадром | <input type="checkbox"/> Титры/субтитры | <input type="checkbox"/> Пиксиляция |
| <input type="checkbox"/> Игра актеров | <input type="checkbox"/> Музыка | <input type="checkbox"/> Графика | <input type="checkbox"/> Композиция |
| <input type="checkbox"/> Выступление на сцене | <input type="checkbox"/> Специальные эффекты | <input type="checkbox"/> Виртуальная реальность | <input type="checkbox"/> Импортируемое видео |
| <input type="checkbox"/> Композиция | | | |

Необходимое оборудование

- | | | | |
|--|---|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Цифровая видеокамера | <input type="checkbox"/> Ручной микрофон | <input type="checkbox"/> Компьютер для видеомонтажа | <input type="checkbox"/> Освещение |
| <input type="checkbox"/> Кассета(ы) для цифровой видеокамеры | <input type="checkbox"/> Телевизор/ видеомагнитофон | | |
| <input type="checkbox"/> Штатив | <input type="checkbox"/> Петличный микрофон | <input type="checkbox"/> Внешний диск | <input type="checkbox"/> Отражатель |
| <input type="checkbox"/> Маркер/Зеленый экран | <input type="checkbox"/> Микрофонная удочка | <input type="checkbox"/> Операторская тележка | |

Костюмы: _____

Декорации: _____

Предметы реквизита: _____

Места съемки _____

СОВЕТЫ ПО НАПИСАНИЮ ТЕКСТА

Принципы написания текста для видео отличаются от копирайтинга для печати. Когда вы пишете текст информационного сообщения, вы пишете для ушей зрителей. Зрители не смогут вернуться назад и перечитать то, что они не поняли с первого раза. Чтобы они поняли ваше послание, используйте представленные ниже советы от консультанта по связям с общественностью Мэки Морриса и голливудских сценаристов Стивена Блэка и Генри Штерна.

Дюжина приемов хорошего копирайтера

Мэки Моррис часто проводит семинары для сотрудников агентств телевизионных новостей. На своих семинарах Моррис неустанно объясняет необходимость использования действительного залога при подаче информации зрителям. Его презентация также содержит другие полезные советы для написания текстов. Он называет эти принципы «Дюжиной приемов хорошего копирайтера»:

- Ваш текст должен основываться на фактах и быть точным. Использование самых лучших методик и форм подачи видеоматериала не значит абсолютно ничего, если текст написан неправильно.
- Используйте действительный залог. Это сделает ваш текст более сдержанным, более завершенным, более простым для усвоения и более интересным. Делайте все возможное, чтобы избежать использования страдательного залога.
- Используйте настоящее время. Благодаря этому ваш текст станет более «неожиданным», а неожиданность всегда вызывает интерес. Что касается информационных сообщений, избегайте слова «сегодня», поскольку оно вносит скуку. Если вы используете прошедшее время, обязательно указывайте время произошедшего события, чтобы избежать путаницы.
- Пишите просто. Зритель должен понять вашу историю. Используйте утвердительную форму глаголов, вместо отрицательной. Вместо предложения «Руководство университета отклонило предложение отменить входную плату» лучше использовать предложение «Руководство сохранило входную плату». Одна мысль должна быть сформулирована одним предложением. Избегайте повторов, в языке достаточно синонимов. Не пытайтесь использовать сложный, «интеллектуальный» язык. Избегайте технического жаргона.
- Ваш текст должен быть законченным и понятным. Стремясь к лаконичности и краткости, не упустите необходимого.
- Придерживайтесь правил, но при этом вырабатывайте свой собственный стиль. Попробуйте по-новому рассказать что-то давно известное. Используйте специальные подходы для написания текста, которые позволяют сделать текст более простым для прослушивания и более интересным, например, «правило трех» (это правило подразумевает группирование элементов по три: например, красный, белый и синий; левый, правый и по центру; над, под и через). Когда элементы разбиты на группы по три, речь звучит лучше. Еще полезнее сделать паузу перед тем, как проговорить третий элемент.
- Пишите так, чтобы быть услышанным. Поддерживайте ритм в тексте. Вся наша жизнь имеет ритм, и ритмичный текст воспринимается проще. Следовать этому принципу доста-

точно сложно. Для начала постарайтесь избегать длинных предложений и использовать фрагменты предложений для акцентирования внимания зрителей. Кроме того, избегайте омонимов, которые могут сбить с толку. Всегда проверяйте свой текст, читая его вслух.

- Избегайте прерываний в повествовании. Не заставляйте слушателя выстраивать сложные ментальные связи. Модификатор должен следовать сразу за модифицируемым объектом. Не разбивайте глагольные группы.
 - Неправильно: Примут со временем решение.
 - Правильно: Со временем примут решение.
 - Неправильно: Доктора говорили, что ему осталось всего шесть месяцев жить.
 - Правильно: Доктора говорили, что ему осталось жить всего шесть месяцев.
- Используйте запятые с умом. Поскольку вы хотите быть услышанным, избегайте ненужных пауз. Запятая подразумевает паузу при чтении, и подобное чтение «рывками» утомляет слушателя. Уменьшение числа запятых также сокращает число придаточных предложений, которые снижают впечатление от текста, особенно если они идут в начале повествования или предложения.
- Используйте числа с расчетом. Учащиеся с трудом запоминают числа. Если вам нужно использовать числа, попытайтесь округлить их или сделать на них акцент с помощью экранных изображений (текст, который, например, описывает место съемки или человека, дающего интервью).
- Избегайте неоднозначных местоимений. Если вы используете местоимение, убедитесь, что оно согласуется со своим антецедентом и находится рядом с ним. Например, «Джон ударил жену по голове, и ее увезли больницу». Вместо «ее» нужно использовать «жену».
- Историю должна рассказывать «картинка». Если видео четко передает конкретное сообщение, текст может иметь общий характер, и, наоборот, для малоинформативного видео, текст должен быть максимально содержательным. Обычно в начале сюжета происходящее на экране описывается подробно, а затем текст постепенно становится более общим, представляя дополнительную информацию и побочные факты.

Использование действительного залога

Использование действительного залога существенно улучшает качество ваших работ.

Например, рассмотрим следующий пример страдательного залога:

Законопроект был одобрен Сенатом.

Лучше использовать вариант предложения с использованием действительного залога:

Сенат одобрил законопроект.

Если получателя действия поставить после глагола, страдательный залог превратится в действительный. Страдательный залог – правильная грамматическая конструкция, однако он ослабляет, усложняет и удлинняет текст. В обычной речи вы редко используете страдательный залог, поэтому вы должны редко прибегать к его использованию в своих видеопроизведениях. Вы хотите, чтобы люди прислушивались к вашим словам. Использование действительного залога делает текст более интересным и простым для понимания.

Использование проверенных приемов написания сценариев

Цель видеопроизводства — рассказывать истории. Сценарии помогают спланировать и рассказать согласованную историю. Следующие советы, представленные двумя голливудскими сценаристами Стивеном Блэком и Генри Штерном, помогут вам в создании сценариев:

- Персонажи — очень важный элемент историй. Лучший тип персонажа — тот, который способен удивить. Не считайте зрителей глупее себя. Вы должны придумать нечто непредсказуемое. Плохо, если будут только белые и черные шляпы, необходимы серые — люди, поведение которых невозможно предугадать. Именно они вызывают зрительский интерес.
- Сценарий должен иметь в своей основе определенную тему. Не начинайте с нуля. Определите, что вы хотите сказать, как вы хотите это сказать, и что хотите получить в итоге. Тема нашего последнего сценария такова: «Как смерть человека влияет на его трех близких друзей?».
- Создавайте персонажи. Когда у вас есть тема, вы можете приступить к созданию персонажей. Какова их линия поведения и как она будет изменяться в течение истории? Мы придумываем подробные биографии персонажей. Когда они пошли в школу? Кто их родители? Как прошло их детство? Мы не обязаны использовать все эти детали в сценарии, однако, если они продуманы заранее, нам проще придумать историю.
- Создавайте точки повествования. Создавайте от 30 до 40 точек повествования, к примеру, «парень ограбил банк, скрылся в доме в своей матери, влюбился в соседку», и так далее.
- Пишите расширенные комментарии. Эти комментарии рисуют мизансцену — тон и детали — и описывают обстоятельства и персонажей. Вместо простого словесного портрета, например, «Михаил, высокий атлетически сложенный парень», скорее всего, мы напишем следующее: «Когда Михаил ехал по Новому Арбату, он смотрел сквозь залитые водой стекла, и в очередной раз уловил взгляд Марка, бегущего под дождем». Комментарии упрощают написание сценария.
- Структурируйте историю. Очень важно научиться структурировать фрагменты, чтобы история имела смысл. Вы должны знать, куда пойдет ваша история и как выстроить небольшие элементы и элементы персонажей друг за другом, чтобы они появлялись в определенных точках. Отличный пример структурированной истории — фильм «Двое на дороге» с Одри Хепберн и Альбертом Финни. Несмотря на то, что перед зрителем проходит множество отсылок в прошлое супружеской жизни, вы знаете, что от начала и до конца эта история повествует о браке, который находится на грани распада.
- Рассказывайте историю без использования диалогов, насколько это возможно. Делайте это кинематографически. Не отдавайте распоряжения оператору, например, сделать дальний план, крупный план или средний план. Это работа режиссера и своими распоряжениями вы попросту нарушите ход повествования. Но вы можете выбирать ракурсы камеры. Мы писали сценарий, в котором женщина должна была сообщить своему мужу о том, что их сын погиб в бою. Ее муж владел рестораном, специализирующимся на бифштексах, и в тот момент, когда пришла его жена, он был в холодильной камере. Мы направили камеру так, чтобы она снимала происходящее через окно, и, без какого-либо диалога, показали женщину, которая сообщает страшную новость своему мужу, и его последующую реакцию.

- Наблюдайте. Без этого вы не сможете написать хороший сценарий. Мы постоянно слышим разговоры других людей в ресторанах. Мы внимательно вслушиваемся в диалоги вокруг нас. Наши персонажи должны разговаривать на современном языке.
- Используйте диалоги. Диалог — это нечто большее, чем просто разговор двух людей, записанный на бумаге. Хороший диалог должен быть лаконичным, четким, интересным и насыщенным. Он на уровень выше обычного разговора.
- Порционно подавайте материал. Материал здесь — это объяснение, способ распространения информации, вещи, которые должны знать зрители, чтобы понять историю. Представим, что персонаж разводился три раза, имеет шестерых детей от шести разных женщин и владеет бакалейной лавкой. Но вы же не расскажете все это сразу. Вы будете сообщать об этом зрителям постепенно, раскрывая тайны персонажа через диалоги, поступки и поведение.
- Процесс написания сценария должен быть коллективным. Каждый может внести свою лепту. Сценарий будет корректироваться не один раз до того, как начнется сама съемка.

Мэки Моррис, консультант по связям с общественностью

Мэки Моррис — руководитель семинаров по журналистике и связям с общественностью, а также преподаватель, коуч и практикующий специалист. Раньше Моррис был деканом Факультета теленовостей в Школе журналистики Университета Миссури. Затем он работал вице-президентом и ведущим консультантом в компании Frank N. Magid Associates — крупной консалтинговой фирме, — где Моррис и разработал ряд обучающих семинаров для профессионалов в области теленовостей.

Стивен Блэк и Генри Штерн, сценаристы и продюсеры

Стивен Блэк и Генри Штерн писали сценарии для таких телевизионных сериалов, как «Династия» (*Dynasty*), «Фэлкон Крест» (*Falcon Crest*), «Путь фламинго» (*Flamingo Road*), «Мэтлок» (*Matlock*) и «Тихая пристань» (*Knot's Landing*). Их работа в роли ведущих сценаристов для сериала «Как вращается мир» (*As the World Turns*) и консультантов для сериала «Одна жизнь, чтобы жить» (*One Life To Live*) изменила положение вещей и пробудила интерес зрителей к этим обеим мыльным операм. Они приложили руку к нескольким телевизионным фильмам, включая единственный телевизионный фильм, в котором снялась Одри Хепберн, — «Любовь среди воров» (*Love Among Thieves*).

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ В ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИИ ADOBE STORY

Вы можете использовать веб-приложение Adobe Story для написания, анализа, управления и распространения сценариев. Вы также можете создавать на этапе препродакшна другие документы для планирования ваших видеопроектов. Создавайте сценарии в веб-приложении Adobe Story, а затем экспортируйте их для интеграции с программой Adobe Premiere Pro CS6.

Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story

Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story поддерживает два режима: **Projects** (Проекты) и **Authoring** (Авторинг). Используйте режим **Projects** (Проекты) (рис. 7.1) для создания новых проектов и управления сценариями и сопутствующими документами по проекту. Используйте режим **Authoring** (Авторинг) (рис. 7.2) для создания и редактирования документов, в том числе сценариев, биографий героев, идей, синопсисов и т.д.

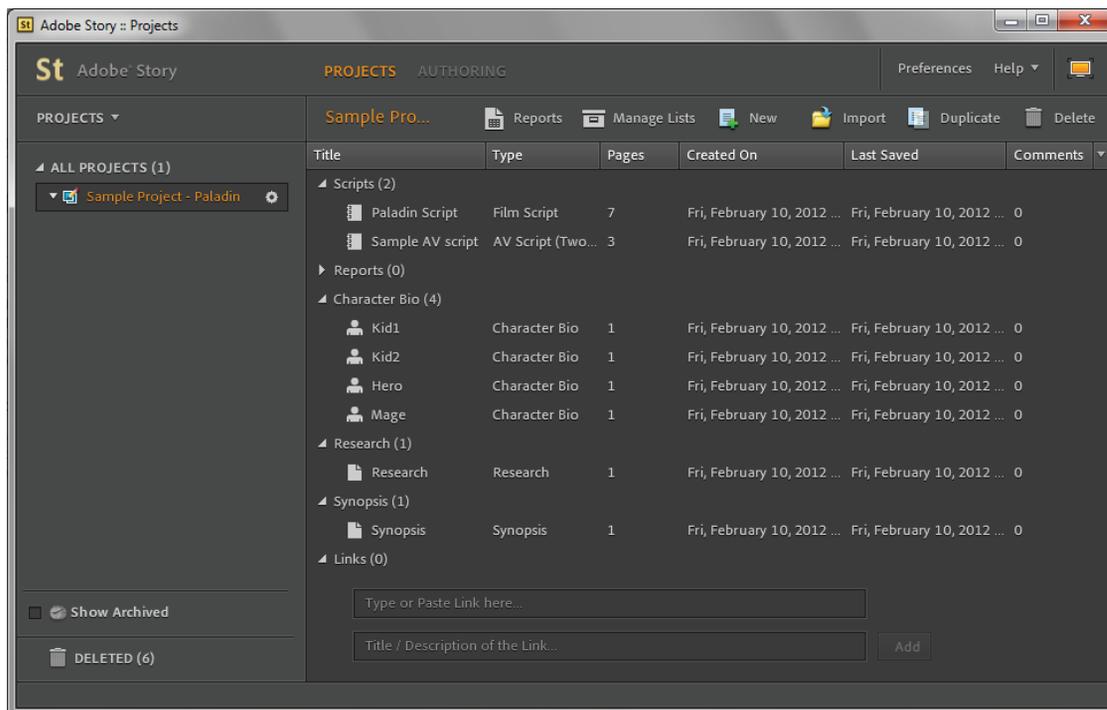


Рис. 7.1. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Projects**

Создание нового проекта в веб-приложении Adobe Story

Веб-приложение Adobe Story позволяет организовать сценарии и другие документы в проекты. Используйте проекты для удобного хранения и управления сценариями, режиссерскими сценариями, биографиями персонажей и бюджетами.

Создание нового проекта

1. Перейдите по адресу story.adobe.com/en-us/index.html для запуска веб-приложения Adobe Story. Понадобится авторизоваться с вашими учетными данными записи Adobe ID (вы бесплатно можете зарегистрировать новую учетную запись, если таковой у вас нет).

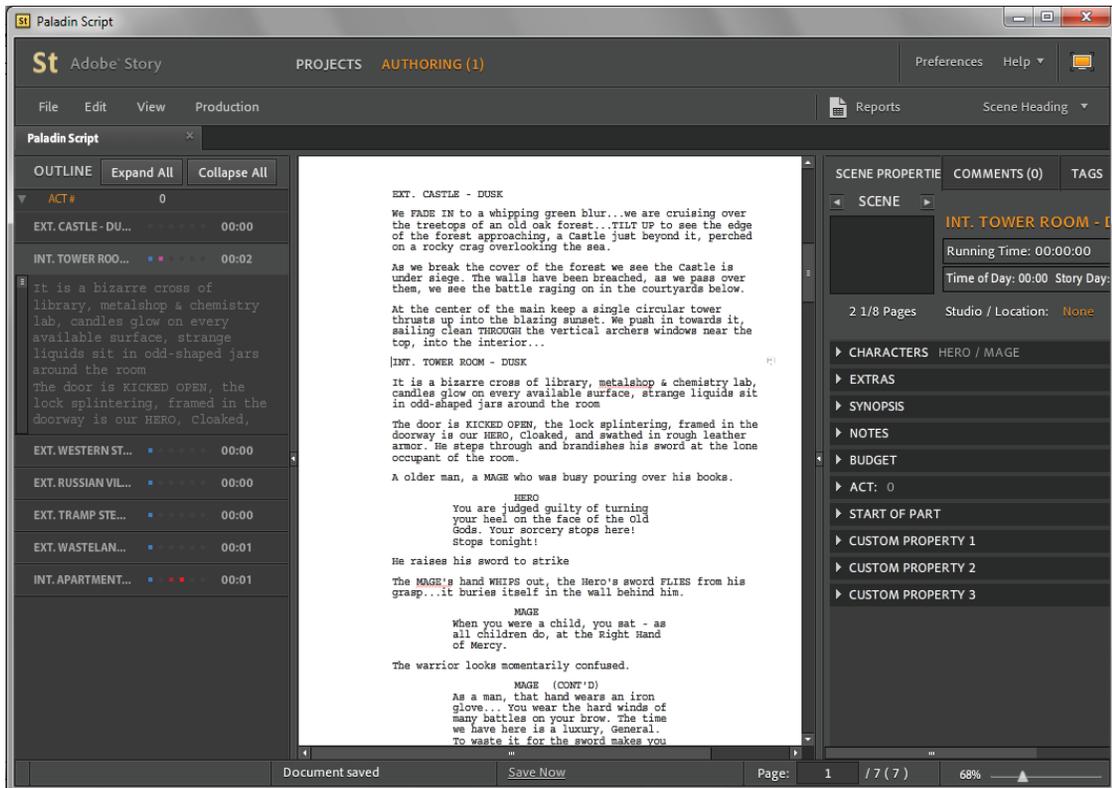


Рис. 7.2. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Authoring**

2. Щелкните по ссылке **Projects** (Проекты) на верхней панели, чтобы переключиться на соответствующий режим.

3. Щелкните по списку **Projects** (Проекты), чтобы открыть меню проектов, и выберите пункт **New Project** (Новый проект) (рис. 7.3).

Появится диалоговое окно **Create New Project** (Создание нового проекта) (рис. 7.4).

4. Введите имя нового проекта и щелкните по кнопке **Create** (Создать).

Новый проект будет выделен на панели **Projects** (Проекты) (рис. 7.5). Панель документов указывает на отсутствие документов, связанных с новым проектом.

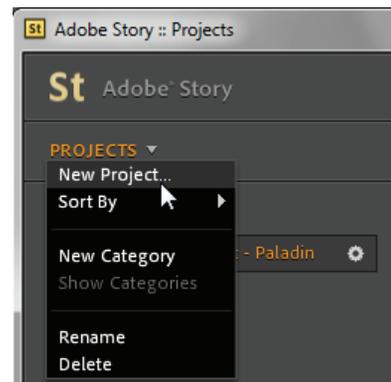


Рис. 7.3. Меню **Projects**

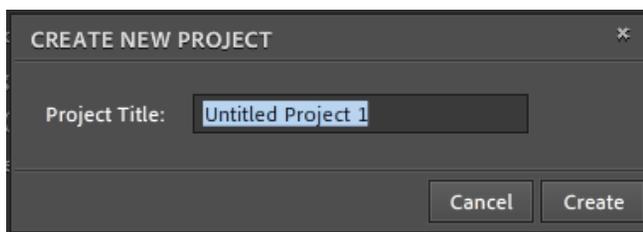


Рис. 7.4. Диалоговое окно **Create New Project** (Создание нового проекта)

Вы можете импортировать и создавать новые документы в проекте.

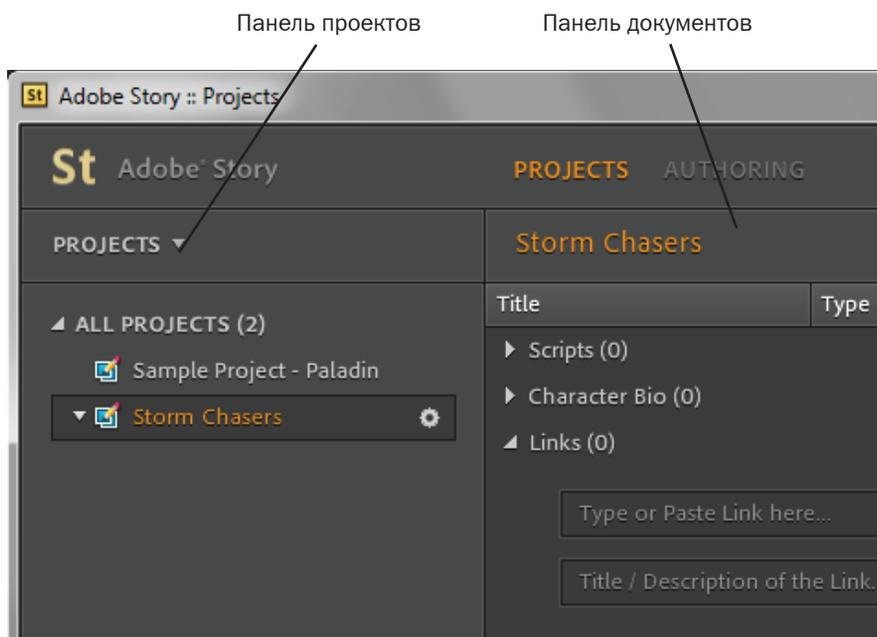


Рис. 7.5. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Projects**

Создание документов и использование шаблонов

Новый проект веб-приложения Adobe Story будет пуст до тех пор, пока вы не импортируете или не создадите документы. Документами могут быть сценарии, биографии персонажей, графики работы, журналы, режиссерские сценарии, идеи, синопсисы, краткие описания, отчеты и другие документы, используемые при планировании и управлении процессом создания видеопроекта.

Программа предусматривает несколько шаблонов, в том числе сценарии для кино и телевидения.

Создание документа из шаблона

1. Выберите проект на панели **Projects** (Проекты).
2. Щелкните по кнопке **New** (Новый) в верхней части панели документов (рис. 7.6).

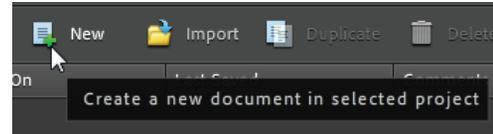


Рис. 7.6. Панель документов

Появится диалоговое окно **Create New Document** (Создание нового документа) (рис. 7.7).

3. В раскрывающемся списке **Type** (Тип) выберите тип документа, который вы хотите создать (рис. 7.7). В данном примере мы выбрали вариант **TV Script** (Телевизионный сценарий).

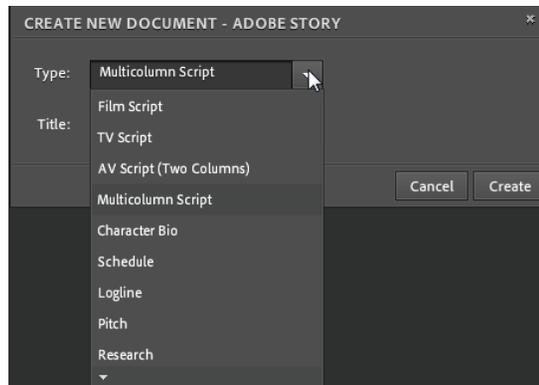


Рис. 7.7. Диалоговое окно **Create New Document**

Примечание. Некоторые типы документов предусматривают дополнительные варианты шаблонов. При их наличии, в диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа) появится раскрывающийся список **Template** (Шаблон) (рис. 7.8).

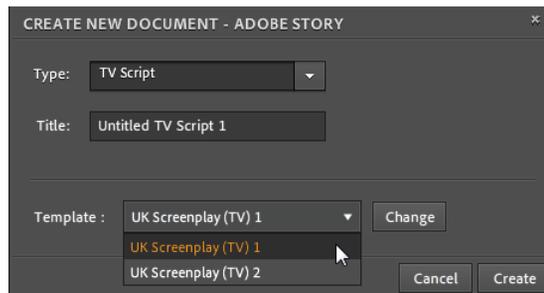


Рис. 7.8. Диалоговое окно **Create New Document**

4. В раскрывающемся списке **Template** (Шаблон) выберите шаблон.

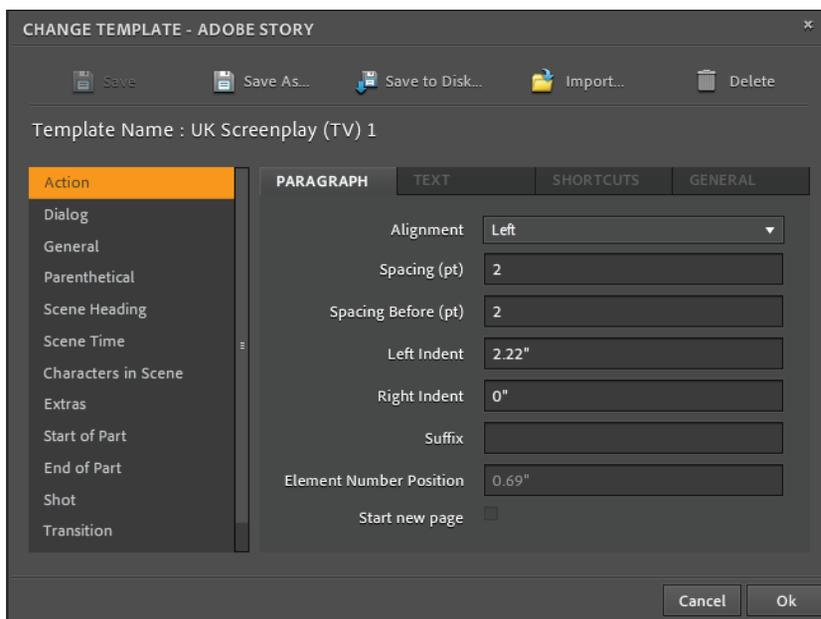


Рис. 7.9. Диалоговое окно **Change Template**

5. Чтобы изменить существующий шаблон или импортировать новый, щелкните по кнопке **Change** (Изменить).

Появится диалоговое окно **Change Template** (Изменение шаблона) (рис. 7.9).

Шаблоны предусматривают настройки форматирования текста для каждого элемента и типа документа.

6. Выберите нужный элемент в левой части диалогового окна **Change Template** (Изменение шаблона). Последовательно щелкните по вкладкам **Paragraph** (Абзац), **Text** (Текст), **Shortcuts** (Сочетания клавиш) и **General** (Общие), чтобы увидеть настройки различных элементов.

Вы можете изменить настройки каждого элемента в существующем шаблоне и сохранить его в качестве нового шаблона, щелкнув по кнопке **Save As** (Сохранить как). Для того чтобы найти и импортировать дополнительные шаблоны для создания документов, щелкните по кнопке **Import** (Импорт).

7. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно **Change Template** (Изменение шаблона) без внесения каких-либо изменений в существующий шаблон.

8. Щелкните по кнопке **Create** (Создать) в диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа).

Новый документ откроется в режиме **Authoring** (Авторинг) (рис. 7.10). Слева находится панель **Outline** (Структура), а справа — сам документ. Панель **Outline** (Структура) пуста,

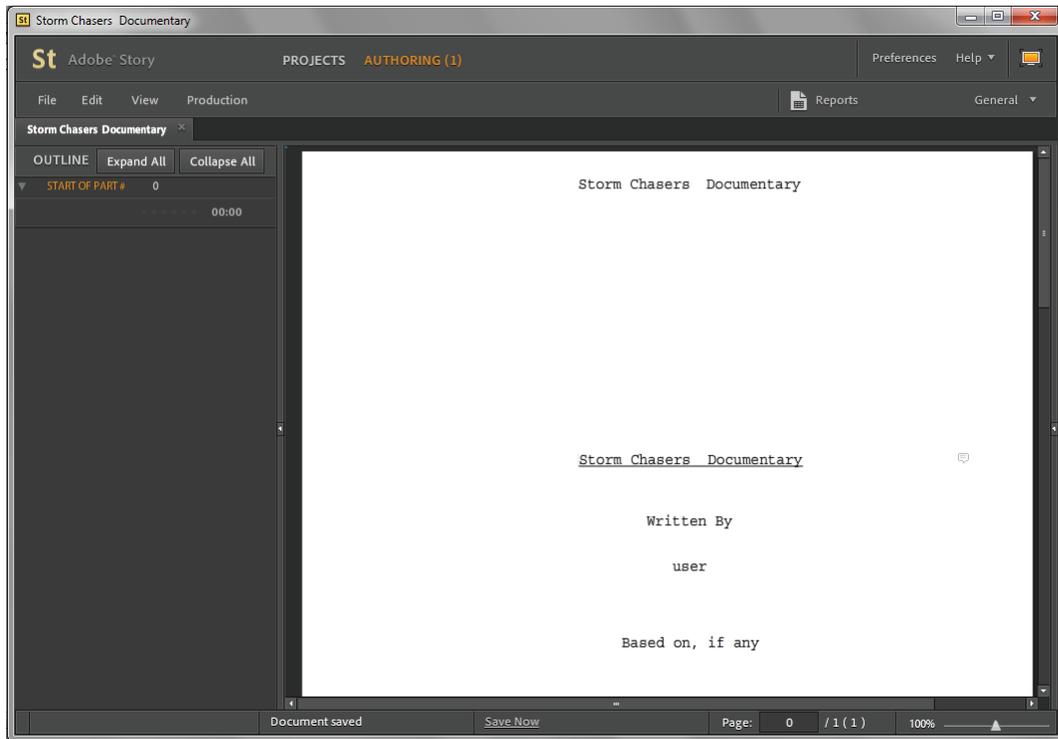


Рис. 7.10. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Authoring**

поскольку вы еще не добавили в документ какие-либо элементы. В процессе составления документа вы можете вставлять такие элементы, как сцены, действия и диалоги.

В данном примере новый телевизионный сценарий предусматривает титульный лист.

Примечание. Вы можете изменить титульный лист или удалить его, выбрав команду меню **Production** ⇒ **Remove Title Page** (Продакшн ⇒ Удалить титульный лист).

2. Щелкните по ссылке **Projects** (Проекты) в верхней части рабочего пространства, чтобы переключиться в соответствующий режим.

Новые документы отображены на панели документов выделенного проекта (рис. 7.11). Обратите внимание на то, что ссылка **Authoring**

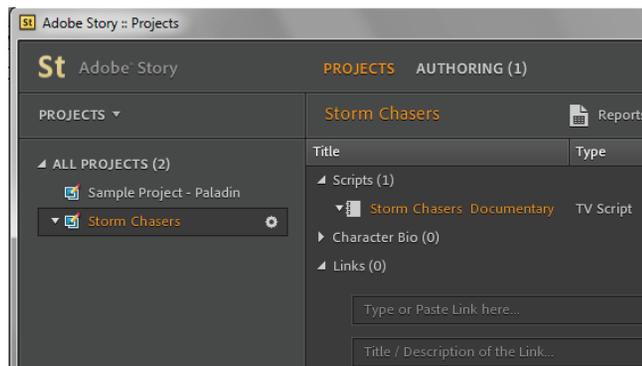


Рис. 7.11. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Projects**

(Авторинг) в верхней части рабочего пространства сменилась на **Authoring (1)** (Написание сценариев (1)). Это связано с тем, что новый документ все еще открыт в режиме **Authoring** (Авторинг).

3. Щелкните по ссылке **Authoring (1)** (Написание сценариев (1)) для возврата в соответствующий режим.

4. Щелкните по кнопке **Close** (Закреть) (x) на вкладке **Document** (Документ) (рис. 7.12), чтобы закрыть документ, открытый в режиме **Authoring** (Авторинг).

При отсутствии открытых документов вы автоматически вернетесь в режим **Projects** (Проекты). Вы можете открыть документ в любое время, дважды щелкнув по его названию в режиме **Projects** (Проекты).

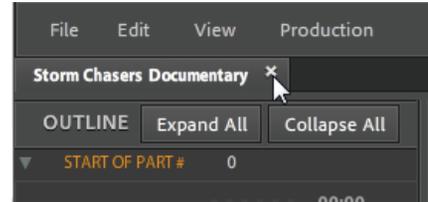


Рис. 7.12. Вкладка **Document**

Создание сценария путем добавления элементов

При создании документов в веб-приложении Adobe Story, тип создаваемого документа определяет форматирование. Например, сценарий фильма выглядит иначе, чем двухполосный аудиовизуальный (A/V) сценарий или биография персонажа (рис. 7.13).

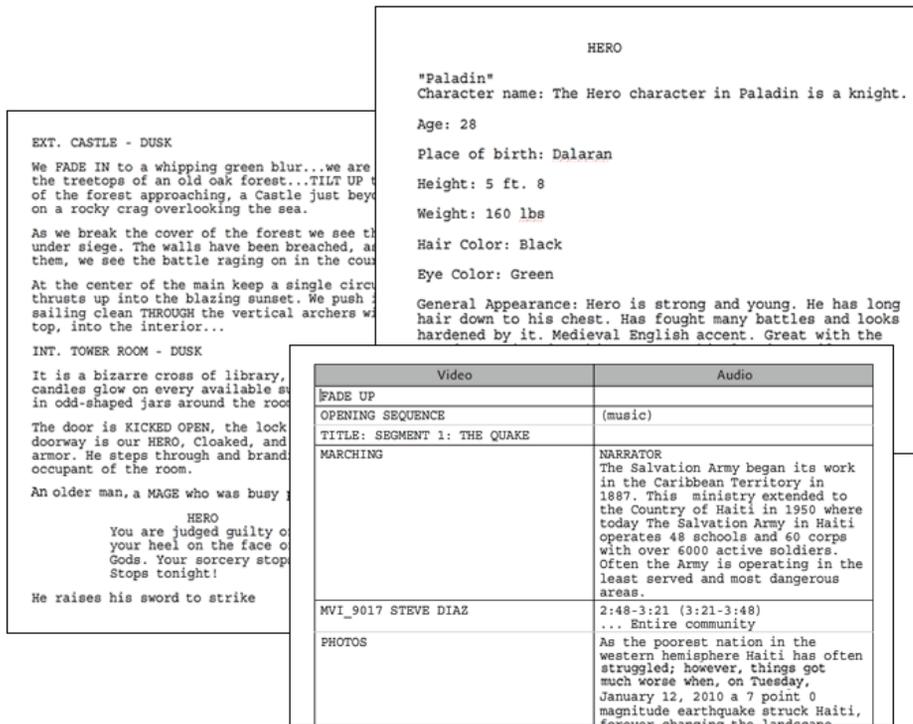


Рис. 7.13. Образцы киносценария, аудиовизуального сценария (A/V) и биографии персонажа

Веб-приложение Adobe Story предусматривает несколько элементов, помогающих вам поддерживать последовательность в ваших документах. Шаблон, который используется для создания документа, определяет форматирование текста каждого элемента.

Scene Heading (Заголовок сцены): определяет название новой сцены. Сценарий обычно начинается с заголовка первой сцены (также известного как *слаглайн*), в котором указана такая информация, как интерьер (INT.), экстерьер (EXT.), место действия (ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПАРК) и время суток (ВЕЧЕР).

Action (Действие): описывает действие, происходящее в данной сцене. Данный раздел также может содержать информацию о времени суток, местоположении, погоде, действующих лицах, звуках окружающей среды или любую другую информацию, которая помогает описать обстановку, в которой происходит действие.

Character (Персонаж): содержит имя персонажа, принимающего участие в действии или в диалоге. Данный элемент в сценарии обычно предшествует диалогу.

Parenthetical (Ремарки): используется для комментариев или заметок. Например, в диалоге вы можете в скобках поместить заметку, чтобы описать язык тела, походку или тон персонажа (энергично, с сарказмом, медленно, громко и т.д.).

Dialog (Диалог): данный элемент в сценарии представляет диалог или мысли персонажа.

Transition (Переход): указывает на переход от одной сцены к другой.

Shot (План): используется для описания ракурса\плана камеры (наезд камеры, средний план, на уровне глаз, субъективный план).

General (Общие): используется для указания общих замечаний или текста. По умолчанию, общий текст отформатирован с выравниванием по левому краю, одинарным интервалом и располагается по всей ширине страницы, что отделяет его от диалогов, действий, заголовков сцен и других элементов сценария.

Создание сценария путем добавления элементов

1. В режиме **Projects** (Проекты) щелкните по кнопке **New** (Новый), чтобы открыть диалоговое окно **Create New Document** (Создание нового документа).

2. В диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа) выберите вариант **Film Script** (Сценарий фильма) в раскрывающемся списке **Type** (Тип), введите название нового сценария и щелкните по кнопке **Create** (Создать).

Новый сценарий будет открыт в режиме **Authoring** (Авторинг). Первой страницей нового сценария будет титульный лист.

3. Выберите команду меню **Production** ⇒ **Remove Title Page** (Продакшн ⇒ Удалить титульный лист).

Титульный лист исчезнет. Мигающий курсор будет находиться в верхней части страницы 1. По умолчанию первым элементом сценария будет заголовок сцены, о чем свидетельствует раскрывающийся список **Elements** (Элементы) в правом верхнем углу режима **Authoring** (Авторинг) (рис. 7. 14).

Примечание. Чтобы добавить титульный лист, выберите команду меню **Production** ⇒ **Insert Title Page** (Продакшн ⇒ Вставить титульный лист).

4. Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+Пробел** (Windows) или **Control+Пробел** (OS X).

Появится меню **Smart Type** (Быстрый ввод), содержащее сокращения для описания сцены (рис. 7.15).

E./I.: Начало сцены происходит на улице, а затем действие перемещается в интерьер.

EXT.: Описание экстерьера

I/E.: Начало сцены происходит в интерьере, а затем действие перемещается на улицу.

INT.: Описание интерьера

P.O.V.: Субъективный план

5. Выберите вариант **INT.** в меню **Smart Type** (Быстрый ввод), для обозначения того, что текущая сцена происходит в интерьере.

6. Укажите место, где происходит действие сцены, например, **BREAKFAST TABLE**.

7. Нажмите клавишу **Пробел** и укажите время суток, например, **MORNING**.

Вы только что создали первый заголовок сцены (рис. 7.16).

8. Нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

Курсор переместится на следующую строку, а элемент сценария изменится на **Action** (Действие), что будет указано в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) (рис. 7.17). Описание действия обычно следует за каждым заголовком сцены.

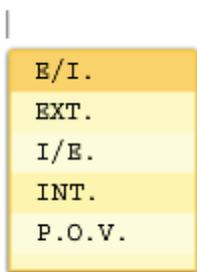


Рис. 7.15. Меню **Smart Type**

INT. BREAKFAST TABLE MORNING

Рис. 7.16. Заголовок сцены

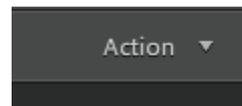


Рис. 7.17. Раскрывающийся список **Elements**

Вы можете оставить элемент по умолчанию (**Action** (Действие)) или выбрать другой элемент в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) (рис. 7.18).

9. Для целей данного упражнения убедитесь, что выбран элемент **Action** (Действие).

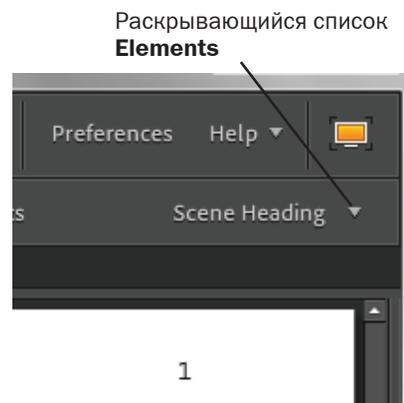
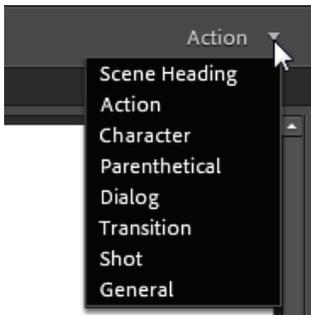


Рис. 7.14. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Authoring**

10. Добавьте описание действия, происходящего в сцене (рис. 7.19).

Примечание. Если вы нажмете клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), то начнете новый абзац в рамках элемента **Action** (Действие). Когда вы будете готовы добавить новый элемент или начать новую сцену, нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X) и выберите другой элемент сценария в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы).



INT. BREAKFAST TABLE MORNING

The storm chasers arrived late the previous night. They are gathering together over breakfast in the team house to discuss plans for another day of tornado chasing.

Everyone but Captain has nearly finished the food on the table. Captain appears sleepy as he makes his way down the stairs and joins the group at the last empty seat at the table.

1

Рис. 7.18. Раскрывающийся список **Elements**

Рис. 7.19. Заголовок сцены и описание действия

11. Нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), чтобы переместить курсор под описание действия.

12. В раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) выберите вариант **Character** (Персонаж).

13. Введите имя персонажа и нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

После нажатия клавиши **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), следующая за элементом **Character** (Персонаж) строка сценария автоматически меняется на **Dialog** (Диалог), на что указывает раскрывающийся список **Elements** (Элементы) (рис. 7.20).

14. Введите любую фразу текста, а затем нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X).

Веб-приложение Adobe Story «предполагает», что необходимо добавить еще один элемент **Character** (Персонаж), поскольку обычно диалог происходит между двумя персонажами.

15. Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+Пробел** (Windows) или **Control+Пробел** (OS X), чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод) с перечислением персонажей (рис. 7.21).

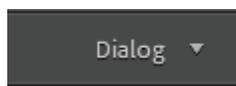


Рис. 7.20. Раскрывающийся список **Elements**

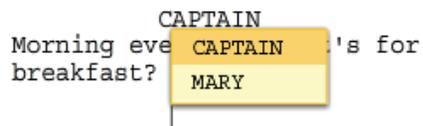


Рис. 7.21. Перечисление персонажей в меню **Smart Type**

Меню **Smart Type** (Быстрый ввод) содержит имена всех добавленных вами персонажей. Вы можете выбрать персонажа из существующих или добавить нового.

16. Выберите персонажа из меню **Smart Type** (Быстрый ввод) или введите имя вручную.

17. Нажмите клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X), чтобы переместить курсор на следующую строку и введите текст фразы второго персонажа.

Обратите внимание на то, что заголовок сцены, действие, персонажи и диалог имеют различное форматирование (рис. 7.22). Это форматирование определено шаблоном **Film** (Фильм), который вы выбрали при создании нового документа.

18. Переместите курсор на следующую строку, и в раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) выберите вариант **Scene Heading** (Заголовок сцены), чтобы начать новую сцену.

19. Повторите шаги с 4 по 10, чтобы добавить новый заголовок сцены и описание действия. В процессе написания сценария, заголовки сцен будут появляться на панели **Outline** (Структура) в левой части окна программы в режиме **Authoring** (Авторинг).

20. На панели **Outline** (Структура) щелкните по заголовку первой сцены (рис. 7.23).

Примечание. Следует выполнить один щелчок. Двойной щелчок не развернет сцену.

В развернутой сцене вы увидите текст соответствующего фрагмента сценария, в том числе описание действия и диалог (рис. 7.23). Вам может потребоваться прокрутить сцену, чтобы просмотреть все ее содержимое.

INT. BREAKFAST TABLE MORNING

The storm chasers arrived late the previous night. They are gathering together over breakfast in the team house to discuss plans for another day of tornado chasing.

Everyone but Captain has nearly finished the food on the table. Captain appears sleepy as he makes his way down the stairs and joins the group at the last empty seat at the table.

CAPTAIN
Morning everyone. What's for breakfast?

MARY
You'll have to grab something to go. The van is loaded and we're out the door in thirty seconds.

Рис. 7.22. Сцена, содержащая персонажа и диалог

Заголовок сцены

Символы персонажей

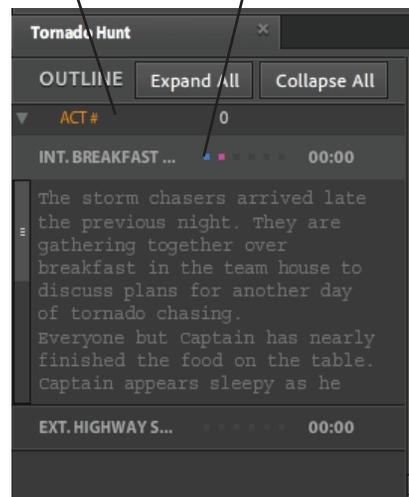


Рис. 7.23. Панель Outline

Обратите внимание на цветные квадраты справа от заголовка сцены на панели **Outline** (Структура). Каждый квадрат представляет собой отдельного персонажа, задействованного в сценарии. Каждому персонажу назначен уникальный цвет. В данном примере развернутая сцена включает диалог между двумя персонажами, представленными синим и розовым квадратом.

21. Установите указатель мыши на один из квадратов на панели **Outline** (Структура).

Во всплывающей подсказке появится имя персонажа (рис. 7.24). Используя панель **Outline** (Структура), вы можете быстро узнать, какие персонажи задействованы в конкретной сцене.

22. Выберите команду меню **View** ⇒ **Shot Duration** ⇒ **Running Time** (Вид ⇒ Продолжительность съемки ⇒ Время прогона).

После выполнения расчета примерная продолжительность сцены появится справа от каждой сцены в документе (рис. 7.25). В данном примере первая сцена длится 21 секунду (00:00:21).

Примечание. Веб-приложение Adobe Story определяет длительность сцены, основываясь на следующих допущениях:

- Страница содержит 42 строки.
- Прогон страницы занимает 60 секунд съемки.

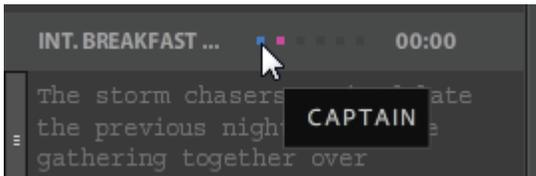


Рис. 7.24. Панель **Outline**

00:00:21

it. They are
use to

Рис. 7.25. Продолжительность сцены

Чтобы настроить длительность вручную, щелкните по значению продолжительности. Откроется диалоговое окно **Change Scene/Shot Duration** (Изменение продолжительности сцены/съемки) (рис. 7.26). Введите новое значение продолжительности и щелкните по кнопке **OK**.

23. Установите указатель мыши на значение продолжительности первой сцены на панели **Outline** (Структура).

Всплывающая подсказка показывает значение общей продолжительности в секундах.

Примечание. Для просмотра общей продолжительности сценария, выберите команду меню **View** ⇒ **Shot Duration** ⇒ **Cum. Running Time** (Вид ⇒ Продолжительность съемки ⇒ Общее время прогона).

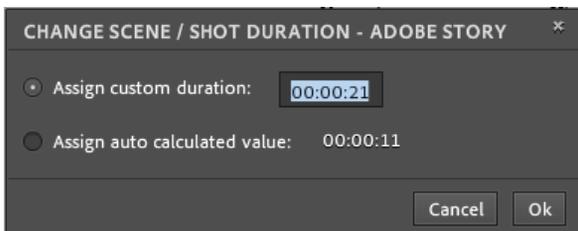


Рис. 7.26. Диалоговое окно **Change Scene/Shot Duration**

Создание постановочного сценария

Постановочный сценарий — это особая версия сценария, используемого в кинопроизводстве; он содержит информацию о количестве кадров и их продолжительности. Элемент **Shot** (Кадр) в веб-приложении Adobe Story содержит информацию о *плане* или *ракурсе съемки* (**CLOSE UP** (Крупный план)), камере (**CAMERA 2** (Камера 2)) и *движении камеры* (**ZOOM** (Наезд)). План говорит о том, какая область кинематографического пространства видна в кадре. Движение камеры соответствует физическому или предполагаемому движению камеры относительно объектов съемки.

Вы можете поместить элемент **Shot** (Кадр) в любом месте сцены, где вам необходимо сослаться на подробную информацию о настройках камеры. При добавлении в документ веб-приложения Adobe Story элемента **Shot** (Кадр), документ автоматически преобразуется в постановочный сценарий.

В следующих списках перечислены сокращения, определяющие план (или ракурс съемки) и движение камеры, которые становятся доступны при добавлении элемента **Shot** (Кадр) в постановочный сценарий.

Размер кадра и угол съемки

BCU (Big Up Close): Очень крупный план, когда, к примеру, лицо субъекта, видно ото лба до подбородка.

CA (Cutaway): Перебивка, крупный план чего-либо, отличающегося от текущего действия. Это может быть съемка другого объекта или другой части того же объекта.

CRASH IN: Камера «врезается» в сцену, содержащую объект съемки.

CREEP IN: Камера медленно движется позади объекта.

CU (Close Up): Если не указано иное, это лицо субъекта (или иной объект съемки) крупным планом.

CUT IN: Крупный план части объекта в деталях. Например, крупный план рук субъекта.

DIRTY SHOT: Лицо субъекта чем-то закрыто, например, головой и плечами человека, берущего у него интервью.

DTL: Предоставляет оператору рабочую зону, простирающуюся за пределы передней части операторской тележки.

DUTCH ANGLE: Голландский ракурс, камера наклонена так, что линия горизонта располагается в кадре под углом.

EASE IN: Медленный наезд\отъезд (трансфокация) на объект съемки.

ECU (Extreme Up Close): Сверхкрупный план, видны мельчайшие детали объекта съемки, окружающая среда не видна. Камера видит только часть объекта в сцене.

ESTABLISHING SHOT: Установочный кадр, обеспечивает контекст для сцены или объекта съемки. Например, кадр со снятым ночью зданием, за которым следует кадр с людьми внутри здания, означает, что люди находятся ночью в этом здании.

EWS (Extreme Wide Shot): Сверхдальний план, который показывает окружение объекта съемки. Объекта в кадре может казаться очень маленьким. Сверхдальний план часто используется в качестве установочного кадра.

EYE LEVEL: Съемка на уровне глаз объекта съемки.

FS (Full Shot): Полный план, демонстрирует объект съемки полностью во весь экран.

HIGH ANGLE: Высокий ракурс, камера находится выше уровня глаз и обеспечивает вид сверху на объект съемки.

LONG LENSE SHOT: Съемка с использованием телеобъектива. Обычно сопровождается медленным наездом\отъездом (трансфокацией) на объект съемки.

LONG SHOT: Общий план, который демонстрирует объект съемки в окружающем его пространстве.

LOW ANGLE: Низкий ракурс, камера находится ниже уровня глаз и обеспечивает вид снизу на объект съемки.

MCU (Medium Close Up): Среднекрупный план, демонстрирует объект съемки не слишком близко.

MEDIUM SHOT: Средний план обеспечивает вид субъекта, при котором видно выражения его лица, а также любые действия, происходящие вокруг.

MID SHOT: Обеспечивает полный вид объекта съемки вместе с окружающим действием в сцене.

MWS (Medium Wide Shot): Среднеширокий план, охватывает около 75% объекта в кадре.

NODDY SHOT: Демонстрирует ответ интервьюера собеседнику.

OBLIQUE/CANTED ANGLE: Камера наклонена под углом к полу. Данный прием используется для передачи ощущения дисбаланса или нестабильности, а также для обеспечения вида с субъективной точки зрения.

OSS (Over The Shoulder): План через плечо, крупный план субъекта, рассматриваемого через плечо другого субъекта в кадре.

POV (Point Of View): Субъективный план, показывает то, на что смотрит субъект. Камера находится примерно на уровне глаз субъекта или персонажа. В остросюжетных фильмах подобный план – очень распространенное явление; для его съемки камера устанавливается на голове или шлеме субъекта.

PROFILE SHOT: Съемка субъекта со стороны.

PU (Pick Up): Продолжение другого кадра.

PUSH IN: Наезд камеры на объект съемки (не путать с трансфокацией!).

REVERSE SHOT: Обратный план, в одной сцене присутствует два субъекта, при этом в кадр попадает только один из них. Другой скрыт от камеры во время их разговора.

SLANTED: Подобно голландскому ракурсу, камера располагается под углом к субъекту.

THE BIRDS EYE VIEW: План с высоты птичьего полета.

TWO SHOT: Двойной план, обеспечивает съемку в одном кадре двух субъектов (не обязательно рядом друг с другом).

VWS (Very Wide Shot): Очень дальний план, позволяющий охватить окружение объекта съемки. Камера расположена гораздо ближе к предмету, чем при сверхдальнем плане, но не так близко, как при съемке дальним планом.

WEATHER SHOT: Съемка погоды в качестве субъекта.

WS (Wide Shot): Дальний план обеспечивает панорамный вид действия, происходящего в сцене.

Движение камеры

AERIAL: Съемка пейзажей с использованием крана или самолета (вертолета). Достичь того же эффекта можно, снимая с крыши высотного здания.

ARC: Сочетание съемки с движения и панорамирования. Камера отъезжает от предмета, в то же время, обеспечивая панорамирование и совершая дугообразное движение. При этом объект съемки все время находится в кадре.

CONTRA-ZOOM: Еще одно название съемки в движении (см. *DOLLY ZOOM*).

CRAB: Менее распространенный термин для понятия «съемка с движения».

CRANE: Съемка производится камерой, закрепленной на кране. В большинстве случаев во время съемки положение камеры изменяется путем повышения и понижения крана.

CRASH ZOOM IN: Очень быстрый наезд.

CRASH ZOOM OUT: Очень быстрый отъезд.

DEFOCUS: Камера в процессе съемки постепенно расфокусируется.

DOLLY: Камера устанавливается на платформу, а затем плавно движется по рельсам.

DOLLY IN: По мере приближения камеры к объекту съемки, фон постепенно исчезает из вида.

DOLLY OUT: По мере удаления камеры от объекта съемки, фон постепенно появляется.

DOLLY ZOOM: Камера отдалается от объекта съемки одновременно с наездом на него (или наоборот). При трансфокации перспектива искажается. Создается впечатление, что изменяется размер фона по отношению к предмету. Изменение перспективы без изменения размера предмета создает очень тревожное ощущение.

DUTCH TILT: Голландское панорамирование по вертикали. Достигается путем наклона камеры так, чтобы объект находился под углом к нижней границе кадра. Данный прием используется для создания ощущения беспокойства или напряженности.

FOCUS: Камера фокусируется на объекте съемки, а все остальное выходит из фокуса.

FOLLOW: Камера следует за субъектом.

HAND HELD: Съемка с рук, держа камеру в руках, оператор следует за субъектом и снимает действие. Съемка с рук, как правило, неустойчива и может создавать напряженность или обеспечивать субъективный вид с точки зрения другого объекта съемки.

JIB: «Журавль» (длинный шест) с камерой, установленной на одном конце, и противовесом на другом. При правильной балансировке, камера может перемещаться по дуге.

PAN: Панорамирование по горизонтали.

PEDESTAL: Съёмка с подъемника, камера перемещается по вертикали.

PULL FOCUS: Фокусировка камеры чередуется между предметами на переднем и заднем планах.

STEADYCAM: Стабилизирующее крепление для камеры, используемое для стабилизации ручной съёмки.

THROW FOCUS: В начале съёмки камера сфокусирована на объекте съёмки, находящемся на переднем плане, а затем быстро фокусируется на предмете, находящемся на заднем плане

TILT: Панорамирование по вертикали. Камера зафиксирована и вращается вертикально вокруг своей оси.

TRACKING/TRUCKING: Проезд, съёмка с движения, камера следует за движущимся предметом.

WHIP PAN: Вид панорамной съёмки, при котором камера перемещается из стороны в сторону так быстро, что изображение размывается.

ZOOM: Трансфокация, наезд\отъезд. Съёмка зум-объективом (с переменным фокусным расстоянием). Камера зафиксирована, но создается впечатление приближения или отдаления от предмета.

Создание постановочного сценария

1. Продолжите с момента, на котором остановились в предыдущем упражнении, или создайте новый сценарий.

2. Установите курсор в позицию, в которой необходимо включить информацию о первом кадре. Перейдите на новую строку, чтобы вставить в сценарий новый элемент **Shot** (Кадр).

Примечание. В этом примере мы поместили курсор между описанием действия, происходящего в первой сцене, и диалогом (рис. 7.27).

INT. BREAKFAST TABLE MORNING

The storm chasers arrived late the prev
gathering together over breakfast in th
discuss plans for another day of tornac

Everyone but Captain has nearly finishe
table. Captain appears sleepy as he mak
stairs and joins the group at the last
table.

|

CAPTAIN

Morning everyone. What's for
breakfast?

Рис. 7.27. Вставка элемента **Shot**

3. В раскрывающемся списке **Elements** (Элементы) выберите вариант **Shot** (Кадр) (рис. 7.28). Появится диалоговое окно **Change Format** (Изменить формат), предлагающее вам создать копию своего сценария (рис. 7.29). Поскольку постановочный сценарий изменяет форматирование исходного сценария, рекомендуется создать копию. Копия вашего сценария будет помещена в папку **Project** (Проект) после того, как вы щелкните по кнопке **Continue** (Продолжить).

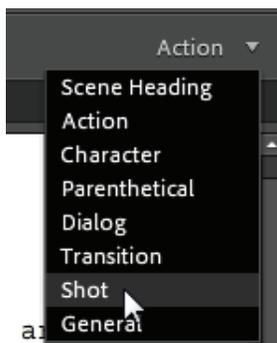


Рис. 7.28. Раскрывающийся список **Elements**

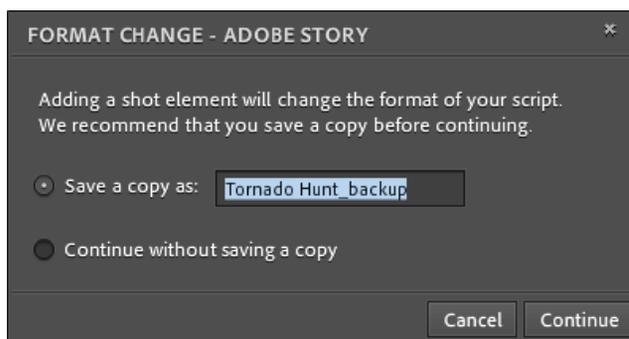


Рис. 7.29. Сообщение **Change Format**

4. Щелкните по кнопке **Continue** (Продолжить) для создания резервной копии своего сценария.

5. Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод), перечисляющее планы и ракурсы камеры (рис. 7.30).

Меню содержит сокращения планов и ракурсов камеры. Вы можете прокрутить меню, чтобы увидеть все варианты. Вы также можете выполнить поиск конкретных пунктов меню, набрав первые несколько букв соответствующего названия или сокращения. Как только вы начнете ввод, в меню будут перечислены варианты, соответствующие вашему запросу.

6. Выберите план и ракурс камеры в меню **Smart Type** (Быстрый ввод).

Примечание. Вы также можете вручную ввести сведения о кадре. Вам не обязательно использовать параметры, перечисленные в меню **Smart Type** (Быстрый ввод).

7. Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод), перечисляющее камеры, и выберите камеру, например, **CAMERA 1** (Камера 1) (рис. 7.31).

table. Captain appears sleepy stairs and joins the group at table.

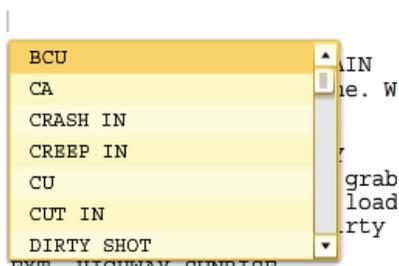


Рис. 7.30. Меню **Smart Type**, планы и ракурсы камеры

Примечание. Если вы введете описание камеры вручную, то она будет отображаться в меню **Smart Type** (Быстрый ввод) в следующий раз при вставке элемента **Shot** (Кадр).

8. Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы открыть меню **Smart Type** (Быстрый ввод), перечисляющее варианты перемещения камеры (рис. 7.32), и выберите нужный пункт, который послужит руководством для оператора.

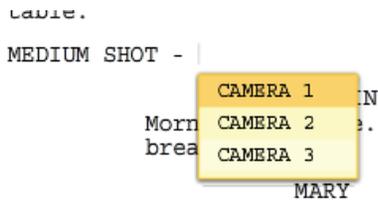


Рис. 7.31. Меню **Smart Type**, камеры

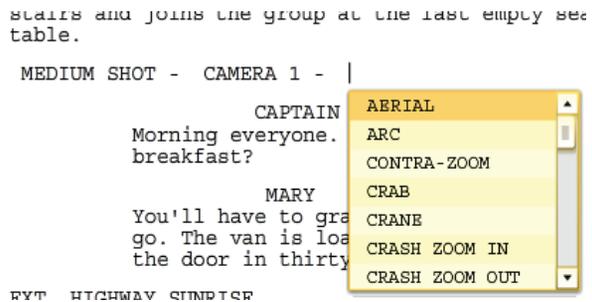


Рис. 7.32. Меню **Smart Type**, варианты перемещения камеры

Элемент **Shot** (Кадр) создан (рис. 7.33).

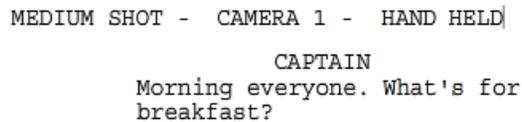


Рис. 7.33. Элемент **Shot**

Веб-приложение Adobe Story нумерует каждый элемент **Shot** (Кадр) в постановочном сценарии.

9. Для просмотра номеров кадров выберите команду меню **View** ⇒ **Numbering** ⇒ **Shot** (Вид ⇒ Нумерация ⇒ Кадр).

Номер кадра находится слева от каждого кадра на полях документа (рис. 7.34). Первая часть номера указывает сцену, вторая — порядковый номер кадра в этой сцене. Например, номер 1.01 указывает на первый кадр первой сцены.

Примечание. Веб-приложение Adobe Story присваивает номера последовательно. Если вы добавите новый кадр перед уже существующим, то все кадры, следующие за новым, будут перенумерованы.

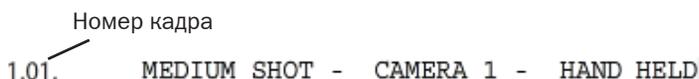


Рис. 7.34. Элемент **Shot**

Просмотр свойств сцены

Используйте панель **Scene Properties** (Свойства сцены) для просмотра и редактирования свойств сцены.

Примечание. Панель **Scene Properties** (Свойства сцены) не доступна для AV-сценариев, многополосных сценариев или документов, составляемых в свободной форме, которые вы создаете, выбрав вариант **Other** (Другой) в диалоговом окне **Create New Document** (Создание нового документа).

Просмотр свойств сцены

1. Откройте сценарий в режиме **Authoring** (Авторинг).
2. Выберите команду меню **View** ⇒ **Scene Properties Panel** (Вид ⇒ Панель свойств сцены).

Панель **Scene Properties** (Свойства сцены) появится справа от сценария (рис. 7.35). Панель будет пуста до тех пор, пока вы не выберите конкретную сцену.

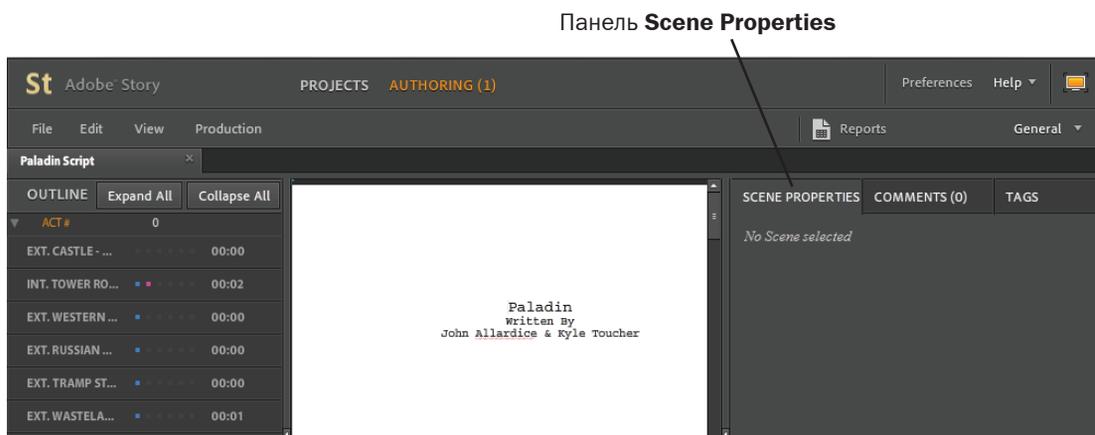


Рис. 7.35. Рабочее пространство веб-приложения Adobe Story, режим **Authoring**

3. На панели **Outline** (Структура) дважды щелкните по заголовку сцены.

Курсор будет перемещен в начало сцены. Свойства сцены отображаются на панели **Scene Properties** (Свойства сцены) (рис. 7.36). Вы можете просмотреть свойства других сцен, щелкнув по кнопкам **Previous** (Назад) и **Next** (Вперед) (рис. 7.36).

Место действия и время указаны в верхней части панели **Scene Properties** (Свойства сцены) (рис. 7.36). Эта информация берется непосредственно из заголовка сцены. Если действие сцены происходит более чем в одном месте, вы можете добавить или отредактировать список мест съемки, щелкнув по кнопке **M/L**.

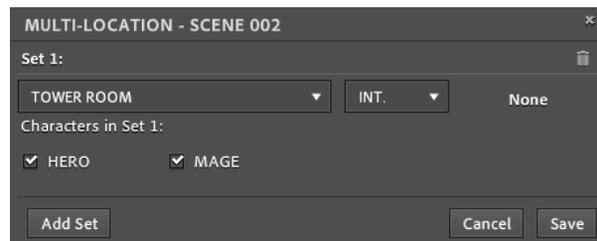
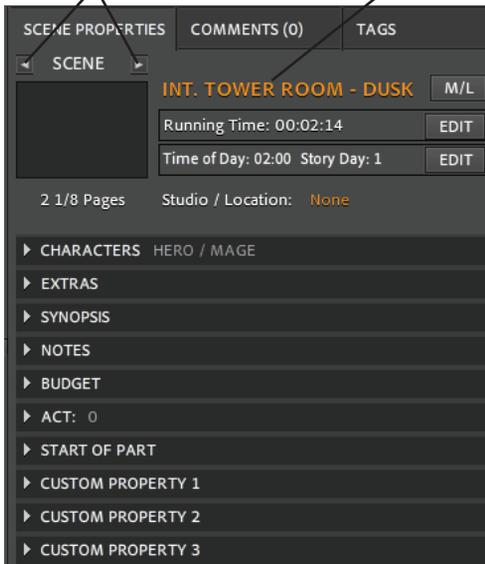
Примечание. Если вы не видите кнопку **M/L**, перетащите левый край панели влево, чтобы расширить ее.

4. Щелкните по кнопке **M/L**.

Появится диалоговое окно **Multi-Location** (Несколько мест) (рис. 7.37). Вы можете выбрать новое место съемки, указать, происходит ли действие в интерьере или на улице, а также добавить дополнительные места, щелкнув по кнопке **Add Set** (Добавить место). Диалоговое окно также демонстрирует, какие персонажи присутствуют в каждом из мест текущей сцены.

Кнопки **Previous** и **Next**

Место действия и время

**Рис. 7.36.** Панель **Scene Properties****Рис. 7.37.** Диалоговое окно **Multi-Location**

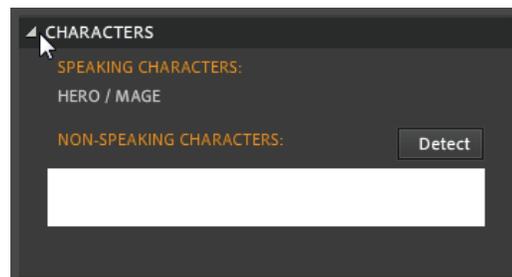
5. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно **Multi-Location** (Несколько мест) без добавления дополнительных мест.

6. Щелкните по кнопке **Characters** (Персонажи), чтобы развернуть соответствующее свойство (рис. 7.38).

Здесь перечислены персонажи, что-либо произносящие в кадре. Вы можете щелкнуть по кнопке **Detect** (Найти), чтобы найти остальных, молчащих, персонажей. Вы также можете щелкнуть по пустому белому полю и вручную ввести имена или данные о других не говорящих персонажах.

7. Разверните свойство **Synopsis** (Синопсис).

8. Щелкните по пустому серому полю и введите краткое описание текущей сцены (рис. 7.39).

**Рис. 7.38.** Свойство **Characters**

На панели **Scene Properties** (Свойства сцены) вы можете редактировать текущие свойства и добавлять новые свойства для каждой сцены в сценарии.

9. Ознакомьтесь с остальными свойствами текущей сцены. Создайте или отредактируйте каждое свойство при необходимости.

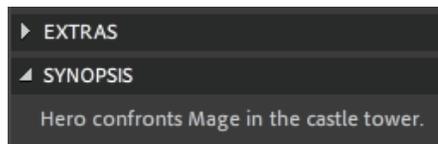


Рис. 7.39. Свойство **Synopsis**

Добавление комментариев в сценарий

Над подготовкой сценария могут работать несколько авторов, обозревателей, редакторов и актеров. При написании и проверке сценариев добавляйте комментарии, чтобы задать вопрос или оставить предложение для других авторов, рецензентов и читателей.

Для добавления комментария в сценарий щелкните по значку **Comment** (Комментарий). Вы можете искать, просматривать и удалять комментарии с помощью панели **Commenting** (Комментарий).

Добавление комментариев в сценарий

1. Откройте сценарий в режиме **Authoring** (Авторинг) и найдите значок **Comment** (Комментарий) рядом с заголовком сцены (рис. 7.40).

Чтобы значок **Comment** (Комментарий) появился рядом с любым другим элементом сценария, щелкните по соответствующему элементу.

2. Щелкните по значку **Comment** (Комментарий) и введите комментарий (рис. 7.41).

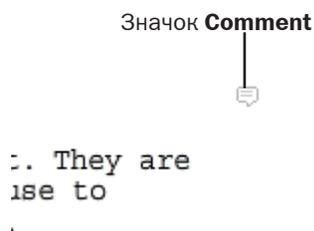


Рис. 7.40. Документ, открытый в режиме **Authoring**

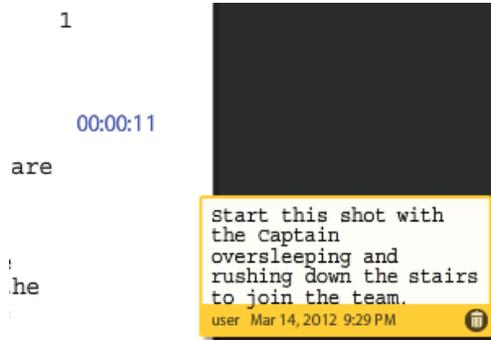


Рис. 7.41. Поле редактирования комментария

3. Выберите команду меню **View** ⇒ **Commenting Panel** (Вид ⇒ Панель комментариев). Панель комментариев появится справа от документа (рис. 7.42).

4. Выберите только что созданный комментарий и щелкните по кнопке **Delete** (Удалить) (в виде мусорной корзины).

Комментарий будет удален.

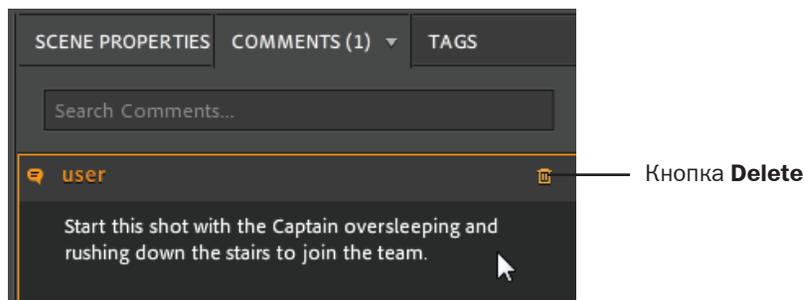


Рис. 7.42. Панель комментариев

Добавление тегов в сценарии

Вы можете пометить слова или фразы в сценарии с помощью элементов управления на панели **Tagging** (Тегирование). Например, вы можете присвоить метки таким элементам сценария, как персонажи, реквизит, съемочные площадки, гардероб или специальные эффекты. Вы можете выбрать один из тегов, предусмотренных в веб-приложении Adobe Story, или добавить в список собственные теги.

После разметки сценария тегами, вы можете создавать списки и отчеты для управления предметами, необходимыми в процессе создания декораций, проведения кастинга, съемки и монтажа. При экспорте файлов Adobe Story (ASTX), теги сохраняются вместе со сценарием и могут быть использованы при импорте файлов в другие приложения пакета Adobe Creative Suite 6.

Добавление тегов в сценарии

1. Откройте сценарий в режиме **Authoring** (Авторинг).
2. Выделите слово или фразу в сценарии, которую необходимо пометить (рис. 7.43).
3. Выберите команду меню **View** ⇒ **Tagging Panel** (Вид ⇒ Панель тегирования).

Панель **Tagging** (Тегирование) появится справа от документа (рис. 7.44). Вы можете выбрать 1 из 46 вариантов тегов или ввести новый и щелкнуть по кнопке **Create** (Создать).

4. Прокрутите список тегов до варианта **Props** (Реквизит) и щелкните по нему, чтобы выбрать.

Тег **Props** (Реквизит) переместится в верхнюю часть списка на панели **Tagging** (Тегирование) (рис. 7.45). Число рядом с тегом отразит количество отмеченных им элементов в сценарии.

```
INT. TOWER ROOM - DUSK

It is a bizarre cross of library, m
candles glow on every available sur
in odd-shaped jars around the room
```

Рис. 7.43. Выделение слова в сценарии

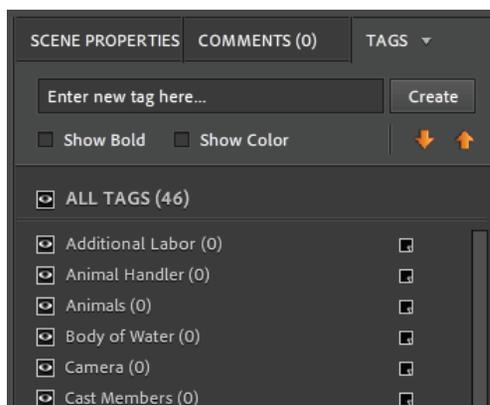


Рис. 7.44. Панель Tagging



Рис. 7.45. Панель Tagging

Вы можете назначить каждому тегу уникальный цвет (рис. 7.45).

5. Щелкните по образцу цвета рядом с тегом **Props** (Реквизит). Выберите цвет в палитре. Образец цвета тега изменится соответственно вашему выбору (рис. 7.46).

6. Убедитесь, что на панели **Tagging** (Тегирование) установлены флажки **Show Bold** (Использовать полужирное начертание) и **Show Color** (Использовать цвет) (рис. 7.47).

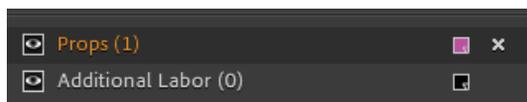


Рис. 7.46. Образец цвета тега отображает выбранный цвет

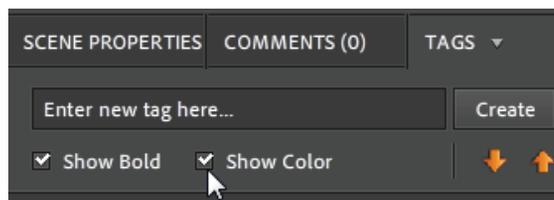


Рис. 7.47. Настройки на панели Tagging

7. В документе сценария щелкните за пределами выделенного текста или фразы. Теперь текст выделен полужирным начертанием и цветом, назначенным тегу (рис. 7.48). Использование полужирного начертания и цвета помогает быстро идентифицировать такие элементы сценария, как реквизит и специальные эффекты.

8. Пометьте еще несколько объектов реквизита в сценарии.

INT. TOWER ROOM - DUSK

It is a bizarre cross of library, m
candles glow on every available sur
in odd-shaped jars around the room

Рис. 7.48. Цветной тег в сценарии

INT. TOWER ROOM - DUSK

It is a bizarre cross of library, metalshop & chemistry lab, **candles** glow on every available surface, **strange liquids** sit in odd-shaped **jars** around the room

The door is **KICKED OPEN**, the **lock** splintering, framed in the doorway is our HERO, Cloaked, and swathed in rough leather armor. He steps through and brandishes his sword at the lone occupant of the room.

Рис. 7.49. Отмеченные в сценарии элементы реквизита

Текст будет выделен цветом и полужирным начертанием (рис. 7.49), а количество элементов реквизита на панели **Tagging** (Тегирование) обновится (рис. 7.50).

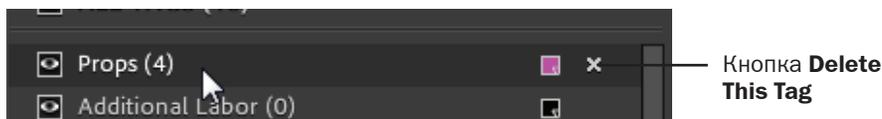


Рис. 7.50. Тег **Props** на панели **Tagging**

Примечание. Чтобы убрать теги из сценария, выполните двойной щелчок, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**. Откроется диалоговое окно **Applied Tags** (Примененные теги). Выберите тег, который хотите убрать, щелкните по кнопке **Remove This Tag** (Убрать тег) в диалоговом окне **Applied Tags** (Примененные теги) (рис. 7.51), а затем — по кнопке **Close** (Закрыть), чтобы закрыть диалоговое окно.

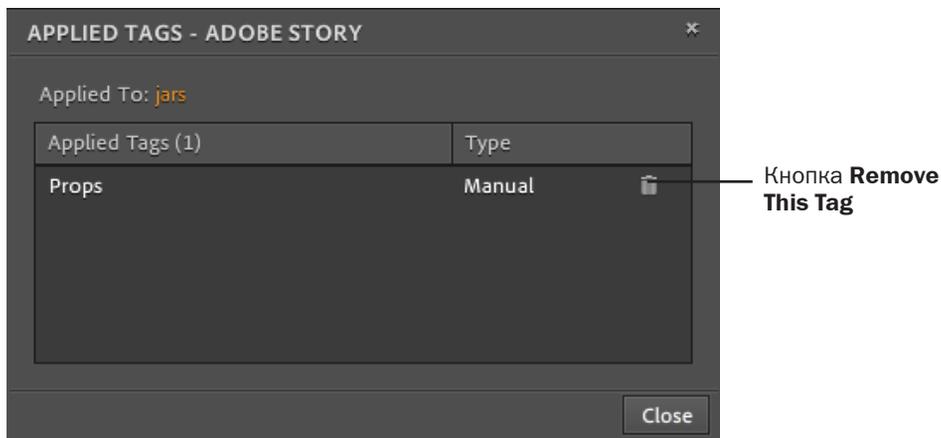


Рис. 7.51. Диалоговое окно **Applied Tags**

Чтобы удалить тег из панели **Tagging** (Тегирование), щелкните по кнопке **Delete This Tag** (Удалить тег) (рис. 7.50). После удаления, тег исчезает из списка и из сценария.

Управление списками персонажей, актеров и съемочных площадок

В веб-приложении Adobe Story вы можете создавать списки персонажей, актеров и съемочных площадок. После создания списка вы можете связать его с проектом в веб-приложении Adobe Story.

Из этих списков будут сформированы меню **Smart Type** (Быстрый ввод). Например, любой персонаж, которого вы добавляете в сценарий, автоматически добавляется в список персонажей проекта.

Вы также можете назначить актеров (из списка актеров) на роли определенных персонажей в вашем проекте.

Создание списка персонажей

1. В режиме **Projects** (Проекты) выберите команду **Manage Lists** (Управление списками). Откроется диалоговое окно **Manage And Assign Lists** (Управление и назначение списков) (рис. 7.52).
2. В разделе **Character List** (Список персонажей) щелкните по кнопке **Create New** (Создать). Появится диалоговое окно **Character List** (Список персонажей) (рис. 7.53).
3. Введите название нового списка персонажей.
4. Щелкните по кнопке **Create New** (Создать), чтобы создать нового персонажа.

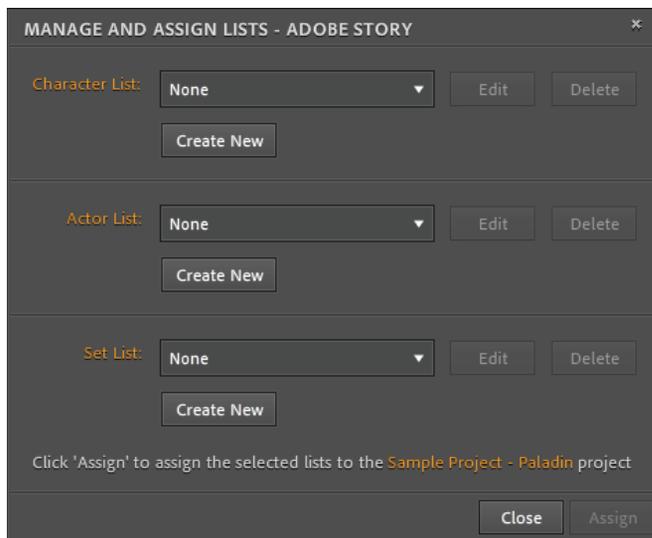


Рис. 7.52. Диалоговое окно **Manage And Assign Lists**

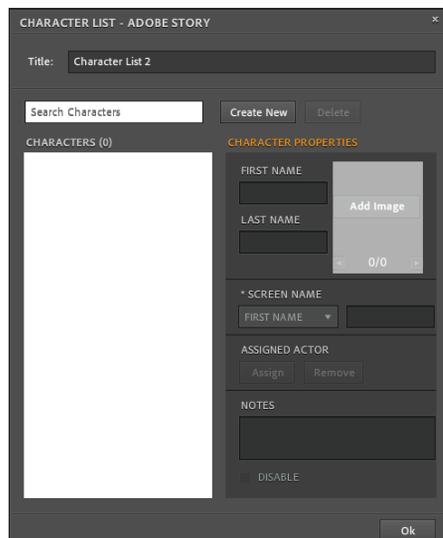


Рис. 7.53. Диалоговое окно **Character List**

5. Введите имя и фамилию персонажа.

Примечание. Персонажам не обязательно указывать фамилию.

По умолчанию, имя персонажа используется в сценарии на экране. Вы можете изменить данное поведение в разделе **Screen Name** (Экранное имя) диалогового окна.

Примечание. Если вы уже создали список актеров, вы можете назначить актера на роль конкретного персонажа, щелкнув по кнопке **Assign** (Назначить) в разделе **Actor** (Актер) диалогового окна.

6. Продолжайте добавлять персонажей в список. По окончании щелкните по кнопке **OK**.

Создание списка съемочных площадок

1. В режиме **Projects** (Проекты) выберите команду **Manage Lists** (Управление списками). Откроется диалоговое окно **Manage And Assign Lists** (Управление и назначение списков) (рис. 7.54).

2. В разделе **Set List** (Список съемочных площадок) щелкните по кнопке **Create New** (Создать).

Откроется диалоговое окно **Set List** (Список съемочных площадок) (рис. 7.55).

3. Введите название нового списка съемочных площадок.

4. Щелкните по кнопке **Create New** (Создать), чтобы создать новую съемочную площадку.

5. Введите название новой съемочной площадки.

6. Щелкните по кнопке **Select Location/Studio** (Выбрать съемочную площадку/Павильон) и выберите вариант **Location & Studio** (Съемочная площадка и Павильон).

Съемка может проводиться на выезде (на съемочной площадке) или в павильоне, в интерьере или экстерьере (рис. 7.56).

7. Введите остальную информацию для новой съемочной площадки. Щелкните по кнопке **Create New** (Создать), чтобы создать новую съемочную площадку. По окончании, щелкните по кнопке **OK**.

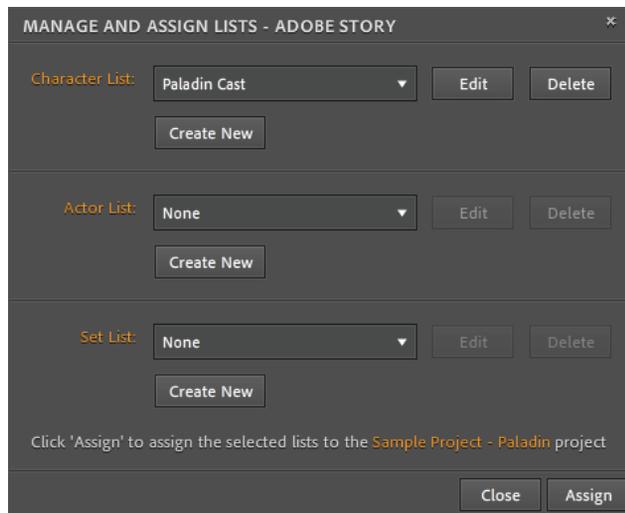


Рис. 7.54. Диалоговое окно **Manage And Assign Lists**

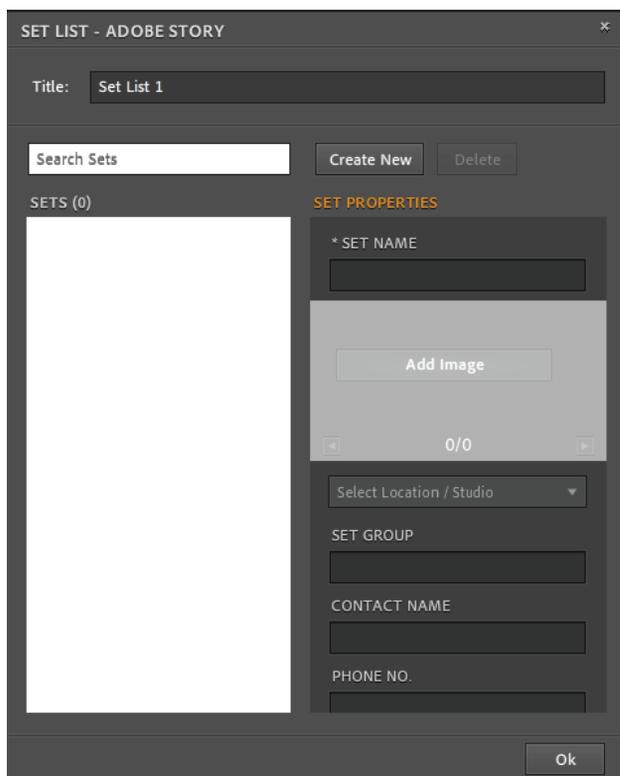


Рис. 7.55. Диалоговое окно **Set List**

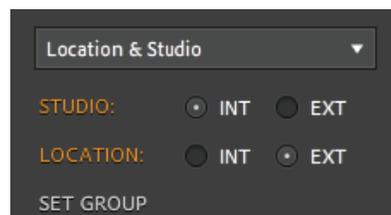


Рис. 7.56. Свойства варианта **Location & Studio**

Назначение списков

1. В режиме **Projects** (Проекты) выберите проект, которому необходимо назначить списки.
2. Выберите команду **Manage Lists** (Управление списками).

Откроется диалоговое окно **Manage And Assign Lists** (Управление и назначение списков) (рис. 7.57).

3. С помощью всплывающих меню выберите списки персонажей, актеров или съемочных площадок, которые необходимо назначить своему проекту, а затем щелкните по кнопке **Assign** (Назначить).

Экспорт сценария для дальнейшего использования в программе **Adobe Premiere Pro CS6**

Формат **ASTX** позволяет интегрировать сценарии веб-приложения **Adobe Story** с другими программными продуктами пакета **Adobe Creative Suite 6**.

Экспорт сценария

1. В режиме **Projects** (Проекты) дважды щелкните по названию сценария, который необходимо экспортировать.

Сценарий будет открыт в режиме **Authoring** (Авторинг).

2. Выберите команду меню **File** ⇒ **Export As** ⇒ **Adobe Story Interchange Format (.astx)** (Файл ⇒ Экспортировать как ⇒ Adobe Story Interchange Format (.astx)) (рис. 7.58).

Откроется диалоговое окно **Export As** (Экспортировать как).

3. Выберите папку, в которую следует сохранить файл, введите имя нового файла и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить).

Будет создан ASTX-файл, который вы сможете импортировать в другие приложения пакета Adobe Creative Suite 6.

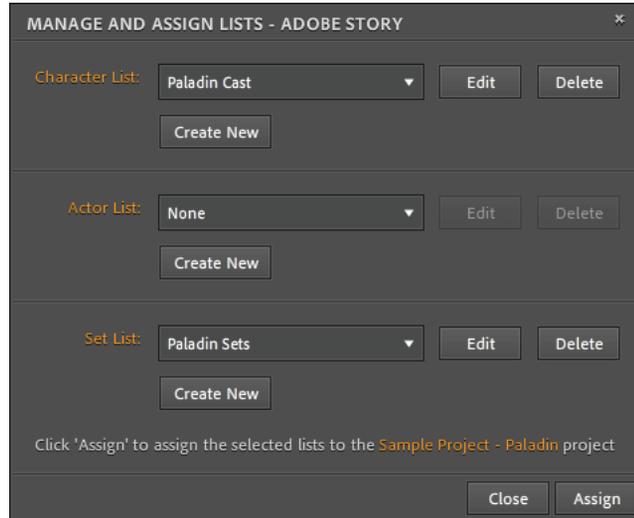


Рис. 7.57. Диалоговое окно **Manage And Assign Lists**

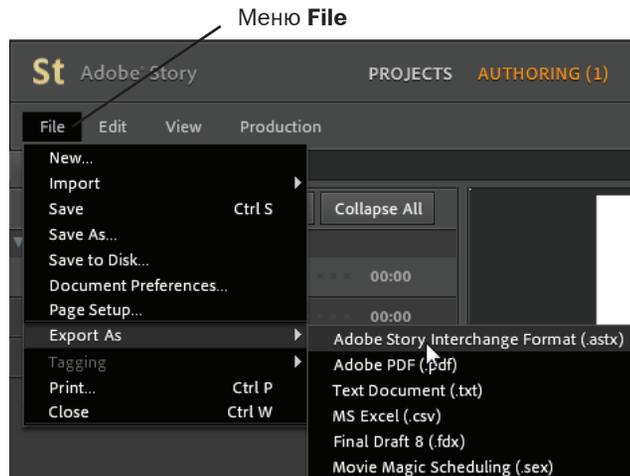


Рис. 7.58. Подменю **Export As**

РЕЦЕНЗИЯ

Имя учащегося: _____ Дата: _____

Проект: _____

Краткие сведения

Рецензирование — это важная часть процесса проектирования. Помимо того, что вы оцениваете проект самостоятельно или вместе с вашим клиентом и вносите соответствующие изменения, рецензирование может также принести пользу вашему проекту. Рецензирование применяется во многих профессиональных средах, и этим навыком должны обладать все учащиеся.

В процессе рецензирования отмечайте как положительные, так и отрицательные моменты. Критические замечания должны быть представлены в виде предложений, а не в виде приказаний. Не расстраивайтесь и не думайте, что вы плохо справились с работой, основываясь лишь на одной рецензии. Все рецензии уникальны, и то, что может не одобрить один человек, для другого человека может показаться образцовым.

Процесс представления работы на рецензию

- Представляя работу на рецензию, расскажите про цели, целевую аудиторию и задачи вашего видеofilmа, а также опишите любые проблемы, требующие решения.
- Когда кто-либо другой представляет свою работу на рецензию вам, в первую очередь вы должны обратить внимание на цели, целевую аудиторию и задачи этой работы.
- Если цели, целевая аудитория и задачи работы понятны, задайте вопросы автору, дайте свои комментарии и внесите предложения.
- В заключение попросите автора подытожить предложения и предложить план корректирующих мероприятий.

Рекомендации по комментированию и внесению предложений

- Перед тем, как давать комментарии, просмотрите весь видеоматериал и убедитесь, что намерения автора вам понятны.
- Отметьте сильные и слабые стороны видео (выбор планов съемки, сценарий, переходы, эффекты и так далее).
- Внесите предложения, но не отдавайте приказы. Например, не говорите «вы должны сделать это...». Лучше использовать местоимения первого лица: «Я вижу, что...» или «Мне непонятно, почему...».
- Уважайте и будьте внимательны к чувствам других. Не говорите и не пишите то, что вы не хотели бы услышать в ответ. Для проявления жестокости нет причин.
- Ваши комментарии должны быть понятными и четкими, чтобы ваш коллега точно знал, что вы имеете в виду. Приводите конкретные примеры и ссылайтесь на приемы видеосъемки, методики монтажа, написания сценариев и т.д., чтобы аргументировать вашу точку зрения. (Общие комментарии, как, например, «Это непонятно» или «Это слишком размыто», не несут никакой практической пользы. Лучше использовать такие комментарии: «Мне непонятен смысл этого клипа, поскольку в данном случае он выглядит неуместным».)

- Если вы оформляете комментарии в письменном виде, прочтите их перед тем, как отправить вашему коллеге. Ваши комментарии должны иметь смысл и должны быть написаны понятным языком.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЛОЖЕННЫХ ВИДЕОПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ

Вложенная видеопоследовательность — это видеопоследовательность в видеопоследовательности. Чтобы облегчить работу над проектом, вы можете разбить его на несколько частей, представляющих собой отдельные видеопоследовательности. Затем вы можете переносить (вкладывать) видеопоследовательности — вместе со всеми клипами, графическими объектами, слоями, различными аудио/видео дорожками и эффектами — в одну или несколько видеопоследовательностей, где они выглядят и ведут себя как отдельные аудио/видео клипы.

Вы можете выбирать, перемещать, обрезать и применять эффекты к вложенным видеопоследовательностям так, как вы делаете это с любыми другими клипами. Изменения, которые вы вносите в исходные видеопоследовательности, немедленно проявляются и в созданных на их основе вложенных видеопоследовательностях.

Возможность создавать вложенные видеопоследовательности в программы Adobe Premiere Pro CS6 позволяет вам сэкономить время при создании эффектов, которые в противном случае создать было бы сложно или невозможно. Вы можете:

- Применять цветовую коррекцию или другие видеоэффекты к большой видеопоследовательности с множеством фрагментов. Вместо того чтобы применять этот эффект к каждому клипу поочередно, достаточно поместить — вложить — одну видеопоследовательность во вторую, и применить эффект (или несколько эффектов) один раз. Любые параметры эффектов, которые вы применяете к отдельному клипу вложенной видеопоследовательности, влияют на всю вложенную видеопоследовательность. Другая возможность заключается в добавлении эффектов к отдельному корректирующему слою, помещенному в видеослой выше отдельных клипов. Корректирующие слои рассматриваются в разделе «Применение и настройка видеоэффектов».
- Применять эффект или переход к группе клипов, расположенных на разных слоях. Например, используйте переход **Cross Dissolve** (Взаимный наплыв) к вложенной видеопоследовательности, вместо того чтобы применять его к каждому слою этой видеопоследовательности по-отдельности.
- Упростить процесс монтажа, создавая сложные видеопоследовательности отдельно друг от друга. Это помогает избежать конфликтов и случайного смещения клипов на дорожку, которая находится далеко от того участка, над которым вы в данный момент работаете.
- Повторно использовать видеопоследовательности или использовать ту же видеопоследовательность, но каждый раз менять ее внешний вид.
- Структурировать свою работу в соответствии с тем порядком, в котором вы можете создавать папки на панели **Project** (Проект). Это один из способов избежать путаницы и сократить время монтажа.

Три примера вложенных видеопоследовательностей

Вложить одну видеопоследовательность просто: вы просто перетаскиваете видеопоследовательность с панели **Project** (Проект) в другую видеопоследовательности на панели **Timeline** (Монтажный стол) (нельзя вложить видеопоследовательность в саму себя).

В этих упражнениях вы создадите три вложенные видеопоследовательности. Вы примените видеозащиту к одной видеопоследовательности и видеопереход — к другой, а затем сделаете то, что без создания вложенных видеопоследовательностей было бы невозможно: примените несколько переходов к одному и тому же фрагменту видеопоследовательности.

Чтобы выполнить эти задания, мы советуем вам ознакомиться с разделами «Управление прозрачностью на основе альфа-каналов» и «Применение и настройка эффектов кеинга». В них освещаются способы композитинга (наложения), необходимые для выполнения второго упражнения данного раздела.

Чтобы выполнить эти упражнения, вам потребуются не менее трех видеоклипов, которые вы поместите в единую видеодорожку, и три видеоклипа, которые вы сможете скомбинировать, например, клип с зеленым рир-экраном, фоновый клип и графический клип.

Создание вложенных видеопоследовательностей

- 1.** Запустите программу Adobe Premiere Pro и создайте новый проект. Импортируйте три видеоклипа, которые вы поместите на единую видеодорожку.
- 2.** Выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Sequence** (Файл ⇒ Новый ⇒ Видеопоследовательность). Откроется диалоговое окно **New Sequence** (Новая видеопоследовательность) (рис. 7.59).
- 3.** В текстовом поле **Sequence Name** (Название видеопоследовательности) введите текст **Nested Sequence** и щелкните по кнопке **OK**.
- 4.** Перетащите не менее двух клипов с панели **Project** (Проект) во вложенную видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол), разместив их один за другим на одной видеодорожке.
- 5.** На панели **Timeline** (Монтажный стол), щелкните по вкладке второй видеопоследовательности, которая была в проекте, когда вы только запустили программу Adobe Premiere Pro. Она должна называться **Sequence 01** (рис. 7.60).
- 6.** На панели **Project** (Проект) перенесите клип из видеопоследовательности **Nested Sequence** в пустую видеопоследовательность **Sequence 01** на панели **Timeline** (Монтажный стол).

С вложенной видеопоследовательностью можно работать как с одним клипом в этой видеопоследовательности (рис. 7.61).

Примечание. Цвет клипа из **Nested Sequence** отличается от цветов тех клипов, которые вы видели до этого момента.

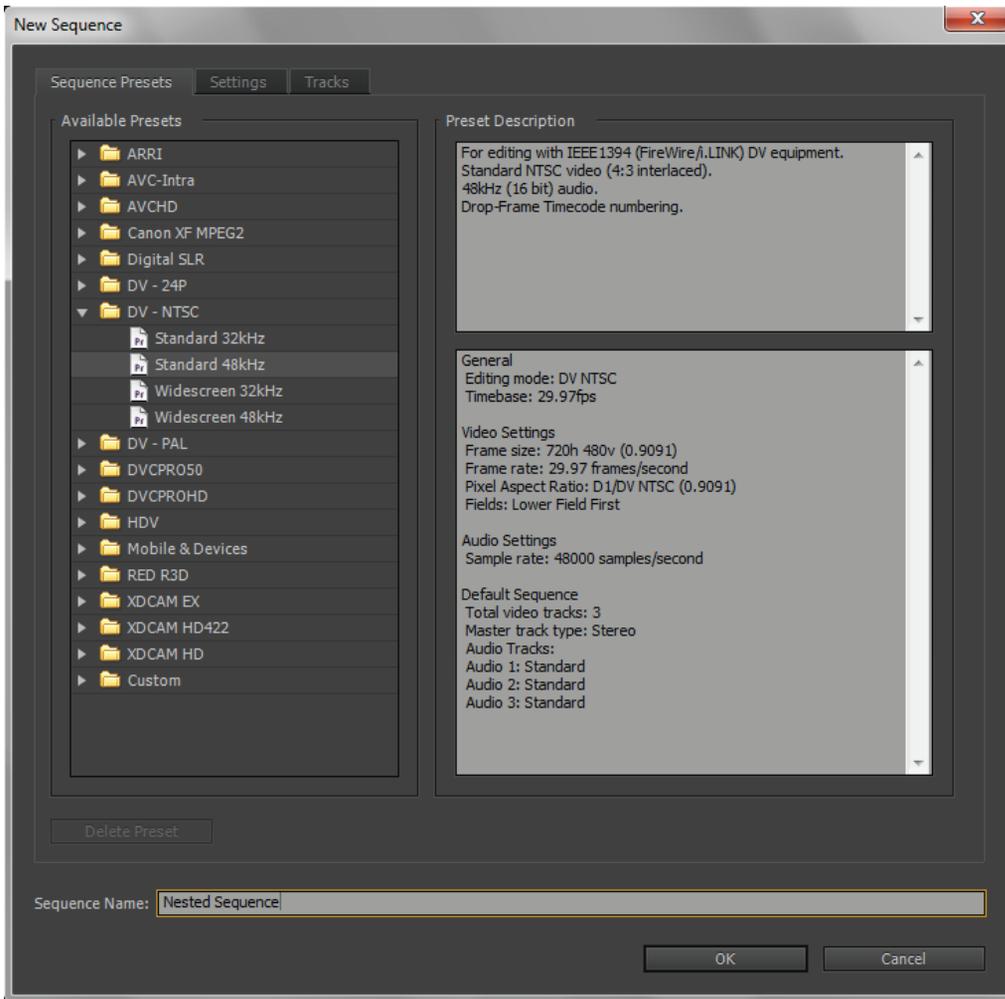


Рис. 7.59. Диалоговое окно **New Sequence**

7. На панели **Effects** (Эффекты), откройте корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), откройте корзину **Color Correction** (Цветовая коррекция) и перетащите эффект **Channel Mixer** (Смешивание каналов) на видеодорожку видеопоследовательности **Nested Sequence**.

Примечание. Вы можете выбрать другой видеоэффект. Мы выбрали эффект **Channel Mixer** (Смешивание каналов), поскольку он предоставляет большой диапазон цветовых настроек.

8. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) изменяйте параметры эффекта **Channel Mixer** (Смещение каналов), пока не подберете подходящее сочетание цветов (рис. 7.62).

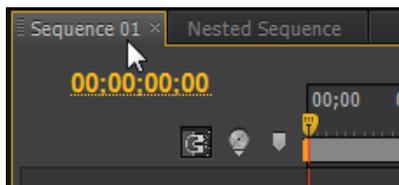


Рис. 7.60. Вкладки видеопоследовательностей на панели **Timeline**

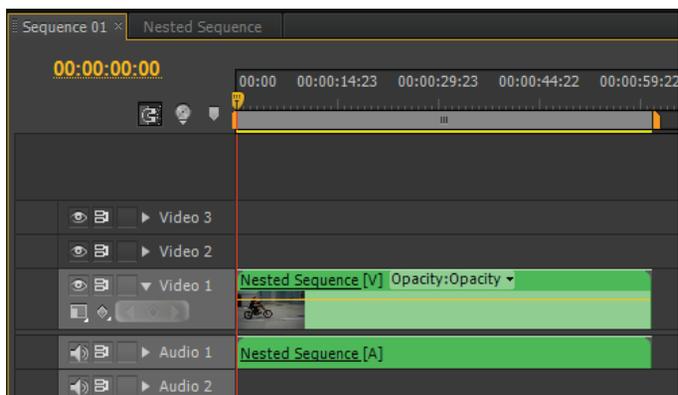


Рис. 7.61. Вложенная видеопоследовательность на панели **Timeline**

9. На панели **Timeline** (Монтажный стол) щелкните по вкладке **Nested Sequence**, чтобы она отобразилась на экране.

10. На панели **Effects** (Эффекты), в корзине **Video Effects** (Видеоэффекты), откройте корзину **Stylize** (Стилизация) и перетащите эффект **Posterize** (Постеризация) к одному из клипов, которые вы добавили к исходному клипу **Nested Sequence** на шаге 4.

11. На панели **Project** (Проект) добавьте еще один клип к клипам, которые уже находятся в исходной вложенной видеопоследовательности.

12. На панели **Timeline** (Монтажный стол) щелкните по вкладке **Sequence 01**, чтобы отобразить эту видеопоследовательность на экране.



Рис. 7.62. Параметры эффекта **Channel Mixer**

13. Установите курсор текущей позиции воспроизведения на том фрагменте вложенной видеопоследовательности, к которому вы применили видеоэффект **Posterize** (Постеризация). Изменение, которое вы внесли в клип из исходной вложенной видеопоследовательности, проявляется на его фрагменте этой вложенной видеопоследовательности (рис. 7.63).



Рис. 7.63. Вложенная видеопоследовательность с эффектом **Posterize**

14. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в конец клипа **Nested Sequence**. Последний кадр будет первым кадром того клипа, который вы только что добавили в конец исходной вложенной видеопоследовательности.

15. Переместите точку выхода вложенной видеопоследовательности вправо. Клип вложенной видеопоследовательности отображает новый добавленный клип.

Применение видеоперехода к нескольким скомбинированным клипам

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и создайте новый проект. Импортируйте три клипа, которые разместите на трех видеодорожках, один над другим.

2. Выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Sequence** (Файл ⇒ Новый ⇒ Видеопоследовательность). Появится диалоговое окно **New Sequence** (Новая видеопоследовательность).

3. В текстовом поле **Sequence Name** (Название видеопоследовательности) введите текст **Nested Composite Sequence** и щелкните по кнопке **OK**.

4. Переместите три своих клипа в видеопоследовательность **Nested Composite Sequence** (размещая их один над другим на видеодорожках 1, 2 и 3); а затем добавьте необходимые эффекты так, чтобы вы могли видеть фрагменты все трех клипов.

Мы разместили фоновый клип на дорожке **Video 1**, клип с синим экраном — на дорожке **Video 2** и графический логотип — на дорожке **Video 3** (рис. 7.64), чтобы создать клип, показанный на рис. 7.65.

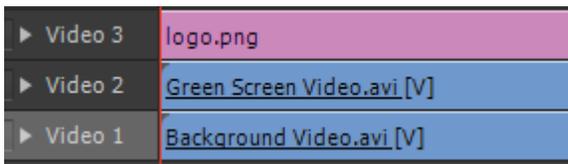


Рис. 7.64. Панель **Timeline** с тремя расположенными на разных слоях клипами

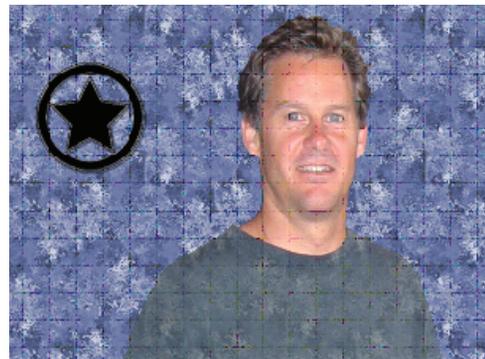


Рис. 7.65. Три расположенных на разных слоях клипа

5. На панели **Timeline** (Монтажный стол) щелкните по вкладке исходной видеопоследовательности, которая находилась в проекте, когда вы запустили программу Adobe Premiere Pro. Она должна называться **Sequence 01**.

6. Из панели **Project** (Проект) переместите клип **Nested Composite Sequence** в видеопоследовательность, которая отображается на панели **Timeline** (Монтажный стол).

Примечание. Если вы продолжаете с того места, где закончили предыдущее задание, добавьте клип **Nested Composite Sequence** после клипа **Nested Sequence**. В ином случае, поместите клип **Nested Composite Sequence** в начало дорожки **Video 1**.

7. На панели **Effects** (Эффекты) откройте корзину **Video Transitions** (Видеопереходы), затем корзину **Dissolve** (Наплыв) и перетащите видеопереход **Dip To Black** (Затемнение) в конец клипа **Nested Composite Sequence** (рис. 7.66).

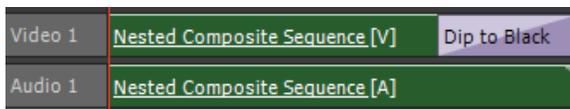


Рис. 7.66. Вложенная видеопоследовательность с переходом **Dip To Black**

8. Воспроизведите клип вложенной видеопоследовательности. Все три слоя постепенно затемняются. Чтобы добиться этого в исходной видеопоследовательности, пришлось бы применить переход **Dip To Black** (Затемнение) к каждому из трех клипов по-отдельности.

Применение нескольких переходов к одной и той же склейке

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и создайте новый проект. Импортируйте два видеоклипа.
2. Выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Sequence** (Файл ⇒ Новый ⇒ Видеопоследовательность). Появится диалоговое окно **New Sequence** (Новая видеопоследовательность).
3. В текстовом поле **Sequence Name** (Название видеопоследовательности) введите текст **Multiple Transitions Sequence** и щелкните по кнопке **OK**.
4. Перетащите два клипа в видеопоследовательность **Multiple Transitions Sequence**, расположив их один за другим на одной видеодорожке.
5. На панели **Effects** (Эффекты) откройте корзину **Video Transitions** (Видеопереходы), а затем корзину **Slide** (Сдвиг) и переместите переход **Center Split** (Разделение в центре) на склейку между двумя клипами в видеопоследовательности.

Примечание. Если начальных и\или конечных кадров клипов недостаточно для наложения перехода, переместите точку выхода первого клипа и точку входа второго клипа, а затем вновь примените переход.

6. В видеопоследовательности щелкните по прямоугольнику перехода, чтобы выбрать его и отобразить соответствующие элементы управления на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).
7. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) выполните следующие действия (рис. 7.67):
 - Установите значение параметра **Border Width** (Ширина границы) равным **20**.
 - С помощью параметра **Border Color** (Цвет границы) выберите тот цвет, который будет отличаться от оттенков изображения вашего клипа.

Чтобы увидеть переход в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы), установите курсор текущей позиции воспроизведения на переход, находящийся на панели **Timeline** (Монтажный стол). Переход должен выглядеть примерно так, как показано на рис. 7.68.

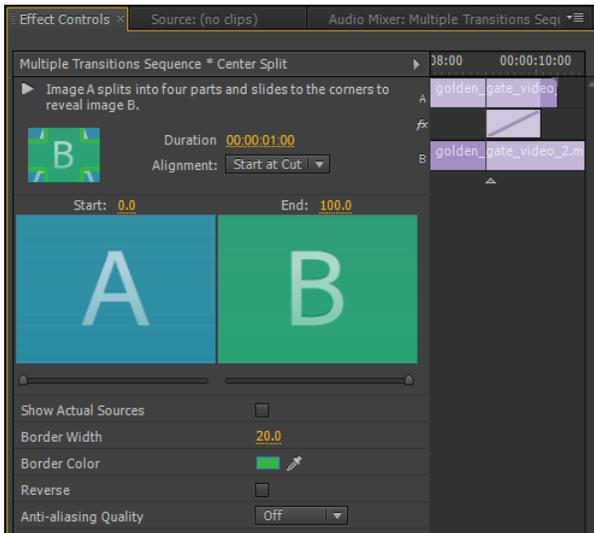


Рис. 7.67. Панель **Effect Controls**, видеопереход **Center Split**



Рис. 7.68. Переход **Center Split**

8. На панели **Timeline** (Монтажный стол) щелкните по вкладке исходной видеопоследовательности, которая находилась в проекте, когда вы запустили программу Adobe Premiere Pro. Она должна называться **Sequence 01**.

9. Из панели **Project** (Проект) перетащите клип **Multiple Transitions Sequence** в открытую видеопоследовательность на панели **Timeline** (Монтажный стол).

10. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в центр перехода в клипе вложенной видеопоследовательности.

11. Выберите инструмент **Razor** (Бритва) и обрежьте клип в этом месте.

12. Снова примените видеопереход **Center Split** (Разделение в центре) к склейке и установите другой цвет границы.

13. Воспроизведите видеопоследовательность (рис. 7.69).

Вы создали два перехода, которые одновременно воспроизводятся на одной и той же склейке между двумя клипами. Это было бы невозможно сделать без вложенной видеопоследовательности.



Рис. 7.69. Второй переход, примененный к вложенной видеопоследовательности

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИНАМИЧЕСКИХ ЭФФЕКТОВ

Эффект «картинка в картинке» — это один из самых распространенных динамических эффектов. Чтобы этот эффект выглядел реалистично, можно установить для этих «картинок» специальные параметры, такие как скошенные края и тени. В этом разделе описано, как использовать заданные настройки для создания эффекта «картинка в картинке» и как применять некоторые другие эффекты.

Эффект **Motion** (Перемещение) в приложении Adobe Premiere Pro CS6 предоставляет множество возможностей, но также обладает и рядом ограничений:

- Это всегда последний эффект, применяемый к клипу. Это значит, что если вы примените к клипу эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) и используете **Motion** (Перемещение) для того, чтобы настроить вращение, тень будет вращаться вместе с клипом. Это выглядит нереалистично. Вращающийся клип всегда должен отбрасывать тень в одном и том же направлении.
- Эффект **Motion** (Перемещение) не может растягивать, поворачивать или наклонять ваши клипы так, чтобы они выглядели трехмерными.

Вы можете преодолеть эти ограничения, применив эффекты **Basic 3D** (Простой 3D), **Camera View** (Поле зрения камеры) или **Transform** (Преобразование). Мы расскажем обо всех трех эффектах в этом разделе.

Мы советуем вам ознакомиться с разделами «Применение и настройка видеоэффектов» и «Использование эффекта Motion», прежде чем приступать к выполнению заданий из данного раздела. В данном разделе рассказывается об основных возможностях эффекта **Motion** (Перемещение), а также об используемых параметрах видеоэффектов и о ключевых кадрах. Мы также рекомендуем вам ознакомиться с разделом «Управление прозрачностью на основе альфа-каналов». В нем описывается *композитинг*: процесс комбинирования изображений путем наложения одного или нескольких клипов на другой клип, — этот прием применяется в данном разделе.

Чтобы выполнять упражнения из этого раздела, вам нужен фоновый видеоклип и, по меньшей мере, три видеоклипа, которые вы можете поместить в видеодорожки поверх этого фона, чтобы создать несколько эффектов «картинка в картинке».

Создание эффекта «картинка в картинке»

Видеомонтажеры часто используют эффект «картинка в картинке». Чтобы сэкономить ваше время и усилия, в приложении Adobe Premiere Pro доступны около 40 предустановок эффекта «картинка в картинке». Некоторые из них вы будете применять и настраивать, выполняя данное задание. Это типичный сценарий: выберите существующую предустановку эффекта, а затем настройте ее в соответствии со своими пожеланиями. Например, можно изменить размер изображения эффекта «картинка в картинке», точки входа и выхода, а также настроить движение эффекта по экрану.

Применение эффекта «картинка в картинке»

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и создайте новый проект. Импортируйте фоновый клип и три других, необходимых для данного упражнения, видеоклипа.

2. Переместите фоновый клип на дорожку **Video 1**.

3. Переместите другой видеоклип на дорожку **Video 2**, расположив его точно над фоновым клипом на дорожке **Video 1** (рис. 7.70).

Это должен быть тот клип, который вы хотите использовать в качестве изображения эффекта «картинка в картинке» поверх изображения фонового (основного) клипа.

4. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзины в следующем порядке: **Presets** ⇒ **PiPs** ⇒ **25% PiPs** ⇒ **25% UL** (Предустановки ⇒ Картинка в картинке ⇒ 25% периметр ⇒ 25% верхний левый) (рис. 7.71).

- Все предустановки **PiP** (Картинка в картинке) демонстрируют клипы в масштабе 1/16 от их обычного размера (обратите внимание: значение 25% относится к периметру клипа, а не к его площади)
- **LL**, **LR**, **UL** и **UR** указывают на положение на экране: **LL** (нижний левый), **LR** (нижний правый), **UL** (верхний левый) и **UR** (верхний правый).
- Каждая предустановка **PiP** (Картинка в картинке) предлагает разные типы движений **PiP** (Картинка в картинке).
- Предустановки из корзины **25% Motion** (Движение 25%) содержат предустановки движения **PiP** (Картинка в картинке) из одной четверти экрана в другую.

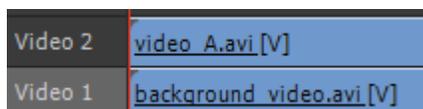


Рис. 7.70. Панель **Timeline**, видеопоследовательность из двух клипов

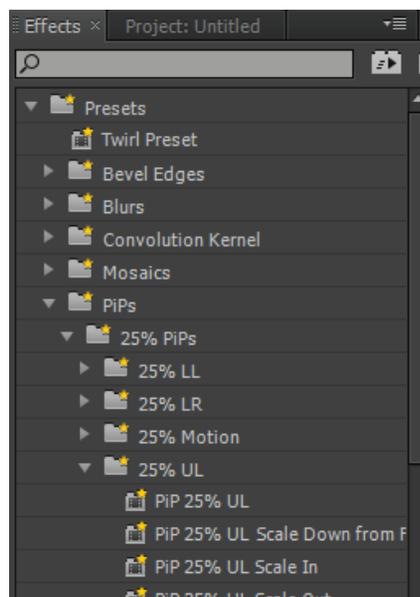


Рис. 7.71. Содержимое корзины **PiPs** на панели **Effects**

Примечание. Не существует предустановки **25% Center** (25% Центр). Чтобы создать такой эффект, вы можете использовать одну из существующих предустановок, изменив значение параметра **End Position** (Точка окончания) на **360, 240**. Так вы поместите изображение клипа в центр.

5. Из корзины **25% UL** (25% верхний левый) перетащите предустановку **PiP 25% UL Slide In Right** (Картинка в картинке, 25% верхний левый, скольжение вправо) на клип, расположенный на дорожке **Video 2**.

6. Воспроизведите видеопоследовательность. Клип на дорожке **Video 2** скользит от правой границы экрана и останавливается в верхнем левом углу экрана (рис. 7.72).

7. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) раскройте параметры эффекта **Motion** (Перемещение) (рис. 7.73). Параметру **Scale** (Масштаб) присвоено значение **25**, а параметр **Position** (Положение) задает два ключевых кадра: один в точке входа, а второй — на первой секунде клипа.

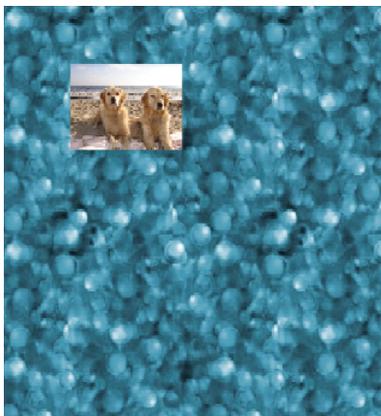


Рис. 7.72. Пример эффекта «картинка в картинке» в окне панели **Program Monitor**

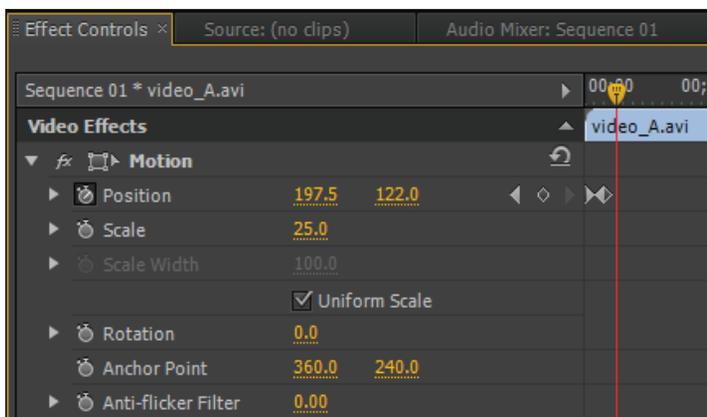


Рис. 7.73. Эффект **Motion** на панели **Effect Controls**

8. Переместите следующие два клипа в видеопоследовательность, разместив их на дорожках **Video 3** и **Video 4**, соответственно, над клипами, находящимися на дорожках **Video 1** и **Video 2** (рис. 7.74).

9. На панели дорожки **Video 4** щелкните по кнопке **Toggle Track Output** (Переключить вывод дорожки) (рис. 7.75). Видеоизображение клипа на дорожке **Video 4** будет скрыто.

Примечание. Клип на дорожке с бóльшим номером перекрывает то, что расположено ниже в видеопоследовательности. Чтобы увидеть содержимое дорожки **Video 3**, вам нужно отключить дорожку **Video 4**.

10. На панели **Effects** (Эффекты) откройте корзину **25% LR** (25% нижний правый) и переместите установку **PiP 25% LR Spin In** (Картинка в картинке, 25% нижний правый, из вращения) на клип, расположенный на дорожке **Video 3**.



Рис. 7.74. Панель **Timeline** с видео-последовательностью из четырех клипов

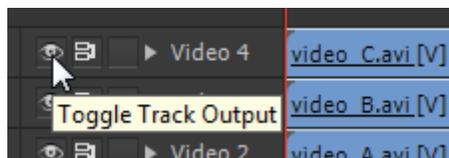


Рис. 7.75. Кнопка **Toggle Track Output**

11. Воспроизведите видеопоследовательность.

Второй клип развернется из пустоты и появится в нижнем правом углу экрана (рис. 7.76).

12. На панели дорожки **Video 4** щелкните по кнопке **Toggle Track Output** (Переключить вывод дорожки) (рис. 7.75). Отобразится изображение видеоклипа, расположенного на дорожке **Video 4**.

13. Выберите любую предустановку эффекта «картинка в картинке» и примените его к этому клипу и к любому другому клипу, который вы захотите добавить в видеопоследовательность.

14. Воспроизведите видеопоследовательность и посмотрите, как клипы будут перемещаться (рис. 7.77).

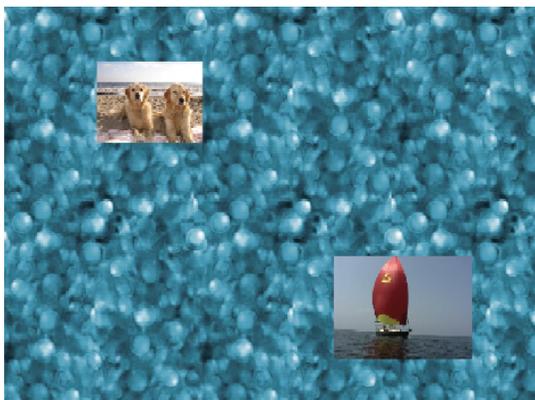


Рис. 7.76. Два эффекта «картинка в картинке» в окне панели **Program Monitor**

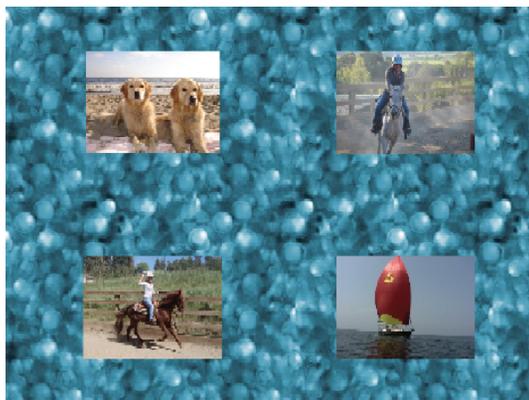


Рис. 7.77. Четыре эффекта «картинка в картинке» в окне панели **Program Monitor**

Примечание. Вы можете изменить по своему вкусу предустановки эффекта «картинка в картинке», меняя положения ключевых кадров и значения параметров **Scale** (Масштаб), **Position** (Положение), **Rotation** (Вращение) и пр.

Улучшение эффекта «картинка в картинке» с помощью скошенных краев и теней

Эффект «картинка в картинке» выглядит реалистично, когда картинки отбрасывают тени или у них скошены края.

Применение эффектов **Bevel Edges** и **Drop Shadow**

1. Продолжите с того шага, на котором вы остановились, выполняя предыдущее упражнение.
2. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в позицию клипа, в которой появились все эффекты «картинка в картинке».
3. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Presets** (Предустановки), затем корзину **Bevel Edges** (Скошенные края) и переместите эффект **Bevel Edges Thin** (Скошенные края тонкие) на верхний клип видеопоследовательности.
4. В раскрывающемся списке **View Zoom Level** (Уровень масштаба просмотра) панели **Program Monitor** (Монитор программы) выберите значение — **150%** и используйте ползунки полос прокрутки, чтобы лучше видеть этот эффект (рис. 7.78).
5. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) раскройте параметры эффекта **Bevel Edges** (Скошенные края) и измените их значения следующим образом (рис. 7.79):



Рис. 7.78. Эффект «Картинка в картинке» с эффектом **Bevel Edges**

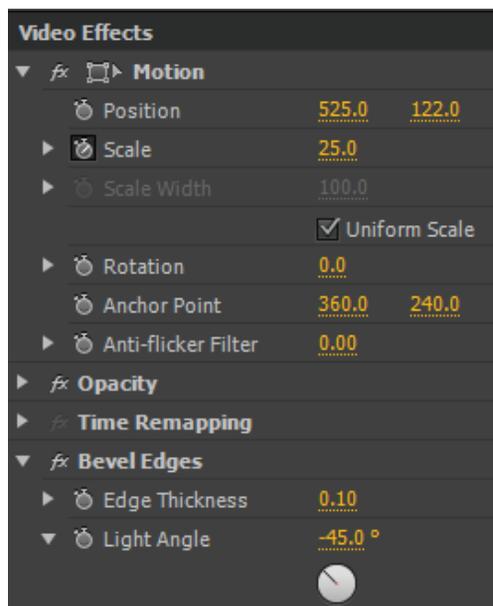


Рис. 7.79. Эффект **Bevel Edges** на панели **Effect Controls**

- **Edge Thickness** (*Толщина края*): Слегка увеличьте.
 - **Light Angle** (*Угол освещения*): Установите значение равным -45° (эквивалент 315°), чтобы осветить скошенный край верхней и левой части клипа.
 - **Light Color** (*Цвет освещения*): Измените, щелкнув инструментом «пипетка» в области определенного цвета клипа в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы).
 - **Light Intensity** (*Интенсивность цвета*): Увеличьте значение примерно до **0.5**, чтобы подчеркнуть скошенные края.
- 6.** На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) щелкните по названию **Bevel Edges** (Скошенные края), чтобы выбрать эффект.
- 7.** В меню панели **Effect Controls** (Управление эффектом) выберите пункт **Save Preset** (Сохранить предустановку). Появится диалоговое окно **Save Preset** (Сохранить предустановку) (рис. 7.80).
- 8.** Введите название своей предустановки, установите переключатель в положение **Scale** (Масштаб) и щелкните кнопкой мыши по кнопке **OK**. Новая предустановка появится в корзине **Presets** (Предустановки) на панели **Effects** (Эффекты).
- 9.** В корзине **Presets** (Предустановки) на панели **Effects** (Эффекты) переместите только что созданную предустановку скошенных краев к каждому оставшемуся в видеопоследовательности клипу **Video 2-4** (исключая тот клип, который находится на дорожке **Video 1** — это фоновый клип для всех остальных клипов).
- 10.** В раскрывающемся списке **View Zoom Level** (Уровень масштаба просмотра) панели **Program Monitor** (Монитор программы) выберите пункт **Fit** (Вписать в окно). Теперь у всех видеоклипов с эффектом «картинка в картинке» одинаковые скошенные рамки (рис. 7.81).

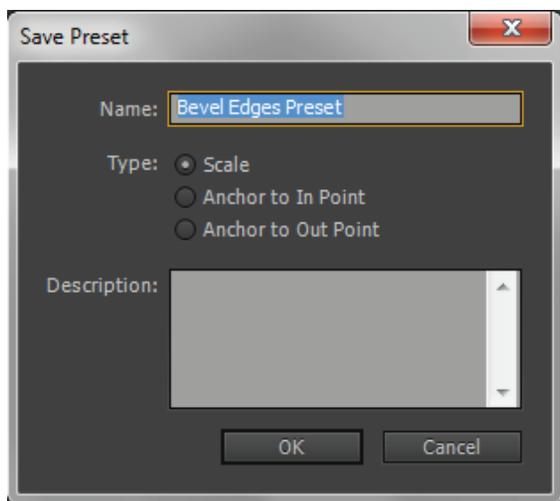


Рис. 7.80. Диалоговое окно **Save Preset**



Рис. 7.81. Эффекты «Картинка в картинке» со скошенными краями

11. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), затем корзину **Perspective** (Перспектива) и переместите эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) к любому клипу в видеопоследовательности (кроме фонового клипа на дорожке **Video 1**).

12. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) откройте параметры эффекта **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) и измените их значения следующим образом (рис. 7.82):

- **Distance** (*Расстояние*): Увеличивайте до тех пор, пока не появится тень (возможно, вам понадобится настроить параметр **View Zoom Level** (Уровень масштаба просмотра) панели **Program Monitor** (Монитор программы), чтобы увидеть, что происходит).
- **Color** (*Цвет*): Используйте инструмент «пипетка», чтобы выбрать темный цвет из окна панели **Program Monitor** (Монитор программы).
- **Opacity** (*Непрозрачность*): Настройте, если необходимо.
- **Softness** (*Мягкость*): Настройте, если нужно, чтобы тень выглядела реалистичнее. В целом, чем больше значение параметра **Distance** (Направление), тем больший уровень мягкости вы должны применить.
- **Direction** (*Направление*): **315°** (или **-45°**).

Примечание. Вам нужно, чтобы тень отбрасывал любой имеющийся источник света. В данном задании вы установили угол освещения для скошенных краев равным -45° (или 315°). Тень должна отбрасываться источником освещения (либо прибавьте, либо вычтите 180° от угла освещения, чтобы вычислить, в каком направлении должна падать тень).

13. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом), выберите эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени).

14. Выберите команду меню **Edit** \Rightarrow **Copy** (Правка \Rightarrow Копировать).

15. Щелкните по другому клипу-картинке, чтобы увидеть его эффекты на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

16. Выберите команду меню **Edit** \Rightarrow **Paste** (Правка \Rightarrow Вставить). Эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) появится на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) вместе со всеми значениями параметров, которые вы установили для других клипов.

17. Выбирайте оставшиеся клипы с эффектом «картинка в картинке» по очереди и применяйте к ним эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) с помощью команды меню **Edit** \Rightarrow **Paste** (Правка \Rightarrow Вставить).

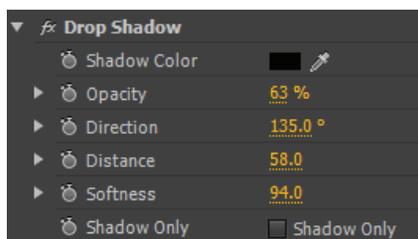


Рис. 7.82. Эффект **Drop Shadow** на панели **Effect Controls**



Рис. 7.83. Видеоклипы с эффектом «Картинка в картинке» со скошенными краями и тенями

18. В раскрывающемся списке **View Zoom Level** (Уровень масштаба просмотра) панели **Program Monitor** (Монитор программы) выберите пункт **Fit** (Вписать в окно). Видеоклипы с эффектом «Картинка в картинке» должны выглядеть приблизительно так, как показано на рис. 7.83.

Применение динамических эффектов **Basic 3D**, **Camera View** и **Transform**

Если вы применяете к клипу несколько видеоэффектов, приложение Adobe Premiere Pro в первую очередь применит непостоянные эффекты (в порядке списка сверху вниз), а только затем — постоянные — **Time Remapping** (Преобразование времени), **Opacity** (Непрозрачность) и **Motion** (Перемещение).

Это значит, что если вы примените к видеоклипу с эффектом «картинка в картинке» (или любому другому клипу) эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени), а затем примените эффект **Motion** (Перемещение), чтобы изображение видеоклипа с эффектом «картинка в картинке» вращалось, то изображение видеоклипа с эффектом «картинка в картинке» и его тень будут вращаться вместе. Это выглядит нереалистично. Тень всегда должна падать в одном направлении. Чтобы тень выглядела реалистично, и при этом изображение клипа вращалось, вы можете перед применением эффекта **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) применить **Transform** (Преобразование) (непостоянный вариант эффекта **Motion** (Перемещение)), **Basic 3D** (Простой 3D) или **Camera View** (Поле зрения камеры) (доступен только в Windows).

Эти эффекты также обладают другими функциями, отличающими их от эффекта **Motion** (Перемещение):

- **Transform** (*Преобразование*): Непостоянный вариант эффекта **Motion** (Перемещение). Он предоставляет четыре дополнительных параметра: **Skew** (Растяжение), **Skew Axis** (Ось растяжения), **Opacity** (Непрозрачность) и отображение на экране перекрестия **Anchor Point** (Опорная точка). С помощью параметра **Skew** (Растяжение) вы можете растягивать клипы, чтобы придать им панорамный вид.
- **Basic 3D** (*Простой 3D*): Лучший помощник, когда вам нужно сделать клип трехмерным. Параметр **Swivel** (Вращение) перемещает левую и правую стороны изображения клипа назад и вперед, а параметр **Tilt** (Наклон) перемещает верхний и нижний край изображения клипа. Кроме того, эффект **Basic 3D** включает функцию отражающей подсветки, которая создает впечатление, что на поверхность изображения клипа падает яркий белый свет. Это свет отражается поверхностью изображения клипа и движется вдоль этой поверхности, пока вы анимируете клип.
- **Camera View** (*Поле зрения камеры*) (только в Windows): Похож на **Basic 3D** (Простой 3D). Предоставляет вам больший контроль над перемещениями изображения клипа под различными углами (изображение клипа можно вращать и растягивать), но вы не можете изменить центральную точку изображения клипа на экране. Кроме того, эффект **Camera View** (Поле зрения камеры) предоставляет возможность поместить клип на однотонном фоне.

Применение динамических эффектов **Basic 3D, Camera View** и **Transform**

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro и создайте новый проект. Импортируйте фоновый клип и еще один видеоклип, чтобы наложить его поверх фона.
2. Поместите фоновый клип на дорожку **Video 1**, а второй видеоклип — на **Video 2**, расположив его прямо над клипом на дорожке **Video 1**.
3. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), откройте корзину **Distort** (Искажение) и переместите эффект **Transform** (Преобразование) на клип на дорожке **Video 2**.
4. На панели **Effect Controls** (Управление эффектами) раскройте параметры эффекта **Transform** (Преобразование), установите флажок **Uniform Scale** (Масштабировать с сохранением пропорций) и укажите значение свойства **Scale** (Масштаб) равным 50% (рис. 7.84).
5. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) щелкните по эффекту **Transform** (Преобразование), чтобы выбрать его и просмотреть параметры перекрестий **Anchor Point** (Опорная точка) и **Position** (Положение) в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы).

Примечание. Вы можете не увидеть перекрестий, если центр вашего видеоизображения белого или другого светлого цвета. В этом случае, выполните следующий шаг, как будто вы их видите, и они станут видимыми, когда вы перетащите их из центра.

6. В окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) перетащите перекрестие **Anchor Point** (Опорная точка) из центра в нижний левый угол окна панели **Program Monitor** (Монитор программы) (рис. 7.85). Произойдут три события:
 - Переместив это перекрестие, вы увидите под ним перекрестие **Position** (Положение). Перекрестие **Position** (Положение) останется в центре экрана.

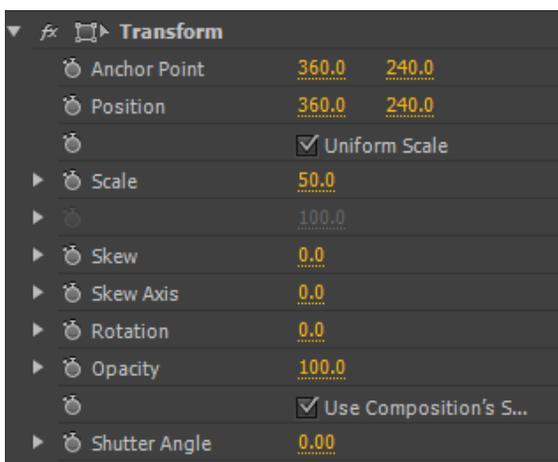


Рис. 7.84. Эффект **Transform**

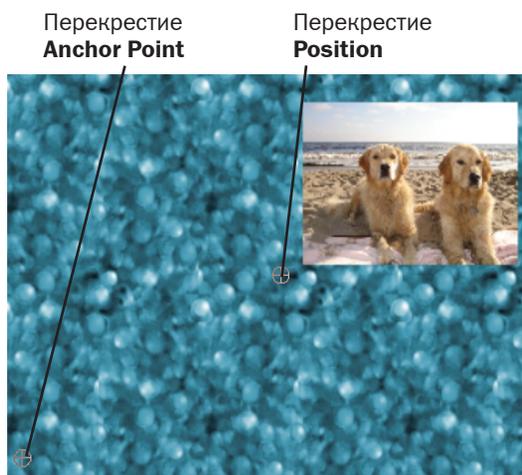


Рис. 7.85. Эффект **Transform**

- На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) значение параметра **Anchor Point** (Опорная точка) изменится на 0,0, 480 (или близкое к этому).
- Изображение клипа переместится в верхний правый угол, поскольку опорную точку переместили в нижний левый угол, а перекрестие **Position** (Положение) останется в центре экрана.

Примечание. Положение опорной точки эффекта **Transform** (Преобразование) в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) фактически отражает ее местоположение в клипе (если представить себе, что края экрана выступают как края изображения клипа). Может показаться, что это противоречит здравому смыслу, но на практике это срабатывает. Если вы еще больше обрежете клип, перемещать опорную точку в пределах такого маленького изображения клипа будет невозможно.

7. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) откройте параметры эффекта **Transform** (Преобразование) и установите два ключевых кадра для параметра **Rotation** (Вращение): никакого вращения в точке входа клипа и двукратное вращение (два полных оборота по часовой стрелке) в точке выхода (рис. 7.86). Сверните параметры эффекта **Transform** (Преобразование).

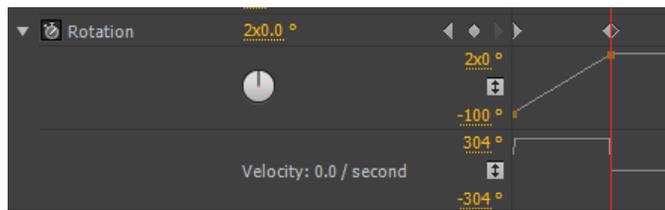


Рис. 7.86. Настройки параметра **Rotation**

8. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), откройте корзину **Perspective** (Перспектива) и переместите эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) к клипу.

Примечание. Обязательно проверьте, чтобы эффект **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) находился ниже эффекта **Transform** (Преобразование) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). В противном случае, переместите его ниже эффекта **Transform** (Преобразование) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

9. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) откройте параметры эффекта **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) и установите значение параметра **Distance** (Расстояние) равным **50** (рис. 7.87).

10. Воспроизведите клип.

Отбрасываемая тень всегда падает в одном и том же направлении, вниз и вправо.

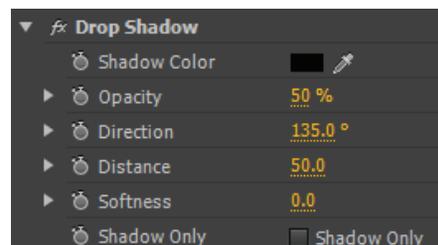


Рис. 7.87. Эффект **Drop Shadow**

11. Измените параметры **Skew** (Растяжение) и **Skew Axis** (Ось растяжения) (эффекта **Transform** (Преобразование)), чтобы изменить форму клипа.

Отбрасываемая тень изменится соответствующим образом (рис. 7.88).

12. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) удалите эффект **Transform** (Преобразование) или щелкните по кнопке **Toggle The Effect On Or Off** (Включить/выключить эффект), чтобы его отключить.

13. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), откройте корзину **Perspective** (Перспектива) и перетащите эффект **Basic 3D** (Простой 3D) на панель **Effect Controls** (Управление эффектом) над эффектом **Drop Shadow** (Отбрасывание тени).

Примечание. Если вы поместите его под эффектом **Drop Shadow** (Отбрасывание тени) в списке эффектов, тень будет «приклеена» к клипу, именно так, как в случае с эффектом **Motion** (Перемещение).

14. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) откройте параметры эффекта **Basic 3D** (Простой 3D) и выберите параметр **Show Specular Highlight** (Показать отражающую подсветку) (рис. 7.89).

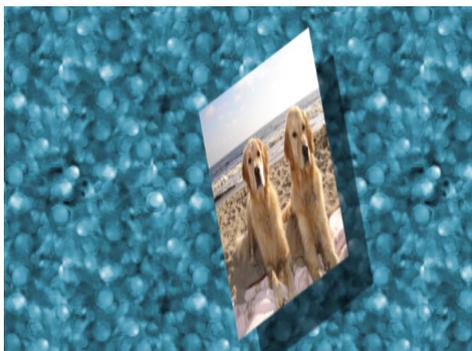


Рис. 7.88. Эффект **Transform** с применением настройки **Skew**

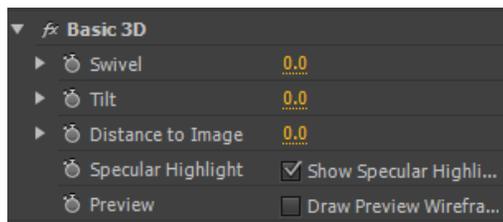


Рис. 7.89. Эффект **Basic 3D**

15. Настраивайте параметры **Swivel** (Вращение) и **Tilt** (Наклон) до тех пор, пока не увидите подсветку, перемещающуюся по изображению клипа (рис. 7.90).

Примечание. Подсветка становится очень яркой в центре изображения клипа. При использовании эффекта **Basic 3D** (Простой 3D), лучше всего поворачивать и наклонять изображение клипа таким образом, чтобы отражающая подсветка перемещалась вдоль края изображения клипа.



Рис. 7.90. Эффект **Basic 3D** с отражающей подсветкой

16. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) удалите эффект **Basic 3D** (Простой 3D) или щелкните по кнопке **Toggle The Effect On Or Off** (Включить/выключить эффект), чтобы его отключить.

Примечание. Следующие шаги можно выполнить только в операционной системе Windows.

17. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), откройте корзину **Transform** (Преобразование) и перенесите эффект **Camera View** (Поле зрения камеры) на панель **Effect Controls** (Управление эффектом) над эффектом **Drop Shadow** (Отбрасывание тени).

18. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) щелкните по кнопке **Camera View Setup** (Настройка поля зрения камеры), которая находится справа от слов «Camera View». Появится диалоговое окно **Camera View Settings** (Настройки поля зрения камеры) (рис. 7.91).

Примечание. При использовании эффекта **Camera View** (Поле зрения камеры) создается впечатление, что вы смотрите на изображение клипа с разных позиций. Это очень похоже на эффект **Basic 3D** (Простой 3D) — изображение клипа вращается, переворачивается и его масштаб изменяется. Для него также доступно диалоговое окно для управления настройками, и вы можете воспроизводить клип на однотонном фоне.

19. В диалоговом окне **Camera View Setting** (Настройки поля зрения камеры) измените значения параметров **Longitude** (Долгота) и **Latitude** (Широта) так, чтобы клип отклонялся в противоположную от зрителя сторону.

20. Уменьшите значение параметра **Focal Length** (Фокусное расстояние), чтобы растянуть клип.

21. Установите флажок **Fill Alpha Channel** (если оставить его сброшенным, вы увидите фоновый клип из **Video 1**), щелкните по цветовой панели и выберите цвет фона. После этого щелкните по кнопке **ОК** и закройте диалоговое окно.

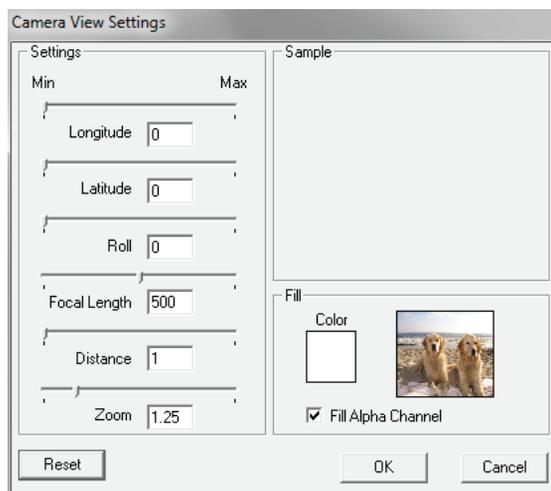


Рис. 7.91. Диалоговое окно **Camera View Settings**

ВРЕМЕННАЯ И ПРОСТРАНСТВЕННАЯ ИНТЕРПОЛЯЦИЯ КЛЮЧЕВЫХ КАДРОВ

Интерполяция ключевых кадров меняет поведение параметров эффекта при его переходе между этими кадрами.

Два основных вида интерполяции — это линейная интерполяция и интерполяция Безье.

- *Линейная интерполяция:* Создает равномерное изменение между ключевыми кадрами. Например, если вы задаете значение параметра эффекта 0% в начале 12-секундного клипа и 100% в конце, то значение будет равно 25% на третьей секунде и 50% на шестой секунде. Изменения, созданные с помощью линейной интерполяции, начинаются и заканчиваются внезапно.
- *Интерполяция Безье:* Скорость изменения увеличивается или уменьшается в зависимости от формы кривой Безье, например, плавное или резкое увеличение скорости на первом ключевом кадре, а затем медленное или стремительное замедление на втором.

Чтобы переключить интерполяцию с линейной на Безье, нужно совершить всего два щелчка кнопкой мыши. Чтобы начать разбираться в настройке параметров кривой Безье, нужна некоторая практика.

Применение автоматических настроек

Когда вы добавляете ключевые кадры для создания практически каждого эффекта, вы меняете то, как эти эффекты ведут себя в течение времени. Это называется *временной интерполяцией*. В программе Adobe Premiere Pro CS6 по умолчанию задана линейная временная интерполяция: скорость между ключевыми кадрами постоянная. Вы можете изменить ее на временную интерполяцию Безье и настроить ее кривую с помощью графиков **Value** (Значение) и **Velocity** (Скорость) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). Также вы можете посмотреть предустановки для интерполяции Безье на панели **Timeline** (Монтажный стол).

У двух эффектов — **Motion** (Перемещение) и **Lightning** (Освещение) — различные виды интерполяции. Для двух этих эффектов вы можете менять параметры положения, чтобы настроить их физическое местоположение в пределах видеокадра. С помощью *пространственной интерполяции* вы можете контролировать изменение этого местоположения. Регулировать пространственную интерполяцию можно в окне **Program Monitor** (Монитор программы). По умолчанию, пространственная интерполяция задана как кривая Безье. Последнее упражнение данного раздела посвящено этой теме.

Прежде чем приступить к выполнению заданий из данного раздела, мы советуем вам ознакомиться с разделами «Применение и настройка видеоэффектов» и «Использование эффекта Motion». В этих разделах описаны параметры эффектов и ключевые кадры, широко используемые в данном разделе. Кроме того, мы рекомендуем вам ознакомиться со следующими разделами по созданию текста: «Создание текста и объектов с помощью инструмента Title»

и «Создание текстовых эффектов». В этих разделах рассказывается, как создавать текстовые объекты, с которыми вы будете работать в данном разделе.

Для выполнения упражнений из данного раздела вам не нужны видеоклипы или другие материалы.

Применение и настройка предустановки кривой Безье

1. Запустите приложение Adobe Premiere Pro и создайте новый проект.
2. Выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Title** (Файл ⇒ Новый ⇒ Титр).

Появится диалоговое окно **New Title** (Новый титр).

3. Введите название титра — **Arrow** — и щелкните по кнопке **OK**.

Откроется конструктор титров **Titler**.

4. В окне конструктора титров **Titler** создайте стрелу, выполнив следующие действия:

а. Используйте инструмент **Rectangle** (Прямоугольник), чтобы создать основание стрелки. Сделайте ее максимального размера, но чтобы она при этом не выходила за границы безопасной зоны (рис. 7.92).

б. С помощью параметров панели **Properties** (Свойства) закрасьте основание стрелки темным однотонным цветом (рис. 7.93).

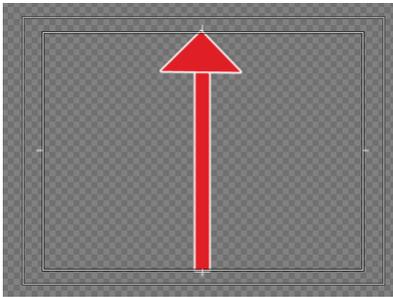


Рис. 7.92. Графическая стрела в окне инструмента **Titler**

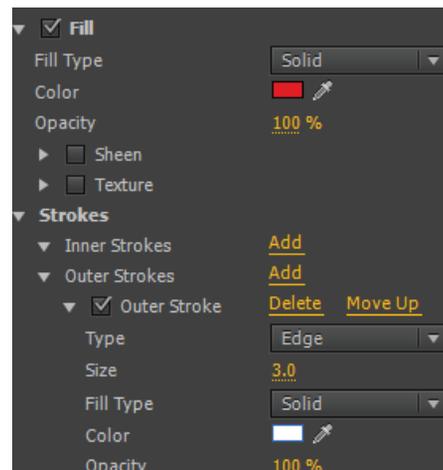


Рис. 7.93. Панель **Properties**

в. Добавьте белую внешнюю обводку, установив ее толщину равной **3**.

г. Используйте инструмент **Wedge** (Клин), чтобы создать острие (вам нужно будет перевернуть его и разместить на вершине основания)

5. Закройте окно инструмента **Titler**.

6. На панели **Project** (Проект) перетащите клип **Arrow** в видеопоследовательность.
7. На панели **Effects** (Эффекты) раскройте корзину **Video Effects** (Видеоэффекты), затем корзину **Stylize** (Стилизация) и перетащите эффект **Alpha Glow** (Сияние по альфа-каналу) на клип со стрелой.
8. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) раскройте параметры эффекта **Alpha Glow** (Сияние по альфа-каналу) и щелкните по кнопке **Toggle Animation** (Переключатель анимации) параметра **Glow** (Сияние), чтобы включить ключевые кадры.
9. Установите следующие ключевые кадры (рис. 7.94):
 - Точка входа клипа: **Glow** (Сияние) = 0
 - Точка середины клипа: **Glow** (Сияние) = 100
 - Точка выхода клипа: **Glow** (Сияние) = 0

Примечание. Когда вы добавляете в эффект ключевые кадры, то его графики **Value** (Значение) и **Velocity** (Скорость) отображаются прямо под ключевыми кадрами. График **Value** (Значение) отображает значение выбранного параметра в любой момент времени. График **Velocity** (Скорость) отображает скорость изменений между ключевыми кадрами. Для пространственных параметров эффекта (например, **Position** (Положение) в эффектах **Motion** (Перемещение) и **Transform** (Преобразование)) не существует графиков **Value** (Значение).

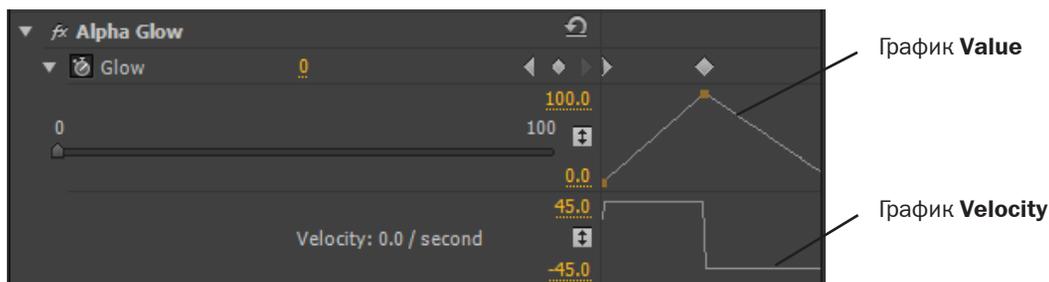


Рис. 7.94. Эффект **Alpha Glow** и графики **Value** и **Velocity** на панели **Effect Controls**

10. Воспроизведите клип.

Степень сияния увеличивается с постоянной скоростью до максимального значения, а затем немедленно начинает уменьшаться, также с постоянной скоростью (рис. 7.95).

11. Правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой мыши, удерживая клавишу **Control** (OS X), щелкните по первому ключевому кадру на шкале времени, чтобы открыть его контекстное меню. Вы увидите семь вариантов интерполяции ключевого кадра (рис. 7.96):
 - **Linear** (Линейная): Установлена по умолчанию. Создает равномерное изменение между ключевыми кадрами.
 - **Bezier** (Кривая Безье): Вы можете вручную отрегулировать форму графика (скорость изменения) по обе стороны от ключевого кадра. Используйте этот метод интерполяции, чтобы создавать либо очень плавные изменения, либо резкие скачки.

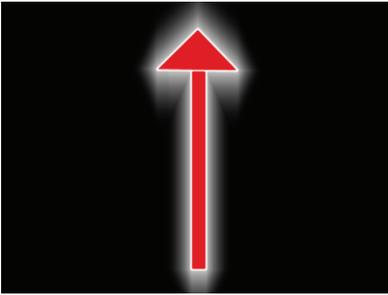


Рис. 7.95. Стрелка с примененным эффектом **Alpha Glow**

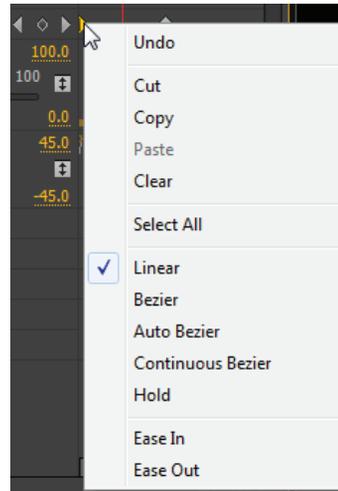


Рис. 7.96. Контекстное меню ключевого кадра

- **Auto Bezier** (*Автоматическая кривая Безье*): Обеспечивает плавную скорость изменений при переходе между ключевыми кадрами. Если вы меняете значение ключевого кадра, благодаря управляющим маркерам Безье скорость изменений при переходе между ключевыми кадрами остается плавной. Если вы настроите управляющие маркеры, вариант интерполяции сменится на **Continuous Bezier** (*Непрерывная кривая Безье*).
- **Continuous Bezier** (*Непрерывная кривая Безье*): Обеспечивает плавную скорость изменений при переходе между ключевыми кадрами. Однако, в отличие от автоматической кривой Безье, непрерывная кривая Безье позволяет настраивать управляющие рычаги вручную. Когда вы перемещаете маркер (меняя при этом форму кривой) на одну сторону от ключевого кадра, форма кривой по другую сторону от ключевого кадра также меняется, что обеспечивает плавность перехода.
- **Hold** (*Удержание*): Меняет значение параметра без постепенного перехода (резкое изменение эффекта). График, отражающий данный метод интерполяции ключевого кадра, представляет собой горизонтальную прямую линию.
- **Ease In** (*Замедление*): Постепенно уменьшает скорость изменений значения при приближении к ключевому кадру.
- **Ease Out** (*Ускорение*): Постепенно увеличивает скорость изменений значения по мере отдаления от ключевого кадра.

Примечание. Хотя с помощью методов интерполяции можно менять скорость, с которой меняется значение параметра при переходе между ключевыми кадрами, с помощью них нельзя изменить длительность перехода между ключевыми кадрами. Длительность определяется временным промежутком (или расстоянием на шкале времени) между ключевыми кадрами.

12. В контекстном меню ключевого кадра выберите пункт **Ease Out** (*Ускорение*). Произойдут три события (рис. 7.97):

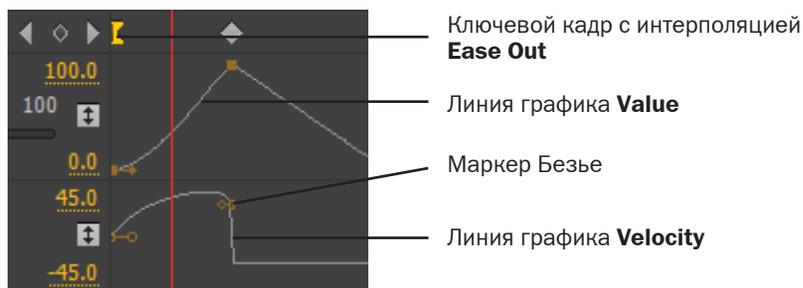


Рис. 7.97. Шкала времени на панели **Effect Controls** с установленным вариантом интерполяции **Ease In**

- Значок ключевого кадра превратится в песочные часы.
- Левая часть линии графика **Value** (Значение) превратится в кривую Безье, и первый ключевой кадр в графике получит маркер Безье. График **Value** (Значение) показывает, как с течением времени меняется значение параметра **Glow** (Сияние).
- Линия графика **Velocity** (Скорость) превратится в кривую Безье, и появятся два маркера Безье, один — для первого ключевого кадра, а второй — для второго. График **Velocity** (Скорость) показывает изменение скорости с течением времени: ее увеличение.

Примечание. Мы расскажем, как работать с кривыми Безье и их маркерами в графиках **Value** (Значение) и **Velocity** (Скорость) в следующих двух упражнениях в данном разделе.

13. Воспроизведите клип.

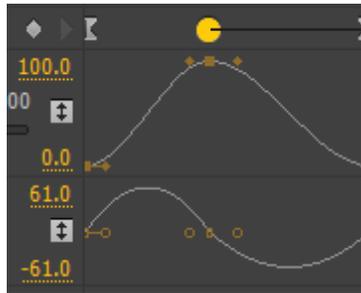
Теперь сияние появляется более плавно.

14. Правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой мыши, удерживая клавишу **Control** (OS X) щелкните по третьему ключевому кадру (в конце клипа) и выберите пункт **Ease In** (Замедление). Произойдет то же, что и в прошлом случае, с одним лишь изменением — в этот раз в кривую превратится правая часть линии графика **Value** (Значение) (рис. 7.98).

15. Правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой мыши, удерживая клавишу **Control** (OS X), щелкните по центральному ключевому кадру и выберите пункт **Auto Bezier** (Ав-



Рис. 7.98. График **Value** с установленной интерполяцией **Ease In** и **Ease Out**



Ключевой кадр с установленной интерполяцией **Auto Bezier**

Рис. 7.99. Линия графика **Value** и три ключевых кадра с установленной интерполяцией (слева направо): **Ease Out**, **Auto Bezier** и **Ease In**

томатическая кривая Безье). Значок ключевого кадра превратится в кружок, и на графике **Value** (Значение) появится ключевой кадр с двумя маркерами Безье (рис. 7.99).

16. Установите курсор текущей позиции воспроизведения к центральному ключевому кадру, щелкнув для этого по кнопке **Go To Previous Keyframe** (Перейти к предыдущему ключевому кадру) или **Go To Next Keyframe** (Перейти к следующему ключевому кадру).

17. Присвойте параметру **Glow** (Сияние) значение **80** (перетащите ползунковый регулятор параметра **Glow** (Сияние) или введите его с клавиатуры). Вершина графика опустится, но при этом изгиб автоматической кривой Безье останется плавным.

18. Воспроизведите клип со стрелкой, чтобы увидеть результат этих изменений.

Настройка кривых и маркеров Безье

При добавлении ключевого кадра в эффект, отображаются графики **Value** (Значение) и **Velocity** (Скорость). Изменение интерполяции ключевого кадра на любой вид кривой Безье приводит к тому, что прямая линия графика становится изогнутой и в этом графике ключевые кадры получают маркеры Безье. Эти кривые Безье и маркеры используются для того, чтобы точно настроить поведение эффекта во времени — его временную и пространственную интерполяцию.

Настройка кривых и маркеров Безье

- 1.** Продолжите с того шага, на котором вы остановились в прошлом упражнении.
- 2.** На графике **Value** (Значение) перетащите центральный ключевой кадр вниз (рис. 7.100). Значение параметра **Glow** (Сияние) уменьшится и его ползунковый регулятор сдвинется влево. Это еще один способ изменения значения параметра ключевого кадра.

Примечание. Вы не можете перемещать влево или вправо ключевой кадр на графике **Value** (Значение), поэтому нельзя изменить местоположение ключевого кадра в клипе путем перемещения ключевого кадра на графике **Velocity** (Скорость).

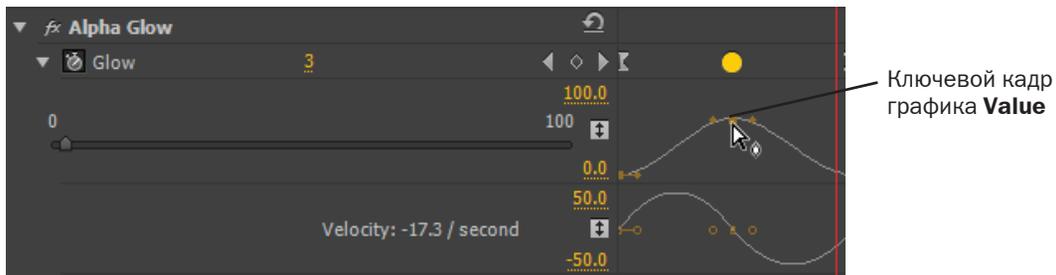


Рис. 7.100. Эффект Alpha Glow на панели Effect Controls

3. Перетащите левый маркер к центральному ключевому кадру на графике **Value** (Значение), чтобы увеличить его длину и переместить его вверх или вниз. Произойдет следующее (рис. 7.101):

- Основной ключевой кадр, над графиком **Value** (Значение), примет вид песочных часов (перемещение маркера ключевого кадра автоматической кривой Безье меняет метод интерполяции этого ключевого кадра на непрерывную кривую Безье).
- Изменится угол наклона и форма графика **Value** (Значение) (чем больше угол наклона, тем выше скорость изменения).

Примечание. Перемещение маркера вверх увеличивает скорость изменений, а перемещение маркера вниз — уменьшает ее. Чтобы настроить диапазон влияния кривой, перемещайте маркер Безье влево или вправо.

4. Воспроизведите клип со стрелкой, чтобы увидеть результат этих изменений.

5. Правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой мыши, удерживая клавишу **Control** (OS X) щелкните по центральному ключевому кадру и выберите вариант **Bezier** (Кривая Безье).

Немедленных заметных изменений не произойдет.

6. На графике **Value** (Значение) перетащите левый маркер центрального ключевого кадра немного ниже.

Положение правого маркера не изменилось (рис. 7.102).

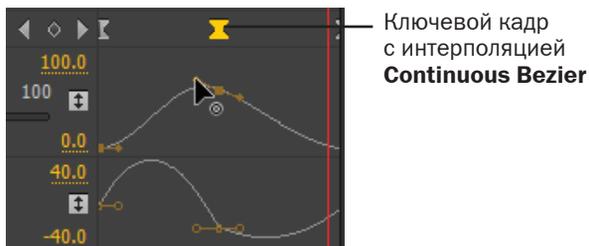


Рис. 7.101. График Value на панели Effect Control



Рис. 7.102. Изменения в графике Value

Маркеры Безье (в противоположность маркерам **Continuous Bezier** (Непрерывная кривая Безье) или **Auto Bezier** (Автоматическая кривая Безье)) функционируют независимо друг от друга, что может привести к резкому увеличению скорости изменения по одну сторону от ключевого кадра. В данном примере (рис. 7.102) сияние сначала нарастает очень медленно, рядом с ключевым кадром оно быстро увеличивается, а затем, после ключевого кадра, медленно уменьшается.

7. На графике **Velocity** (Скорость) (под графиком **Value** (Значение)) перетащите левый маркер Безье центрального ключевого кадра вниз.

Произойдет следующее (рис. 7.103):



Рис. 7.103. Графики **Value** (вверху) и **Velocity** на панели **Effect Controls**

- Изгиб графика **Value** (Значение) быстро поднимется до своей наивысшей точки (100), а затем будет сохранять это положение до центрального ключевого кадра.
- Изгиб графика **Velocity** (Скорость) между первым и вторым ключевыми кадрами станет более выраженным.
- Значения пиковых точек (как наивысшей, так и наименьшей) графика **Velocity** (Скорость) увеличатся. Эти значения, в данном случае, отражают скорость изменения интенсивности параметра **Glow** (Сияние) в секунду.

Примечание. Функция **Toggle Automatic Range Rescaling** (Переключение автоматического масштабирования диапазона) удерживает пиковые точки в пределах области просмотра. Вы можете отключить эту функцию, щелкнув по одноименной кнопке (рис. 7.103). Но если позже вы поднимите график еще выше, пиковые точки выйдут за пределы области просмотра. Если это произошло, можно перетащить вниз нижнюю границу области просмотра, чтобы увеличить ее.

8. Воспроизведите клип со стрелкой, чтобы увидеть результат этих изменений.

Применение и настройка временной интерполяции ключевого кадра на панели **Timeline**

Работа с временной интерполяцией ключевого кадра в клипе на панели **Timeline** (Монтажный стол) очень похожа на работу с интерполяцией на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). Единственный недостающий элемент — это скорость. Скорость можно изменять

только на графике **Velocity** (Скорость) на панели **Effect Controls** (Управление эффектом). Ниже представлен краткий обзор процесса.

Настройка временной интерполяции ключевого кадра на панели **Timeline**

1. Поместите в видеопоследовательность еще один клип со стрелкой.
2. Убедитесь, что видеодорожка открыта, и в раскрывающемся списке **Show Keyframes** (Показать ключевые кадры) выбран вариант **Show Keyframes** (Показать ключевые кадры).
3. Примените к клипу эффект **Alpha Glow** (Сияние по альфа-каналу).
4. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) раскройте параметры эффекта **Alpha Glow** (Сияние по альфа-каналу) и щелкните по кнопке **Toggle Animation** (Переключатель анимации) параметра **Glow** (Сияние), чтобы включить ключевые кадры.
5. На панели **Timeline** (Монтажный стол) установите курсор текущей позиции воспроизведения в начало клипа.
6. На панели **Timeline** (Монтажный стол) для дорожки **Track 1** (не на панели **Effects** (Эффекты)) щелкните по кнопке **Add-Remove Keyframe** (Добавить-Удалить ключевой кадр), чтобы добавить ключевой кадр. Установите курсор текущей позиции воспроизведения примерно на 1 секунде клипа и добавьте еще один ключевой кадр. Установите курсор текущей позиции воспроизведения примерно на 2 секунде клипа и добавьте третий ключевой кадр.

Примечание. Возможно, вам будет удобнее, если названия клипов будут отображаться только на панели **Timeline** (Монтажный стол).

7. Разместите ключевые кадры, как показано в примере (рис. 7.104).
8. Примените интерполяцию Безье следующим образом:
 - Правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой мыши, удерживая клавишу **Control** (OS X), щелкните по первому ключевому кадру и выберите вариант **Ease Out** (Ускорение).
 - Правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой мыши, удерживая клавишу **Control** (OS X), щелкните по центральному ключевому кадру и выберите вариант **Continuous Bezier** (Непрерывная кривая Безье).
 - Правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой мыши, удерживая клавишу **Control** (OS X), щелкните по третьему ключевому кадру и выберите вариант **Ease In** (Замедление).

Кривые Безье добавлены в ключевые кадры (рис. 7.105).

9. Переместите маркер Безье любого ключевого кадра, чтобы изменить форму кривой.



Рис. 7.104. Ключевые кадры клипа на панели **Timeline** (Монтажный стол)

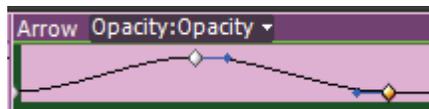


Рис. 7.105. Ключевые кадры клипа с применением интерполяции Безье

Настройка пространственной и временной интерполяции ключевых кадров в эффекте Motion

Два эффекта в приложении Adobe Premiere Pro — **Motion** (Перемещение) и **Lightning** (Освещение) — предлагают дополнительный вариант интерполяции ключевых кадров: пространственная интерполяция.

Чтобы перемещать клип по экрану, используется параметр **Position** (Положение) эффекта **Motion** (Перемещение). Добавив ключевые кадры, вы создадите траекторию движения. Используйте параметры **Start Point** (Начальная точка) и **End Point** (Конечная точка) эффекта **Lightning** (Освещение) с ключевыми кадрами, чтобы перемещать данный эффект по экрану. В обоих случаях можно применить пространственную интерполяцию кривой Безье к ключевым кадрам этих эффектов, чтобы изменить характер их движения. Это задание посвящено параметру **Position** (Положение) эффекта **Motion** (Перемещение). Скорее всего, вы еще не раз будете использовать параметры пространственной и временной интерполяции кривой Безье в этом эффекте.

Настройка интерполяции ключевых кадров в эффекте Motion

1. Поместите в видеопоследовательность еще один клип со стрелкой.
2. Щелкните по этому клипу, чтобы открыть его в панели **Effect Controls** (Управление эффектом).
3. Откройте параметры эффекта **Motion** (Перемещение).
4. Уменьшите значение параметра **Scale** (Масштаб) так, чтобы стрелка занимала примерно половину от высоты экрана.

Так у вас будет пространство для того, чтобы перемещать стрелку.

5. Установите четыре ключевых кадра позиции для клипа со стрелкой:
 - Точка входа: Верхняя левая четверть экрана
 - Примерно одна четвертая клипа: Внизу по центру экрана
 - Примерно середина клипа: Верхняя правая четверть экрана
 - Примерно три четверти клипа: Центр экрана

Ваша шкала времени на панели **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 7.106) и траектория движения по окну панели **Program Monitor** (Монитор программы) (рис. 7.107) должны выглядеть так, как показано на этих рисунках.

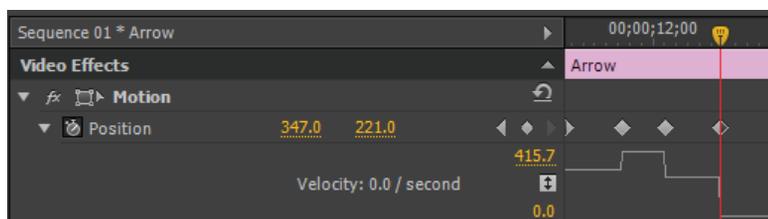


Рис. 7.106. Эффект Motion на панели Effect Controls

Примечание. Траектория движения (пространственная интерполяция) в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) по умолчанию представляет собой кривую Безье. Маленькие четырехконечные звездочки на траектории — это ключевые кадры, а крошечные точки рядом с этими ключевыми кадрами (но не на траектории) — это маркеры Безье (рис. 7.107).

По умолчанию, к каждому ключевому кадру применена пространственная интерполяция **Auto Bezier** (Автоматическая кривая Безье), что означает, что по обе стороны от ключевого кадра характер движения клипа будет одинаков. Вы можете сменить вариант интерполяции с **Auto Bezier** (Автоматическая кривая Безье) на **Continuous Bezier** (Непрерывная кривая Безье) или **Bezier** (Кривая Безье). Все варианты обладают различными параметрами (как рассказывалось в первом задании).

6. Воспроизведите клип.

Если ваши ключевые кадры распределены по шкале времени панели **Effect Controls** (Управление эффектом) более или менее равномерно, то скорость клипа будет постоянной. Это линейная временная интерполяция. Далее в этом упражнении вы измените ее на временную интерполяцию Безье.

7. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в центр клипа. В окне **Program Monitor** (Монитор программы) перетащите один из маркеров **Bezier** ко второму ключевому кадру (рис. 7.108).

Вы изменили форму кривой, изменив при этом перемещение стрелки по экрану. Это ее пространственная интерполяция.

Переместив маркер автоматической кривой Безье (**Auto Bezier**), вы также изменили выбранный вариант интерполяции ключевого кадра на **Continuous Bezier** (Непрерывная кривая Безье) (как объяснялось в первом упражнении).

8. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой мыши, удерживая клавишу **Control** (OS X), по второму ключевому кадру.

В контекстном меню вы увидите два пункта: **Temporal Interpolation** (Временная интерполяция) и **Spatial Interpolation** (Пространственная интерполяция) (рис. 7.109).

9. Выберите пункт **Spatial Interpolation** (Пространственная интерполяция) (ее текущая настройка — **Continuous Bezier** (Непрерывная кривая Безье)) и далее выберите вариант **Bezier** (Кривая Безье).

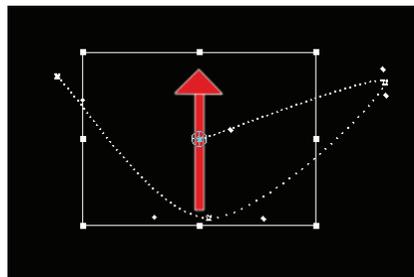


Рис. 7.107. Траектория эффекта **Motion** и ключевые кадры в окне панели **Program Monitor**

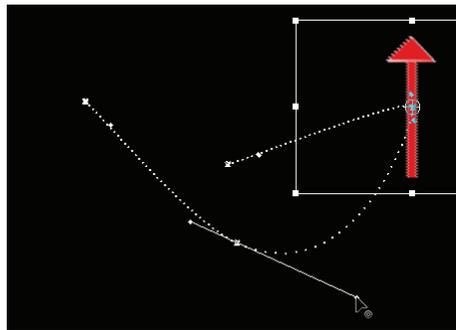


Рис. 7.108. Настройка эффекта **Motion**

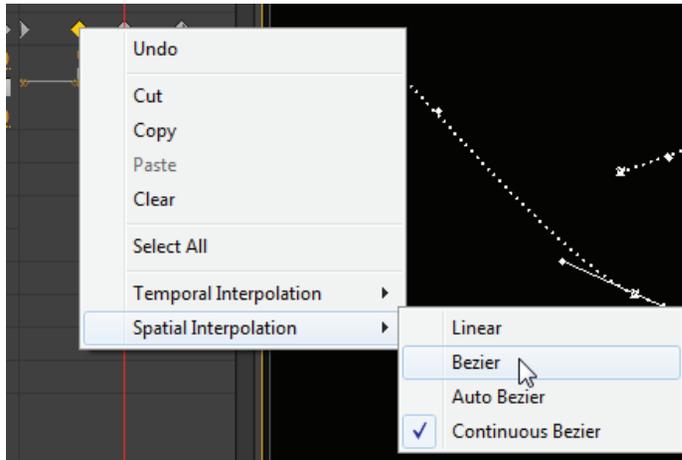


Рис. 7.109. Меню параметра **Position** ключевого кадра

Примечание. На шаге 7 в окне панели **Program Monitor** (Монитор программы) вы изменили вариант пространственной интерполяции ключевого кадра с **Auto Bezier** (Автоматическая кривая Безье) на **Continuous Bezier** (Непрерывная кривая Безье), просто перетащив маркер Безье. Но единственное место, где вы можете изменить вариант пространственной интерполяции ключевого кадра на вариант **Bezier** (Кривая Безье) или обратно на **Auto Bezier** (Автоматическая кривая Безье) — это контекстное меню шкалы времени ключевого кадра на панели **Effect Controls** (Управление эффектом).

10. В окне **Program Monitor** (Монитор программы) на втором ключевом кадре переместите тот же маркер, что и на шаге 7.

Примечание. В этот раз второй маркер Безье не двигается. Как отмечалось при обсуждении временной интерполяции в предыдущем задании, маркеры Безье ведут себя независимо друг от друга.

11. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) установите различные виды временной интерполяции для каждого из четырех ключевых кадров. Для этого щелкайте по каждому из них правой кнопкой мыши (Windows) или мышью, удерживая клавишу **Control** (OS X), выбирайте вариант **Temporal Interpolation** (Временная интерполяция), а затем следующее значение (рис. 7.110):

- первый ключевой кадр: **Ease Out** (Ускорение)
- второй ключевой кадр: **Continuous Bezier** (Непрерывная кривая Безье)
- третий ключевой кадр: **Bezier** (Кривая Безье)
- четвертый ключевой кадр: **Ease In** (Замедление)

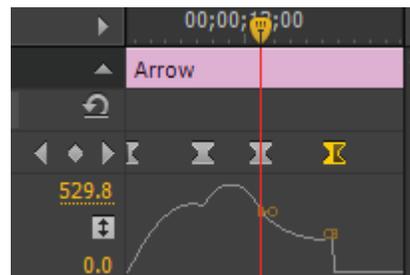


Рис. 7.110. График **Velocity** на панели **Effect Controls**

12. Воспроизведите клип со стрелкой.

Стрелка вначале постепенно ускоряется, а ближе к концу клипа постепенно замедляется. Характер движения на втором и третьем ключевых кадрах не меняется, хотя вы изменили их временную интерполяцию. Вам нужно изменить их маркеры Безье.

13. На панели **Effect Controls** (Управление эффектом) щелкните по второму ключевому кадру (тому, которому присвоен вариант интерполяции **Continuous Bezier** (Непрерывная кривая Безье)).

Это активирует его маркеры временной интерполяции Безье на графике **Velocity** (Ускорение) (рис. 7.111).

14. Перемещайте маркер вниз и вверх.

При этом будет меняться форма кривой с обеих сторон.

15. Перемещайте маркер влево и вправо.

При этом меняется местоположение пиковой точки кривой на выбранной стороне от ключевого кадра, а форма кривой с другой стороны от ключевого кадра меняться не будет.

16. Выберите третий ключевой кадр (тот, которому присвоен вариант интерполяции **Bezier** (Кривая Безье)) и перетаскивайте один из его маркеров вверх и вниз.

Поскольку к нему применен вариант интерполяции **Bezier**, все маркеры перемещаются поочередно, по одному, при этом возникают резкие скачки скорости (рис. 7.112).



Рис. 7.111. Маркер **Continuous Bezier**



Рис. 7.112. Маркер Безье

17. Воспроизведите клип со стрелкой, чтобы увидеть результат изменений настроек временной интерполяции.

РЕДАКТИРОВАНИЕ ЗВУКА

Хотя в некоторых ситуациях программу Adobe Audition CS6 можно использовать для записи звука, в подавляющем большинстве случаев она применяется для редактирования, очистки или добавления эффектов в существующие аудиофайлы — например, звуковое сопровождение, записанное вместе с видеоизображением. Например, если вы сняли интервью, можно воспользоваться программой Audition, чтобы подавить фоновый шум, увеличить уровень громкости или удалить звук звонка мобильного телефона.

В этом разделе представлены следующие упражнения:

- Разделение звукового файла на клипы;
- Обрезка аудиофайлов;
- Подавление шума;
- Увеличение или уменьшение уровня громкости;
- Удаление посторонних шумов;
- Применение эффектов;
- Объединение отредактированных клипов в многодорожечной сессии;
- Растяжение клипов в многодорожечной сессии.

Разделение звукового файла на клипы

После того, как аудиоклип будет записан и импортирован в программу Adobe Audition, вы можете разделить его на части, редактировать и работать с которыми можно по отдельности.

Разделение звукового файла на клипы

1. Запустите программу Adobe Audition.
2. Откройте аудиофайл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы).

Примечание. Чтобы открыть файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы), вы можете дважды щелкнуть по файлу на панели **Files** (Файл) или в многодорожечной сессии. Вы также можете выбрать команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть), чтобы открыть файл, который еще не был импортирован на панель **Files** (Файл). Еще один способ — записать новый звуковой файл на панели **Editor** (Редактор). Для получения информации о записи звука обратитесь к разделу «Как записать дикторский текст».

3. Выберите инструмент **Time Selection** (Выделение по времени) на панели инструментов (рис. 7.113).
4. Выделите фрагмент аудиофайла путем перетаскивания (рис. 7.114).
5. Выберите команду меню **File** ⇒ **Save Selection As** (Файл ⇒ Сохранить выделение как).

Появится диалоговое окно **Save Selection As** (Сохранение выделения как) (рис. 7.115).

Программа Adobe Audition создаст новый файл на основе выделенного звукового фрагмента. По умолчанию новый файл представляет собой файл Wave PCM, но вы можете изменить формат в раскрывающемся списке **Format** (Формат).

6. Введите описательное имя аудиофайла и щелкните по кнопке **ОК**, чтобы создать новый файл.



Рис. 7.113. Панель инструментов

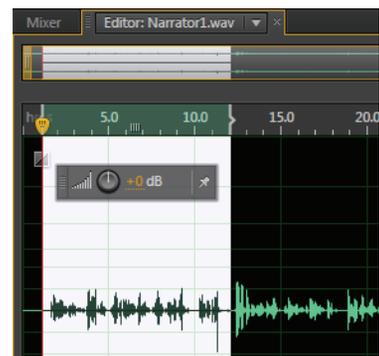


Рис. 7.114. Выделение фрагмента звукового файла

Программа Audition создаст новый файл. Для работы с этим файлом в программе Audition вы должны импортировать его.

7. Выберите команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть), найдите новый файл, выберите его и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Новый файл будет открыт в панели **Editor** (Редактор) и отобразится на панели **Files** (Файл) (рис. 7.116).

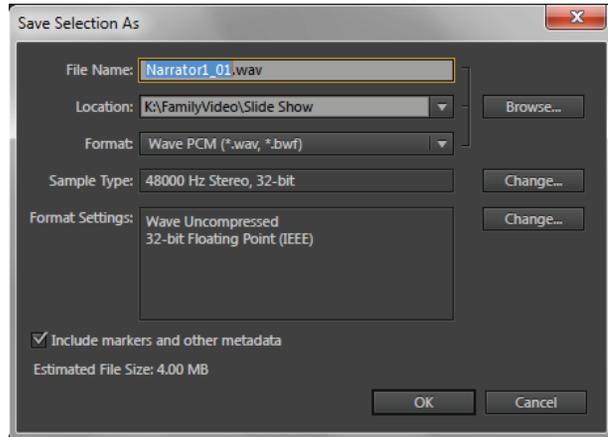


Рис. 7.115. Диалоговое окно **Save Selection As**

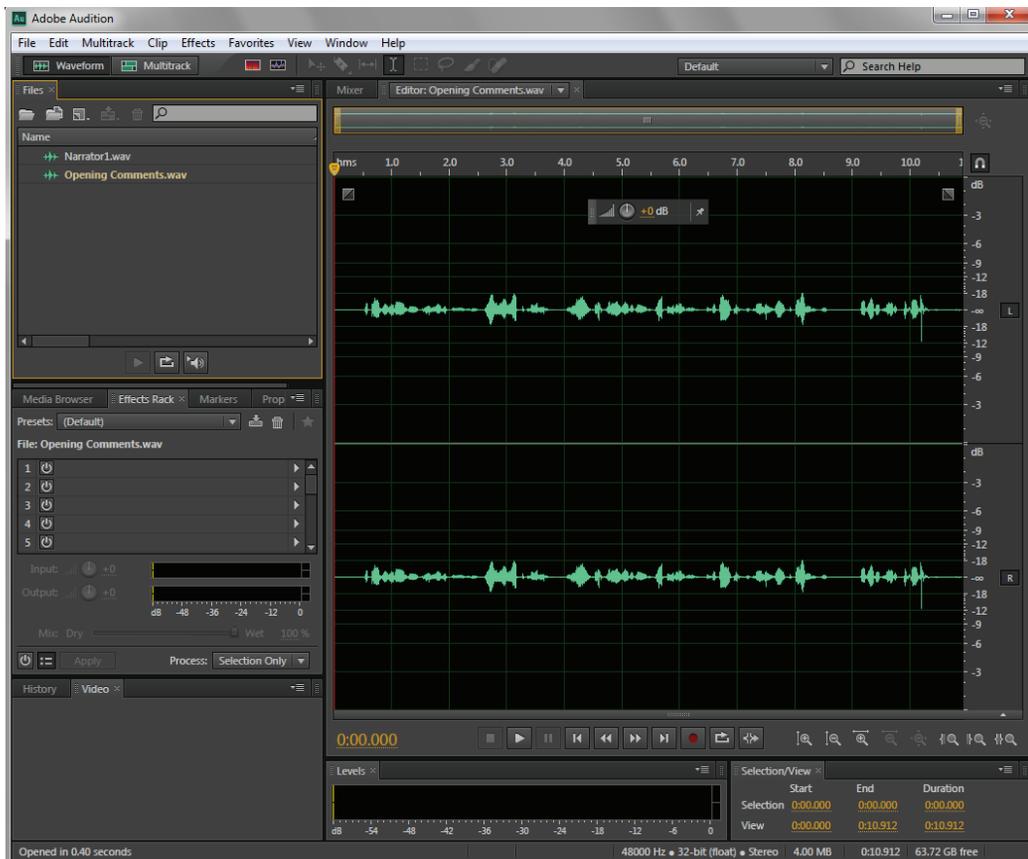


Рис. 7.116. Клип, открытый в виде нового файла

Обрезка аудиофайлов

Чтобы удалить фрагмент аудиофайла, выберите часть клипа и нажмите клавишу **Delete**. Вы можете удалить фрагменты с начала, в середине или с конца клипа.

Обрезка аудиофайлов

1. Откройте звуковой файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы).
2. Выберите инструмент **Time Selection** (Выделение по времени) на панели инструментов (рис. 7.113).

Примечание. Для выбора окончания клипа вам может понадобиться уменьшить масштаб. Щелкните по кнопке **Zoom Out Full** (Отобразить полностью) в нижней части панели **Editor** (Редактор), чтобы отобразить весь клип (рис. 7.117).

3. Путем перетаскивания указателя мыши выделите звуковой фрагмент, который необходимо удалить, и нажмите клавишу **Delete**.

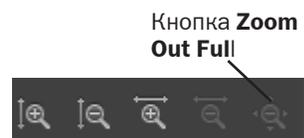


Рис. 7.117. Кнопка **Zoom Out Full**

Подавление шума

Зачастую звук, записанный вместе с видеоматериалом, имеет назойливый фоновый шум: шипение или щелчки, которые уловил микрофон вашей видеокамеры, или шум от проехавшего мимо автомобиля. Вы сможете значительно повысить качество записанного голоса, подавив посторонний шум с помощью программы Adobe Audition.

Процесс подавления шумов в звуковом файле начинается с захвата профиля шума, характерного для того шума, который необходимо удалить из клипа. Например, если дикторский текст сопровождается постоянным шумом вентилятора, вы можете захватить профиль шума, выбрав часть записи во время длительной паузы в разговоре. При записи звука всегда следует попросить всех сохранять тишину, чтобы вы могли в течение одной или двух минут записать окружающий звук в комнате. Это может стать отличным источником профилей шума при подавлении шумов в файле.

Для выполнения этого упражнения понадобится звуковой файл, содержащий разговор и окружающий фоновый шум, который нужно удалить.

Подавление шума

1. Откройте звуковой файл, содержащий записанную речь.

На панели **Editor** (Редактор) отобразится волновая форма.

2. Используя волновую форму, найдите и выделите часть клипа, где отсутствует речь, но слышен нежелательный шум (рис. 7.118).



Рис. 7.118. Выделение, используемое в качестве профиля шума

3. Выберите команду меню **Effects** ⇒ **Noise Reduction/Restoration** ⇒ **Capture Noise Print** (Эффекты ⇒ Подавление шума ⇒ Захват профиля шума).

4. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Select** ⇒ **Select All** (Правка ⇒ Выделить ⇒ Выделить все), чтобы выделить весь клип.

5. Выберите команду меню **Effects** ⇒ **Noise Reduction/Restoration** ⇒ **Noise Reduction (Процесс)** (Эффекты ⇒ Подавление шума ⇒ Подавление шума).

Программа Audition проанализирует файл и откроет диалоговое окно **Effect–Noise Reduction** (Эффект – Подавление шума) с рекомендуемыми настройками (рис. 7.119). Вы можете скорректировать параметры в диалоговом окне или принять рекомендуемые.

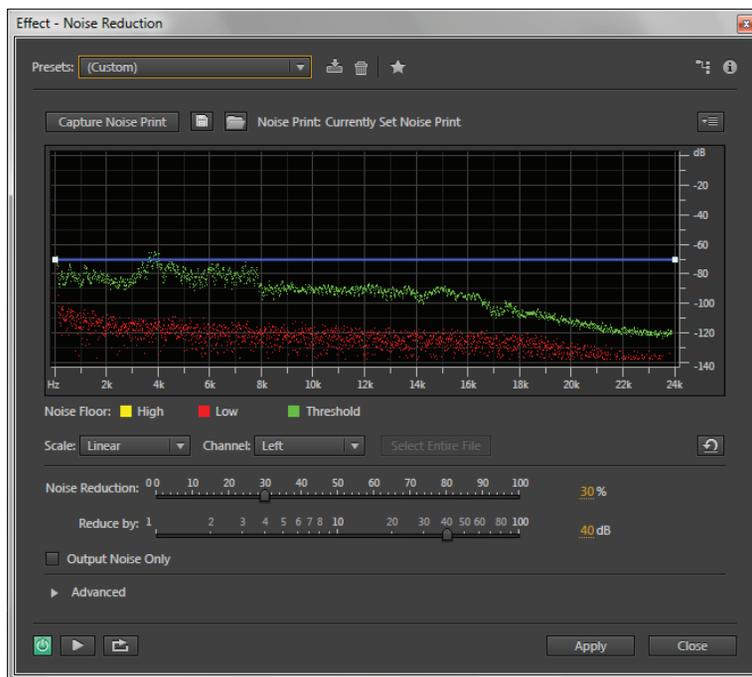


Рис. 7.119. Диалоговое окно **Effect–Noise Reduction**



Рис. 7.120. Кнопки **Preview Play/Stop** и **Power State**

6. Щелкните по кнопке **Preview Play/Stop** (Воспроизведение/Остановка предварительного просмотра) в левом нижнем углу диалогового окна, чтобы оценить звук файла после подавления шума (рис. 7.120).

Во время воспроизведения вы можете щелкнуть по переключателю **Power State** (Включение\Отключение) (рис. 7.120) и услышать, как отредактированный файл звучит по сравнению с исходным.

7. Экспериментируйте с различными параметрами подавления шума до тех пор, пока вас не устроит звук отредактированного файла, а затем щелкните по кнопке **Apply** (Применить), чтобы подтвердить изменения.

Увеличение или уменьшение уровня громкости

Существует одна вещь, которая гарантированно будет раздражать аудиторию вашего законченного видео, — это звуковое сопровождение, требующее от зрителей постоянно настраивать уровень громкости звука во время просмотра.

При записи звука вы можете не достичь постоянного уровня громкости на протяжении всей записи. Или у вас может быть несколько звуковых файлов, записанных в разное время в разных местах с различным уровнем звука. При редактировании или сведении звука в программе Adobe Audition, вы можете увеличить или уменьшить громкость клипа или его части для создания итоговой звуковой дорожки с постоянным уровнем громкости или саундтрека, громкость которого уменьшается или увеличивается тогда, когда это необходимо.

Увеличение или уменьшение уровня громкости

1. Откройте аудиофайл, который необходимо отредактировать.
2. Установите указатель мыши на индикатор **Heads Up Display (HUD)** на панели **Editor** (Редактор) (рис. 7.121).

Примечание. Если индикатор **HUD** не появился, выберите команду меню **View** ⇒ **Show HUD** (Вид ⇒ Показать HUD).

3. Удерживая нажатой кнопку мыши, перетащите указатель мыши влево, чтобы уменьшить громкость, или вправо, чтобы увеличить громкость.

При перетаскивании, индикатор **HUD** отобразит изменение уровня громкости, а волновая форма представит изменение в графическом виде.

4. Отпустите кнопку мыши.

Изменения приняты. После применения изменений индикатор **HUD** сбросит значение громкости до +0 дБ. Число на индикаторе показывает, насколько увеличивается или уменьшается громкость по сравнению с нынешним уровнем (а не с уровнем громкости в исходном файле).

5. Используя инструмент **Time Selection** (Выделение по времени), выполните перетаскивание на панели **Editor** (Редактор), чтобы выделить часть клипа.

6. Используйте индикатор **HUD**, чтобы отрегулировать уровень громкости.

Изменение будет применено только к выбранной части клипа.

Удаление постороннего звука

Иногда в середине аудиозаписи может появиться небольшой фрагмент нежелательного звука — например, звонок мобильного телефона. Удалить такие звуки можно с помощью инструментов выделения программы Adobe Audition и графика спектра частот.

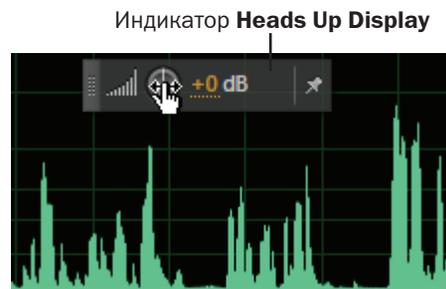


Рис. 7.121. Индикатор **HUD** на панели **Editor**

Инструмент **Spectral Frequency Display** (График спектра частот) представляет звук с помощью цвета, так что вы можете буквально видеть различные звуки в файле. Более яркие цвета соответствуют более громким звукам. Более темные цвета соответствуют более тихим звукам. Черный цвет означает тишину. По умолчанию цвет варьируется от темно-синего (низкая амплитуда частоты) до ярко-желтого (высокая амплитуда частоты). Путем определения нежелательных звуков вы можете найти, выделить и удалить (или уменьшить) только конкретный ненужный звук. Вы также можете определить звуки, которые возникают в определенном диапазоне частот и применить фильтры, которые влияют только на целевой диапазон звуков.

Примечание. Следующие методики лучше всего работают с отчетливыми звуками — например, кашель, звонок мобильного телефона или звук отодвигаемого стула. Образец записи в данном упражнении содержит голос диктора, прерванный звонком мобильного телефона.

Примечание. Устранение постороннего звука — это метод проб и ошибок. При необходимости, выберите команду меню **Edit** ⇒ **Undo** (Правка ⇒ Отменить) и попробуйте другой способ.

Удаление постороннего звука

1. Откройте файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы).
2. Щелкните по кнопке **Show Spectral Frequency Display** (Показать график спектра частот) (рис. 7.122).

Воспроизведите клип, чтобы оценить область ненужного звука. В этом примере вы не можете отличить речь от звонка сотового телефона по волновой форме, но вы можете ясно видеть звук телефонного звонка на графике спектра частот (рис. 7.123).

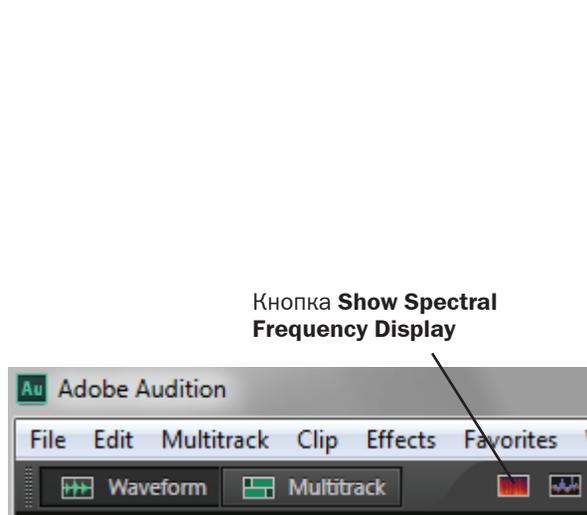


Рис. 7.122. Панель инструментов

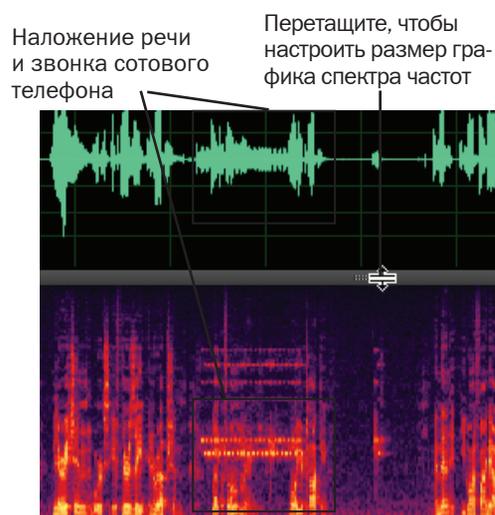


Рис. 7.123. График спектра частот

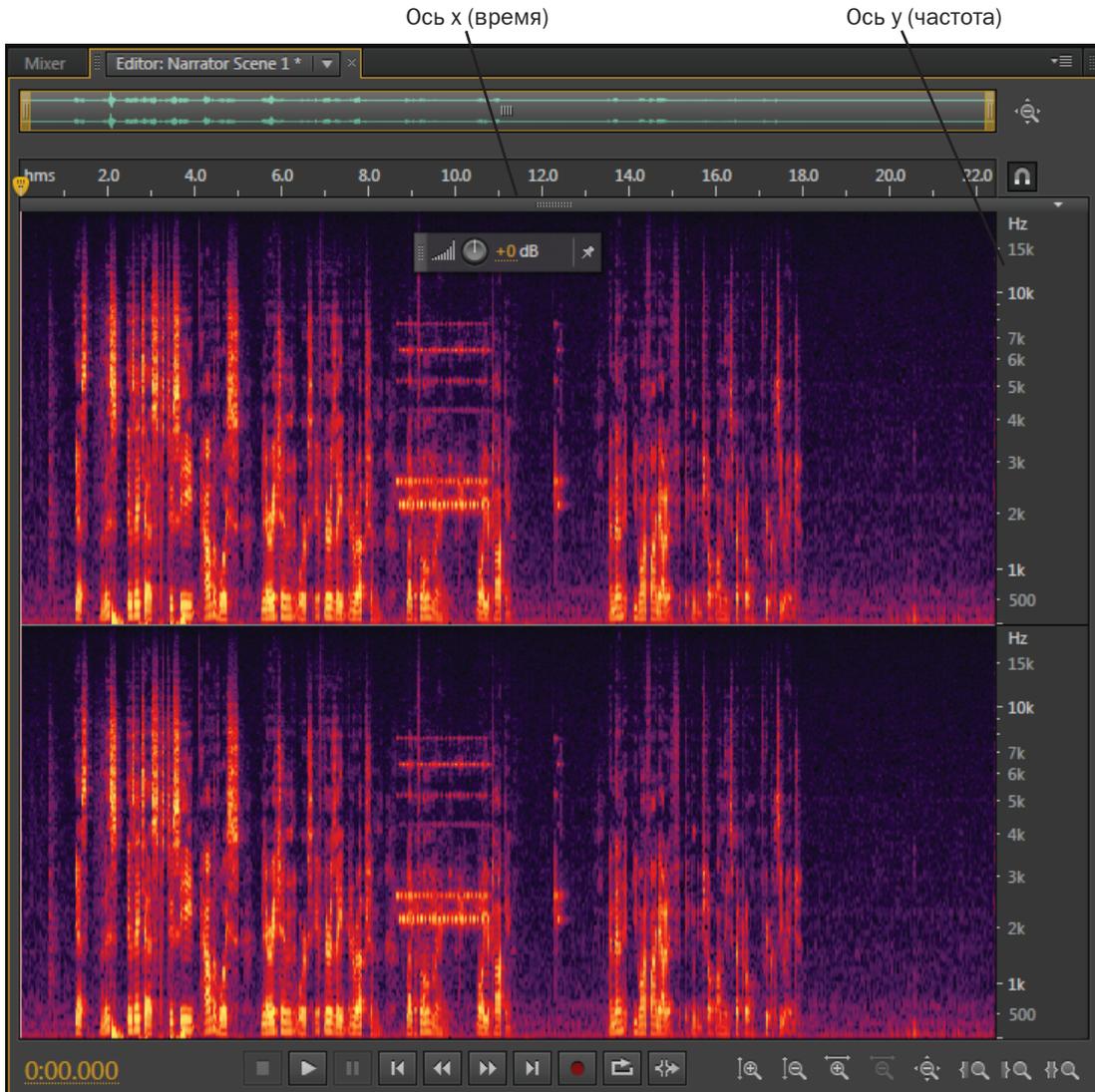


Рис. 7.124. Панель **Editor**

3. Чтобы увеличить размер графика спектра частот, перетаскивайте его верхнюю границу вверх (рис. 7.123) пока график не заполнит панель **Editor** (Редактор) (рис. 7.124).

По оси x (горизонтальная линейка) измеряется время, а по оси y (вертикальная линейка) измеряется частота. Это позволяет выявить звуки определенного диапазона частот.

При выборе звука на графике спектра частот, вам может понадобиться изменить масштаб. Для этого, удерживая нажатой правую кнопку мыши, выполните перетаскивание по оси y.

4. Установите указатель мыши на ось (ось частот) и, удерживая нажатой правую кнопку мыши (Windows) или клавишу **Control** (OS X), выполните перетаскивание, чтобы увеличить нужный диапазон частот (рис. 7.125).

Масштабирование упрощает поиск и выделение ненужного звука. Посмотрите на образец цвета в той части графика, которая отличается от остального файла. Этот образец может соответствовать ненужному звуку.

В этом примере вы можете ясно видеть яркие цвета, представляющие звонок сотового телефона во время разговора (рис. 7.126).

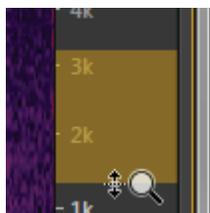


Рис. 7.125. Увеличение графика спектра частот

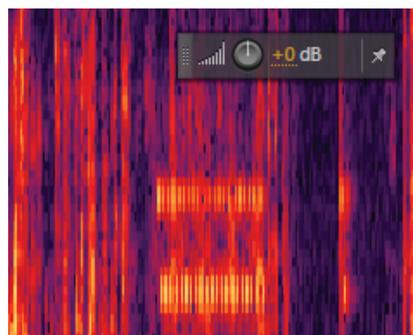


Рис. 7.126. Более яркие цвета определяют звонок сотового телефона во время разговора

5. Выберите инструмент **Marquee** (Прямоугольное выделение) или **Lasso** (Лассо) на панели инструментов. Перетаскивая мышью с удерживанием кнопки мыши, выделите образец цвета на графике спектра частот, который, по вашему мнению, соответствует постороннему звуку (рис. 7.127).

6. В группе элементов управления воспроизведением на панели **Editor** (Редактор) щелкните по кнопке **Loop Playback** (Зацикленное воспроизведение) (рис. 7.128).



Рис. 7.127. Выделенный звук



Рис. 7.128. Группа элементов управления воспроизведением

7. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизвести), чтобы запустить зацикленное проигрывание выделения. Щелкните по кнопке **Stop** (Остановить), чтобы остановить воспроизведение.

8. Повторяйте шаги 5 и 6, пока вам не удастся изолировать и выделить ненужный звук.

После выделения звука, у вас есть несколько возможностей для его подавления, устранения или изменения.

- Применение инструмента **Auto Healing** (Автоматическое восстановление).
- Снижение уровня звука (амплитуды) выделения с помощью индикатора **HUD**.
- Использование эффекта **Dynamic Sound Removal** (Динамическое удаление звука), применяемого к выделенному диапазону частот и позволяющего удалить звук в реальном времени.

В первом примере вы используете инструмент **Auto Healing** (Автоматическое восстановление).

Примечание. Никогда не следует удалять сегмент полностью, поскольку это может повлиять на остальную часть звуковой дорожки. Кроме того, не следует уменьшать громкость до уровня ниже -40 .

9. Выберите команду меню **Favorites** \Rightarrow **Auto Heal** (Избранное \Rightarrow Автоматическое восстановление).

Команда **Auto Heal** (Автоматическое восстановление) удаляет звук, смешивая его с окружающими звуками. Этого может быть недостаточно для полного решения проблемы.

10. Воспроизведите выделенную часть клипа еще раз, чтобы узнать, удалось ли устранить шум.

Если применение инструмента **Auto Healing** (Автоматическое восстановление) не решило проблему, то вам может понадобиться попробовать другой метод. Для уменьшения уровня звука вы можете воспользоваться индикатором **HUD**.

11. На индикаторе **HUD** выполните перетаскивание влево, чтобы уменьшить громкость звука. Уменьшите уровень звука до -20 , -30 и -40 . Воспроизведите выделенный фрагмент, чтобы увидеть, как конкретное изменение влияет на клип.

По мере уменьшения уровня звука звонок телефона отображается в различных частотах на графике спектра частот. Чтобы полностью удалить звонок мобильного телефона, вам необходимо выполнить дополнительные выделения и коррекции (рис. 7.129).

Для устранения небольших артефактов, например, щелчков или хлопков, вы можете использовать инструмент **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть) (рис. 7.130). При выборе звукового сигнала с помощью этого инструмента, к звуку автоматически применяется команда меню **Effects** \Rightarrow **Auto Heal Selection** (Эффекты \Rightarrow Автоматическое восстановление выделения).

Исправленный шум

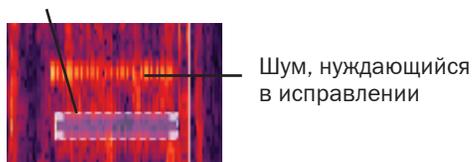


Рис. 7.129. Частично устраненный шум

Инструмент **Spot Healing Brush**

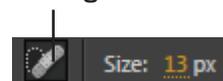


Рис. 7.130. Панель инструментов

12. Выберите инструмент **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть).

13. Найдите образец шума на графике спектра частот и выполните перетаскивание, чтобы выделить его (рис. 7.131).

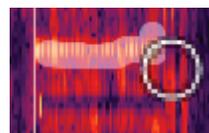


Рис. 7.131. Выделение, созданное инструментом **Spot Healing Brush**

Примечание. Для более точного выбора вы можете изменить размер кисти на панели инструментов.

Как и с другими способами удаления шумов, вам может потребоваться попробовать несколько методов удаления нежелательных звуков.

14. Используйте инструмент **Marquee** (Прямоугольное выделение) или **Lasso** (Лассо), чтобы выделить другой звук, который необходимо удалить. Обратите внимание на диапазон частот, которым представлен звук.

15. Выберите команду меню **Effects** ⇒ **Filter And EQ** ⇒ **Graphic Equalizer (10 Bands)** (Эффекты ⇒ Фильтр и эквалайзер ⇒ Графический эквалайзер (10 полос)).

Появится диалоговое окно **Effect – Graphic Equalizer (10 Bands)** (Эффект – Графический эквалайзер (10 полос)) (рис. 7.132). Вы можете использовать ползунковые регуляторы для

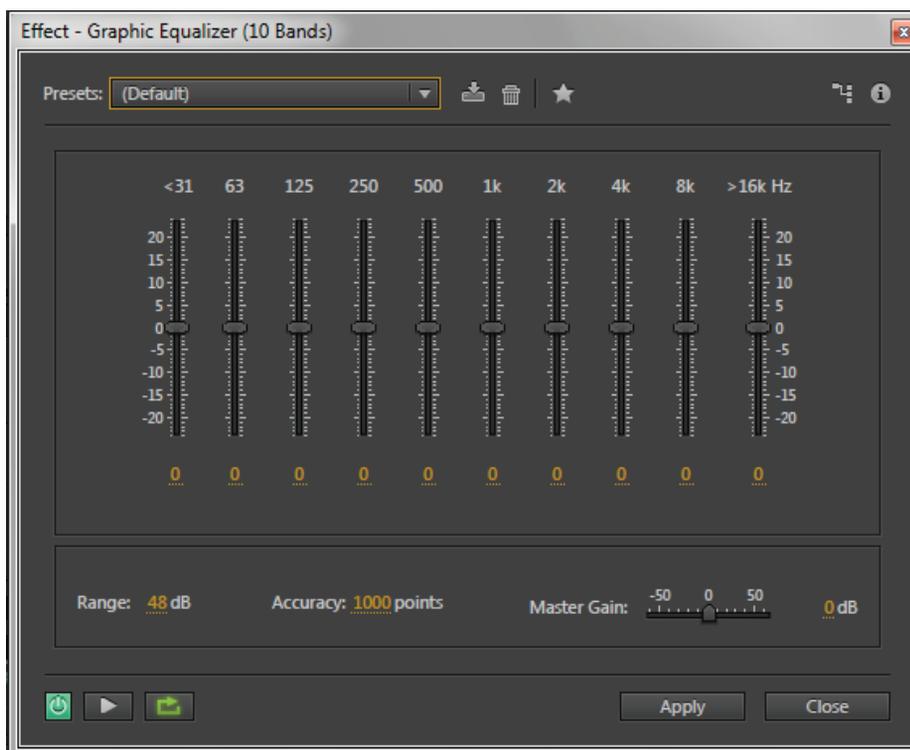


Рис. 7.132. Диалоговое окно **Effect – Graphic Equalizer (10 Bands)**

уменьшения уровня звука в конкретных частотных диапазонах. Например, вы можете удалить частоту звонка сотового телефона или кашля, не затрагивая при этом частоту речи.

16. Используйте ползунковые регуляторы для уменьшения уровня звука в нужном частотном диапазоне, и щелкните по кнопке **Apply** (Применить).

17. Воспроизведите выделенный фрагмент клипа, чтобы проверить, привело ли добавление эффекта к устранению шума.

Применение эффектов

Эффект — это один из способов исказить или видоизменить звук. Программа Adobe Audition позволяет применять до шестнадцати эффектов одновременно при помощи *набора эффектов (effects rack)*. Эффекты, добавляемые в набор эффектов, могут быть включены и отключены. Добавленные эффекты применяются к файлу в момент его сохранения. Вы можете просмотреть предварительный результат применения эффекта и при необходимости настроить, отключить или удалить отдельные эффекты. Вы также можете добавить эффекты, выбрав их в меню **Effects** (Эффекты) или **Favorites** (Избранное). Применение эффектов к файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) отличается от применения эффектов к дорожкам и клипам в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

В этом упражнении вы примените эффекты к файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы). Более подробную информацию о применении эффектов можно найти в разделе «Применение звуковых эффектов в программе Adobe Audition».

Удаление 60-герцового гула

В качестве примера давайте представим, что ваш аудиофайл содержит низкочастотный гул, вызываемый оборудованием записи, которое было неправильно подключено или которое уловило импульсы от расположенных рядом электрических розеток. Вы можете удалить этот гул, используя эффект, называемый **Remove 60 Hz Hum** (Удаление 60-герцового гула), который доступен в меню **Favorites** (Избранное).

Удаление 60-герцового гула

1. Откройте звуковой файл, из которого необходимо удалить гул.

Убедитесь, что никакая часть данного файла не выделена на панели **Editor** (Редактор), чтобы эффект был применен ко всему клипу.

2. Выберите команду меню **Favorites** ⇒ **Remove 60 Hz Hum** (Избранное ⇒ Удаление 60-герцового гула).

Программа Adobe Audition применит эффект, чтобы обнаружить и устранить любое присутствие 60-герцового гула.

Добавление эффекта реверберации в набор эффектов

Вы можете использовать эффекты, чтобы добавить изюминку в свои аудиофайлы. Например, вы можете заставить речь звучать так, будто она произносится в большом концертном зале, с помощью *эффекта реверберации*.

Добавление эффекта реверберации в набор эффектов

1. Откройте звуковой файл, к которому необходимо применить эффект реверберации.
2. Убедитесь в том, что панель **Effects Rack** (Набор эффектов) открыта.
3. На панели **Effects Rack** (Набор эффектов) раскройте меню **Effects** (Эффекты) в первой пустой строке (рис. 7.133) и установите указатель мыши на слово **Reverb** (Реверберация).

Вам на выбор будут представлены пять эффектов реверберации.

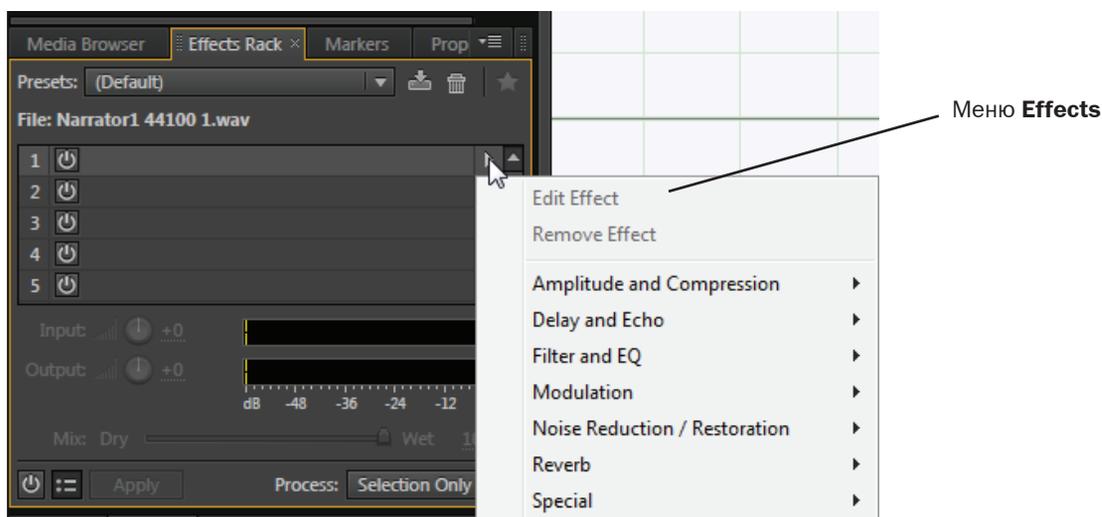


Рис. 7.133. Меню **Effects** на панели **Effects Rack**

4. Выберите эффект реверберации, например, **Surround Reverb** (Объемная реверберация) (рис. 7.134).

Появится диалоговое окно данного эффекта (рис. 7.135).

5. В диалоговом окне откройте раскрывающийся список **Presets** (Предустановки) и выберите предустановку, например, **Auditorium** (Концертный зал).

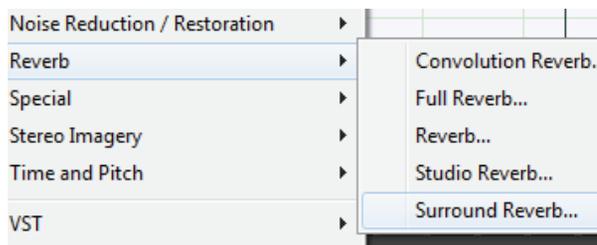


Рис. 7.134. Эффекты реверберации

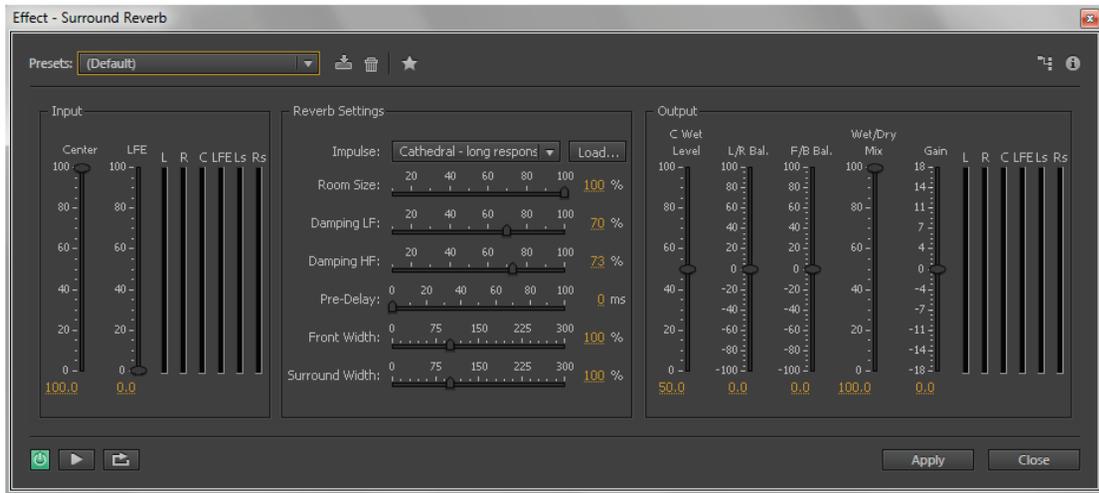


Рис. 7.135. Диалоговое окно эффекта **Surround Reverb**

6. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) в группе элементов управления воспроизведением под панелью **Editor** (Редактор) для предварительной оценки эффекта.

Примечание. Вам может потребоваться перетащить диалоговое окно, чтобы получить доступ к группе элементов управления воспроизведением.

7. Если вас устраивает результат, закройте диалоговое окно.

Эффект отображается первым на панели **Effects Rack** (Набор эффектов) (рис. 7.136). Переключатель **Power State** (Включение\Отключение) установлен в состоянии **On** (Включено) и выделен зеленым цветом. Вы можете включить и выключить этот эффект, щелкнув по данному переключателю.

Вы можете добавить к клипу до 16 эффектов.

8. Откройте раскрывающийся список **Presets** (Предустановки) на панели **Effects Rack** (Набор эффектов).

Данная панель содержит несколько предустановок для быстрого применения наиболее часто используемых эффектов.

Примечание. После добавления эффектов к клипу, вам может понадобиться сохранить весь набор в качестве новой предустановки. Чтобы сделать это, щелкните по кнопке **Save Effects Rack As A Preset** (Сохранить набор эффектов в качестве предустановки) (рис. 4.221). Присвойте новой предустановке имя и щелкните по кнопке **OK**.

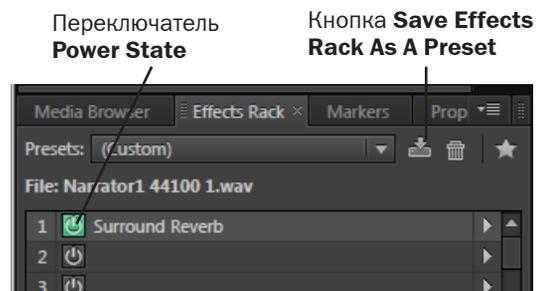


Рис. 7.136. Панель **Effects Rack**

Изменение скорости и высоты тона звука

Вам доводилось слушать записи, в которых после различных манипуляций речь звучала гораздо медленнее или быстрее. Один из примеров – ролики коммерческой рекламы, в которой информация «мелким шрифтом» читается на высокой скорости. Если вы думаете, что дикторы в состоянии так быстро говорить, подумайте еще раз. Конечно же, их речь была записана с нормальной скоростью, а затем сжата, например, в программе Adobe Audition. Растяжение или сжатие звука оказывает влияние на высоту тона.

Используя эффекты **Time** (Время) и **Stretch** (Растягивание) программы Adobe Audition, вы можете одновременно управлять скоростью и высотой тона звука для создания естественного звучания голоса на различных скоростях. Вы также можете поэкспериментировать с различными настройками скорости и высоты тона для создания специальных эффектов, например, эффекта речи после вдыхания гелия.

В этом упражнении вы примените эффекты **Time** (Время) и **Stretch** (Растягивание) к файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы). Далее в этом разделе вы научитесь растягивать клип в соответствии с продолжительностью других клипов многодорожечной записи.

Изменение скорости и высоты тона звукового файла в режиме Waveform Editor

1. В режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) откройте звуковой файл, содержащий речь.
2. Воспроизведите файл, чтобы услышать, как он звучит в оригинале.
3. Выберите команду меню **Select Effects** ⇒ **Time And Pitch** ⇒ **Stretch And Pitch (Process)** (Выбор эффектов ⇒ Время и тон ⇒ Растягивание и тон (Процесс))

Примечание. Эффект **Stretch And Pitch (Process)** (Растягивание и тон (Процесс)) может быть применен непосредственно к файлам в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы). Он не может быть применен к дорожкам в многодорожечной сессии и в качестве эффекта на панели **Effects Rack** (Набор эффектов).

Появится диалоговое окно **Effect – Stretch And Pitch** (Эффект – Растягивание и тон) (рис. 7.137). Вы можете ввести конкретное значение продолжи-

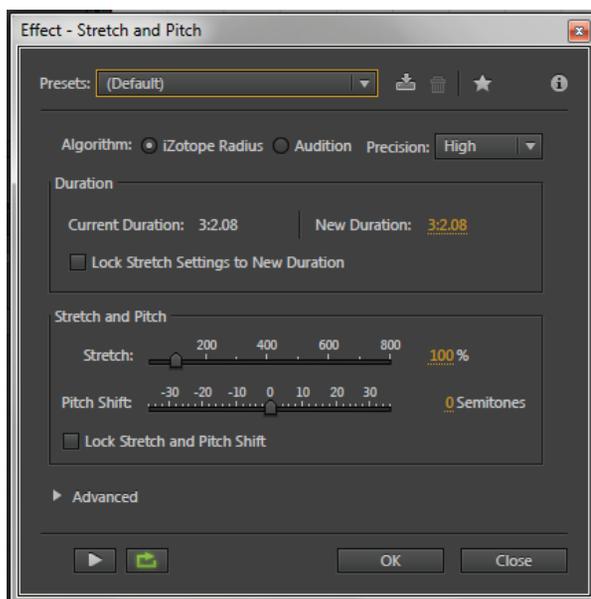


Рис. 7.137. Диалоговое окно **Effect – Stretch And Pitch**

тельности файла или вручную настроить степень растягивания и изменения тона в процентах от исходных значений. Уменьшение процента растягивания укорачивает клип, заставляя голоса звучать быстрее. Увеличение процента растягивания удлиняет файл, из-за чего голоса звучат медленнее.

4. В раскрывающемся списке **Presets** (Предустановки) и выберите вариант **Fast Talker** (Быстрая речь) (рис. 7.138).

5. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) в диалоговом окне для предварительной оценки эффекта. Значение параметра **Stretch** (Растягивание) уменьшено до 45%, значение параметра **Pitch Shift** (Сдвиг высоты тона) осталось прежним — 0%, в результате чего продолжительность файла уменьшилась, а речь стала быстрее.

6. Во время воспроизведения файла перетащите ползунковые регуляторы **Stretch** (Растягивание) и **Pitch Shift** (Сдвиг высоты тона), чтобы поэкспериментировать с различными настройками и понять, как изменение длительности и высоты тона влияет на звучание файла.

7. В раскрывающемся списке **Presets** (Предустановки) и выберите вариант **Default** (По умолчанию). Это вернет звуковой файл в исходное состояние.

8. Щелкните по кнопке **Close** (Закрыть), чтобы закрыть диалоговое окно без применения эффекта.

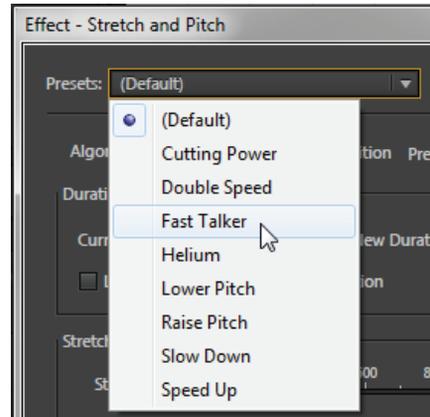


Рис. 7.138. Предустановки эффекта **Stretch And Pitch**

Объединение отредактированных клипов в многодорожечном файле

Завершив монтаж отдельных аудиоклипов, вы можете объединить несколько клипов в многодорожечном проекте. В разделе «Создание многодорожечных звуковых файлов» был рассмотрен процесс создания многодорожечного файла. В многодорожечном файле вы можете легко переносить клипы с одной дорожки на другую. Кроме того, вы можете разделить и обрезать содержимое одной дорожки и комбинировать его с содержимым другой дорожки, чтобы смикшировать звук в многодорожечном файле.

Объединение клипов в многодорожечном файле

1. Щелкните по кнопке **View Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор), чтобы открыть диалоговое окно **New Multitrack Session** (Новая многодорожечная сессия).

2. Введите имя новой многодорожечной сессии и щелкните по кнопке **OK**.

Новая многодорожечная сессия появится на панели **Files** (Файлы) и откроется на панели **Editor** (Редактор).

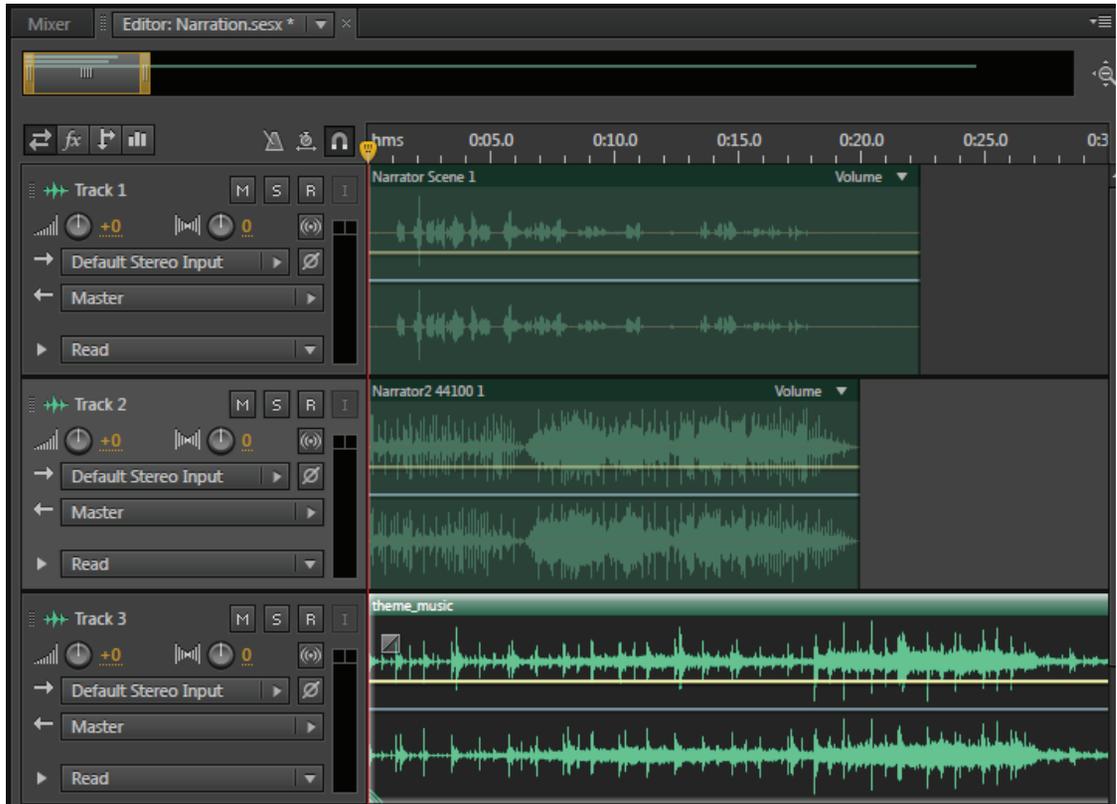


Рис. 7.139. Многодорожечный файл

3. Добавьте, по крайней мере, три отредактированных аудиоклипа на пустые дорожки в многодорожечном файле (рис. 7.139).

4. Чтобы разделить содержимое одной дорожки, выделите дорожку, Установите курсор текущей позиции воспроизведения в точку, в которой вы хотите разделить клип, и выберите команду меню **Clip** ⇒ **Split** (Клип ⇒ Разделить).

Клип будет разделен на две части (рис. 7.140). Теперь вы можете отредактировать, обрезать и или удалить отдельные части клипа.

5. Выделите первую часть разделенного клипа.

6. Установите указатель мыши на правый край выделенного клипа и перетащите указатель мыши влево, чтобы обрезать клип (рис. 7.141).

7. Перетащите аудиоклип, находящийся на дорожке **Track 2**, вправо (или обрежьте клип), чтобы подготовить свободное пространство для небольшого клипа, который вы только что создали на дорожке **Track 1** (рис. 7.142).

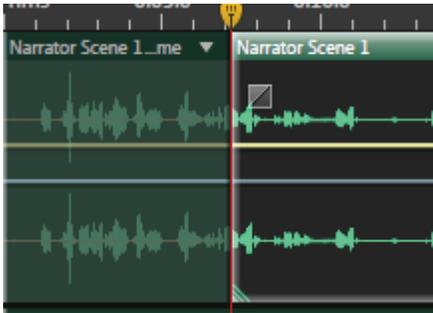


Рис. 7.140. Разделение аудиодорожки

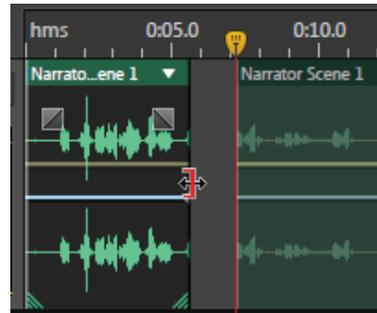


Рис. 7.141. Обрезанный звуковой фрагмент на дорожке **Track 1**

8. Перетащите небольшой обрезанный фрагмент аудиоклипа с дорожки 1 на свободное пространство, подготовленное на дорожке **Track 2**.

Когда вы будете перетаскивать клип на дорожку **Track 2**, клип будет привязан к началу существующего аудиоклипа (рис. 7.143).

Вы также можете использовать маркеры **Fade In** (Нарастание) и **Fade Out** (Затухание) (рис. 7.143) для постепенного изменения громкости звука. Это полезно, когда необходимо, чтобы уровень громкости аудиоклипа на одной дорожке постепенно увеличивался или уменьшался перед началом звучания другой звуковой дорожки.

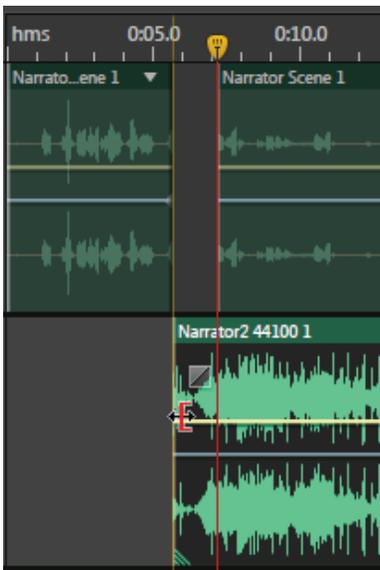


Рис. 7.142. Создание пустого пространства на дорожке **Track 2**

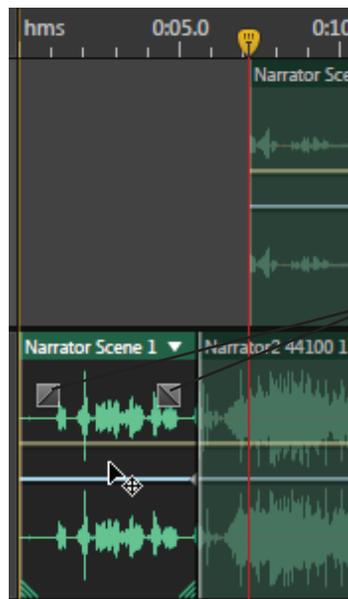


Рис. 7.143. Обрезанный клип теперь находится на дорожке **Track 2**

9. Чтобы применить эффект постепенного нарастания\затухания звука, перетащите маркер **Fade In** (Нарастание) или **Fade Out** (Затухание) (рис. 7.143) соответствующим образом. Получившийся в результате косинус (S-образная кривая) показывает, как изменяется громкость звука: сначала медленно, потом быстро возрастает, а затем медленно стабилизируется (рис. 7.144).

10. Продолжайте обрезать и объединять клипы, чтобы смикшировать звук с каждой дорожки в многодорожечном проекте.

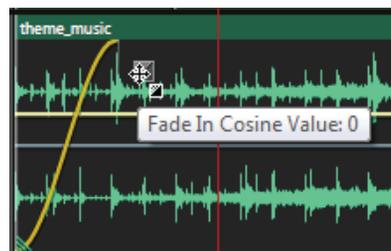


Рис. 7.144. Косинус (S-образная кривая), соответствующий постепенному усилению громкости звука

Растягивание клипов в многодорожечной сессии

При создании многодорожечной записи вы можете растянуть или сжать клипы для их выравнивания с другими клипами в сессии. Например, вы нашли подходящую музыкальную тему для фильма, но ее длительность, к примеру, на одну секунду меньше, чем нужно. Скорее всего, вы сможете решить эту проблему, растянув клип, и при этом ваши зрители ничего не заметят.

Растягивание клипов

1. Откройте многодорожечную сессию или создайте новую, и добавьте свои клипы на пустые дорожки.
2. Выберите клип, который необходимо растянуть.
3. Выберите команду меню **Clip** ⇒ **Stretch** ⇒ **Stretch Properties** (Клип ⇒ Растянуть ⇒ Свойства растяжения).
4. Прокрутите содержимое панели **Properties** (Свойства), чтобы просмотреть свойства растяжения. Разверните раздел **Stretch** (Растяжение), если вы не видите все свойства (рис. 7.145).

По умолчанию, функция растяжения отключена. Вы можете активировать ее в раскрывающемся списке **Mode** (Режим).

5. В раскрывающемся списке **Mode** (Режим) и выберите вариант **Realtime** (В реальном времени).

Вариант *Realtime* менее требователен к ресурсам процессора. Растяжение не просчитывается при внесении изменений.

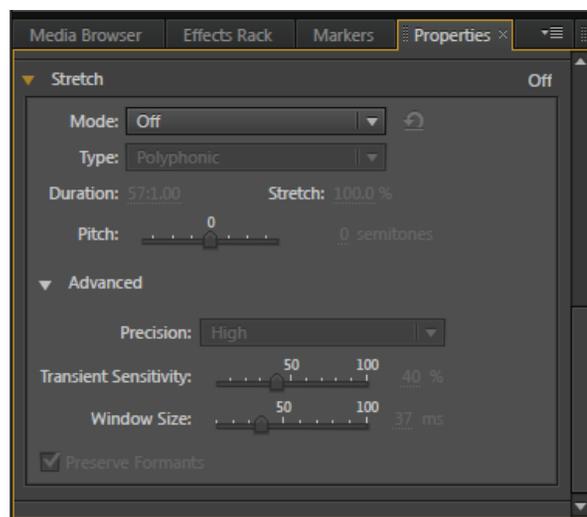


Рис. 7.145. Свойства функции **Stretch**

Вариант *Rendered* растягивает клип при внесении изменений, сокращая время на просчет в дальнейшем.

6. В раскрывающемся списке **Type** (Тип) и выберите тип растяжения, наилучшим образом соответствующий файлу, который необходимо растянуть.

Вариант *Monophonic* лучше всего подходит для растяжения звуков из одного источника, например, голоса.

Вариант *Polyphonic* лучше всего подходит для сложных звуков, например, музыки, и автоматически сдвигает тон и скорость относительно друг друга.

Вариант *Varispeed* просто ускоряет или замедляет запись. Скорость и тон заблокированы так, что при повышении скорости клипа тон повышается.

Обратите внимание, что на панели **Properties** (Свойства) вы можете ввести новое значение продолжительности клипа или процент растяжения. Вы также можете вручную управлять высотой тона относительно скорости, используя ползунковый регулятор **Pitch** (Тон). Или вы можете выполнить перетаскивание, чтобы растянуть клип в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

7. Посмотрите на выбранный клип в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

При активированной функции растяжения в левом нижнем углу клипа появляется значок (рис. 7.146), который показывает процент растяжения.

8. Установите указатель мыши на маркер растяжения — маленький белый треугольник в правом верхнем углу клипа (рис. 7.147).

Указатель мыши примет вид двунаправленной стрелки с часами.

Примечание. Маркер растяжения также отображается на переднем крае клипа в верхнем левом углу.

9. Перетащите маркер растяжения вправо или влево, чтобы скорректировать длину клипа (рис. 7.148).

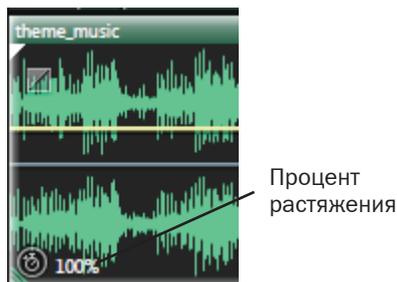


Рис. 7.146. Значок растяжения

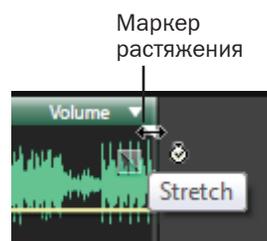


Рис. 7.147. Маркер растяжения

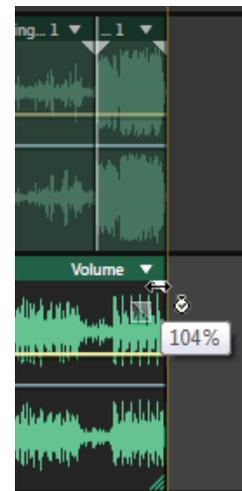


Рис. 7.148. Растягивание клипа

Весь клип будет растянут равномерно. Растяжение лучше всего подходит для внесения небольших изменений. Если вам необходимо существенно увеличить продолжительность музыки или звукового клипа, рассмотрите возможность применения зацикленного проигрывания, описанного в разделе «Как использовать звуковые эффекты и циклы».

ПРИМЕНЕНИЕ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ В ПРОГРАММЕ ADOBE AUDITION

Adobe Audition CS6 — это приложение для работы со звуком, предназначенное для видеомонтажеров, веб-дизайнеров и разработчиков, художников-аниматоров и людей других творческих профессий. Используя программу Adobe Audition, вы можете редактировать отдельные аудиофайлы в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) или работать над многодорожечной аудио сессией в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

Программа Audition содержит большую коллекцию звуковых эффектов. *Эффект* — это простой способ исказить или изменить звук. Вы можете использовать эффекты для улучшения качества звука путем устранения шипения, гула и других нежелательных шумов в вашей исходной записи. Существует также набор эффектов, улучшающих звучание голоса: женского, мужского или музыкального вокала. Для получения дополнительной информации об использовании инструментов для уменьшения шума обратитесь к разделу «Редактирование звука».

Вы также можете использовать эффекты для изменения или искажения звука, чтобы тот соответствовал истории, сцене или видеоряду в клипе. Например, ваш фильм содержит телефонный разговор, однако диалог был записан в студии. Это не проблема. Откройте запись в программе Adobe Audition и примените предустановку **On The Telephone**.

Вы можете применять эффекты непосредственно к звуковому файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы), выбрав эффект в меню **Effects** (Эффекты). Вы также можете добавить несколько эффектов к одному и тому же файлу или дорожке в многодорожечной сессии, используя функцию **Effects Rack** (Набор эффектов), которая позволяет смешивать несколько эффектов, добавляя и удаляя их, пока вы не получите нужный результат. Эффекты программы Adobe Audition не следует путать со свободно распространяемыми звуковыми эффектами, иногда называемыми *sound fx*, которые вы можете загрузить и использовать для создания *саундтреков* к фильмам. Свободно распространяемые звуковые эффекты описаны в разделе «Использование циклов, подложек и звуковых эффектов».

В этом разделе вы примените встроенные звуковые эффекты и фильтры программы Adobe Audition к отдельному файлу и многодорожечной сессии.

Применение звуковых эффектов к файлу в режиме **Waveform Editor**

Вы можете применить эффект к файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы), выбрав эффект в меню **Effects** (Эффекты) или используя панель **Effects Rack** (Набор эффектов).

При использовании меню **Effects** (Эффекты), звуковой эффект применяется к файлу автоматически. Когда вы добавляете эффекты в панель **Effects Rack** (Набор эффектов) вы можете просмотреть и проверить их перед применением к файлу всего набора эффектов.

Применение звуковых эффектов к файлу с помощью меню **Effects**

1. Запустите программу Adobe Audition и откройте звуковой файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) (рис. 7.149).

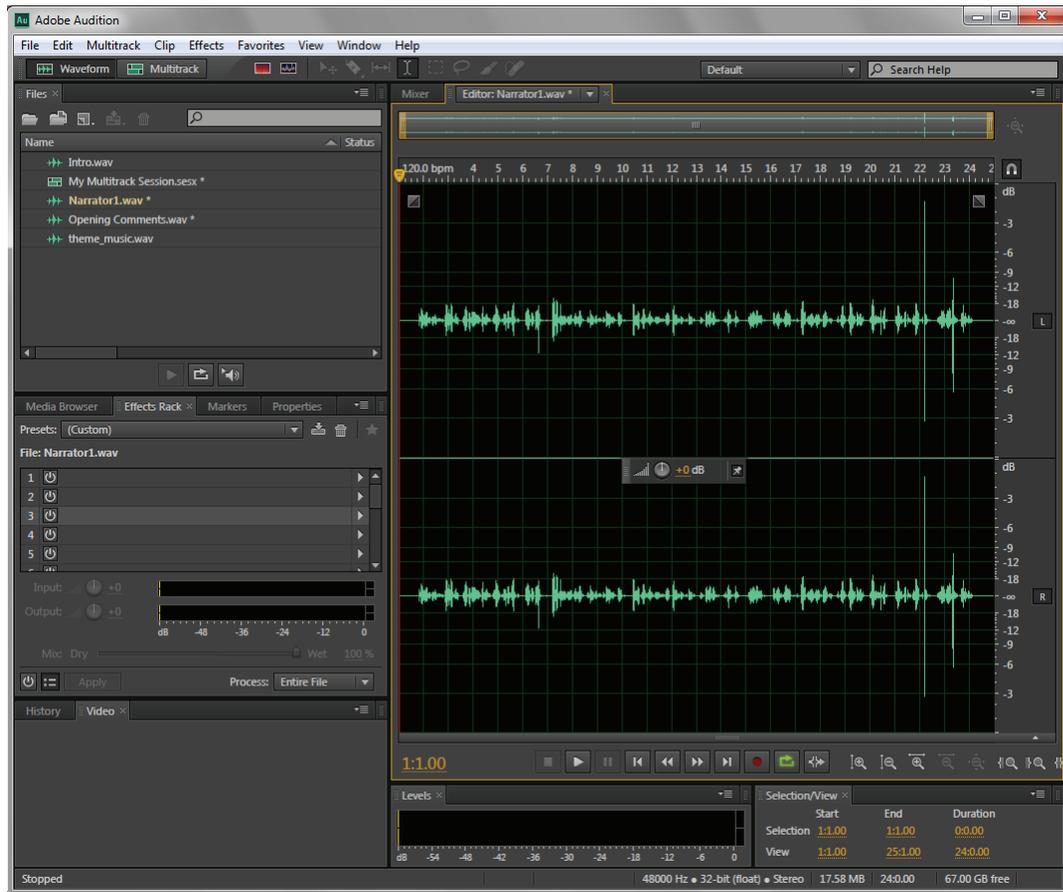


Рис. 7.149. Режим **Waveform Editor**

2. Выберите команду меню **Effects** ⇒ **Modulation** ⇒ **Phaser** (Эффекты ⇒ Модуляция ⇒ Фэйзер).

Примечание. Эффект **Phaser** (Фэйзер) используют для «синтезаци» или «электронизации» натуральных звуков, таких как человеческая речь. В частности, этот эффект популярен в качестве преобразо-

вания голоса человека в голос компьютера. Так, например, голос дроида С-3РО из фильма Звездные войны был создан путем обработки голоса актера эффектом **Phaser** (Фэйзер).

Появится диалоговое окно **Effect–Phaser** (Эффект – Фэйзер) (рис. 7.150).

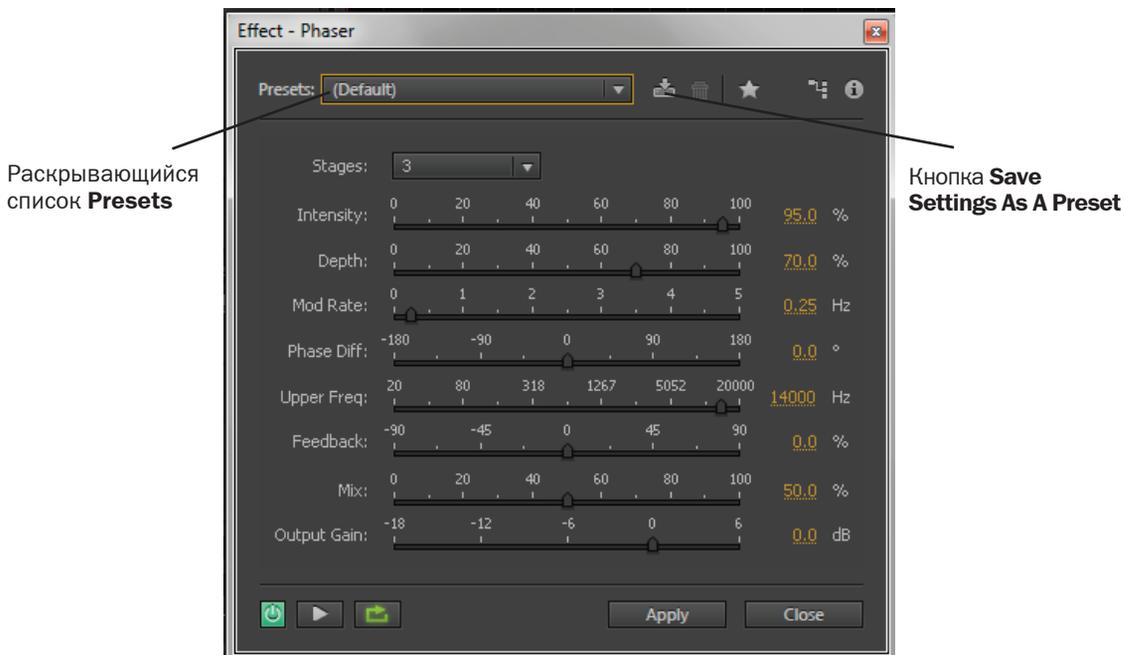


Рис. 7.150. Диалоговое окно **Effect–Phaser**

3. Щелкните по кнопке **Toggle Loop** (Переключить цикл), чтобы она стала зеленой (рис. 7.151).

4. В раскрывающемся списке **Presets** (Предустановки) (рис. 7.150) выберите вариант **Brainball**.

5. Щелкните по кнопке **Preview Play** (Предварительный просмотр) для предварительного просмотра эффекта (рис. 7.151).

Во время воспроизведения эффекта вы можете использовать ползунковые регуляторы в диалоговом окне для настройки эффекта в реальном времени.



Рис. 7.151. Диалоговое окно **Effect–Phaser**

6. Не останавливая воспроизведение эффекта, в раскрывающемся списке **Presets** (Предустановки) выберите новую предустановку, например, **Log Drummer**.

Примечание. Для каждого эффекта вы можете выбрать одну из нескольких предустановок или изменить настройки в диалоговом окне, а затем сохранить их в качестве новой предустановки, щелкнув по кнопке **Save Settings As A Preset** (Сохранить настройки в качестве предустановки) (рис. 7.150).

7. Проверьте несколько других предустановок. По окончании щелкните по кнопке **Stop** (Остановить) (рис. 7.151).

8. Когда вы найдете подходящие параметры, щелкните по кнопке **Apply** (Применить), чтобы применить эффект к файлу.

Примечание. Вы можете щелкнуть по кнопке **Close** (Закреть), чтобы закрыть диалоговое окно **Effect** (Эффект), не добавляя эффект.

9. Воспроизведите файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы).

Эффект будет применен к файлу, но не будет добавлен в панель **Effects Rack** (Набор эффектов).

Примечание. При сохранении файла эффект окончательно применяется к файлу, хранящемуся на вашем компьютере. Чтобы удалить эффект, выберите команду меню **Edit** ⇒ **Undo** (Правка ⇒ Отменить) перед сохранением файла, или закройте файл без сохранения изменений.

Применение звуковых эффектов к файлу с помощью панели **Effects Rack**

1. Запустите программу Adobe Audition и откройте звуковой файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы).

2. Убедитесь, что панель **Effects Rack** (Набор эффектов) открыта (рис. 7.152).

Каждый файл имеет 16 полей эффектов. Для добавления эффектов в набор вы можете выбрать предустановку в раскрывающемся списке **Presets** (Предустановки) или открыть всплывающее меню **Effects** (Эффекты) (кнопкой, расположенной справа от каждого поля) и найти нужный эффект.

3. На панели **Effects Rack** (Набор эффектов), в раскрывающемся списке **Presets** (Предустановки) (рис. 7.152) выберите вариант **On The Telephone**.

Некоторые предустановки содержат более одного эффекта. Предустановка **On The Telephone** применяет три эффекта (рис. 7.153), чтобы сделать звук похожим на телефонный разговор.

Примечание. Вы можете дважды щелкнуть по любому из эффектов на панели **Effects Rack** (Набор эффектов) для изменения его свойств.

4. Воспроизведите звуковой файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы), чтобы оценить эффект.

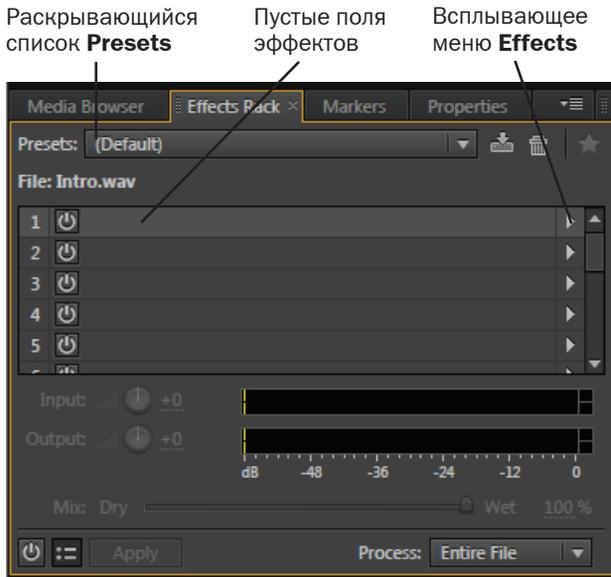


Рис. 7.152. Панель **Effects Rack** — режим **Waveform Editor**

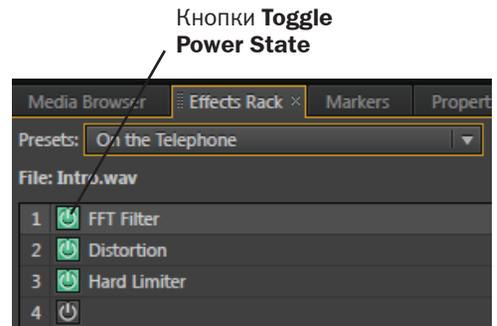


Рис. 7.153. Панель **Effects Rack** с предустановкой **On The Telephone**

5. Во время воспроизведения файла используйте кнопку **Toggle Power State** (Включение\Отключение) (рис. 7.153) рядом с каждым эффектом, чтобы включить или выключить его, и оцените звук с эффектом и без него.

Примечание. Вы можете включать и выключать весь набор эффектов, используя кнопку **Master Toggle Power State** (Полное включение\отключение) в нижнем левом углу панели **Effects Rack** (Набор эффектов) (рис. 7.154).

6. Во время воспроизведения файла используйте ползунковый регулятор **Mix** (Наложение) на панели **Effects Rack** (Набор эффектов), чтобы настроить интенсивность эффекта (рис. 7.154).

Примечание. Значение **100% (Wet)** соответствует полностью обработанному звуку; значение **0% (Dry)** — необработанному звуку.



Рис. 7.154. Панель **Effects Rack**

Вы также можете использовать регуляторы **Input** (Ввод) и **Output** (Вывод), чтобы контролировать уровень входящего и выходящего звукового сигнала после добавления эффектов. Настройте эти параметры, чтобы защитить измененный файл от перегрузки.

В режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) эффекты в наборе не применяются к звуковому файлу пока вы не щелкните по кнопке **Apply** (Применить) или не сохраните файл. Если вам не понравился эффект, достаточно выбрать его на панели **Effects Rack** (Набор эффектов) и нажать клавишу **Delete**.

7. Откройте всплывающее меню **Effects** (Эффекты) для пустого поля на панели **Effects Rack** (Набор эффектов). Выберите вариант **Special** ⇒ **Vocal Enhancer** (Специальный ⇒ Улучшитель вокала).

Появится диалоговое окно **Rack Effect—Vocal Enhancer** (Эффект—Улучшитель вокала) (рис. 7.155). Эффект появляется на панели **Effects Rack** (Набор эффектов). Данный эффект повышает качество звучания записанного голоса. Режимы **Male** (Мужской) и **Female** (Женский) автоматически уменьшают шипение и устраняют взрывные звуки, а также шумы, возникающие при использовании микрофона. Эти режимы также применяются для моделирования микрофона, придающего вокалу характерное звучание. Режим **Music** (Музыка) оптимизирует саундтреки, чтобы они лучше дополняли голос.

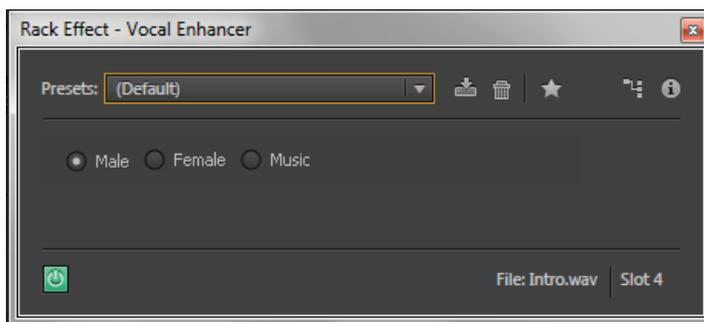


Рис. 7.155. Диалоговое окно **Rack Effect—Vocal Enhancer**

8. Выберите вариант **Female** (Женский) и закройте диалоговое окно.

Как только вы будете удовлетворены своей коллекцией эффектов, вы можете сохранить весь набор в качестве новой предустановки.

9. На панели **Effects Rack** (Набор эффектов) щелкните по кнопке **Save Effects Rack As A Preset** (Сохранить набор эффектов в качестве предустановки) (рис. 7.156), назовите новую предустановку **Female On The Telephone** и щелкните по кнопке **OK**.

10. На панели **Effects Rack** (Набор эффектов) откройте раскрывающийся список **Presets** (Предустановки).

В нем будет отображена новая предустановка. Теперь вы можете применить новую комбинацию эффектов к другим файлам.

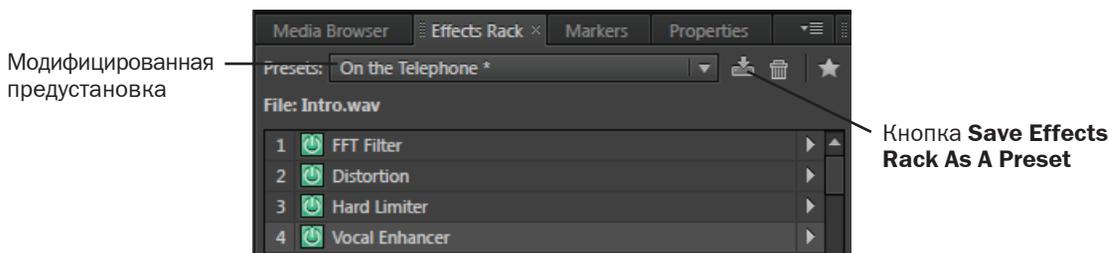


Рис. 7.156. Панель Effects Rack

Примечание. Для удаления предустановки, выберите ее в раскрывающемся списке, а затем щелкните по кнопке **Delete Preset** (Удалить предустановку) (в виде мусорной корзины).

11. В раскрывающемся списке **Process** (Обработка) (рис. 7.157), в нижней части панели **Effects Rack** (Набор эффектов), выберите вариант **Entire File** (Весь файл).

Вы можете применить эффекты к выделенной области или ко всему файлу.

12. Щелкните по кнопке **Apply** (Применить) на панели **Effects Rack** (Набор эффектов).

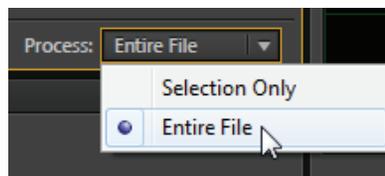


Рис. 7.157. Меню Process

Весь набор эффектов будет применен к файлу, а панель **Effects Rack** (Набор эффектов) будет очищена. Теперь вы можете применить 16 эффектов к тому же файлу.

Примечание. При сохранении файла, эффекты окончательно добавляются к файлу на вашем компьютере. Чтобы отменить изменения после применения эффектов, выберите команду меню **Edit** ⇒ **Undo** (Правка ⇒ Отменить) перед сохранением файла, или закройте файл без сохранения изменений.

Применение эффектов к дорожкам в многодорожечной сессии

Применение эффектов к многодорожечной сессии подобно применению эффектов к одному файлу в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы), однако существует несколько ключевых отличий:

- Каждая дорожка в многодорожечной сессии может иметь свои собственные наборы из 16 эффектов.
- Эффекты применяются ко всем файлам или клипам на дорожке.

Вы также можете применять эффекты к отдельным файлам или клипам на дорожке. Когда вы это сделаете, файл или клип будет содержать как собственные эффекты, так и любые эффекты, примененные к дорожке.

- Эффекты, которые вы добавляете к дорожкам многодорожечной сессии, отображаются на панели **Effects Rack** (Набор эффектов). Это происходит вне зависимости от того, добавляете ли вы эффект через основное меню **Effects** (Эффекты) или через всплывающее меню **Effects** (Эффекты) на панели **Effects Rack** (Набор эффектов).

- Эффекты, которые вы добавляете к дорожкам или клипам многодорожечной сессии отображаются на панели **Effects Rack** (Набор эффектов). Вам необязательно щелкать по кнопке **Apply** (Применить). Эффекты применяются к файлу многодорожечной сессии (.sesx) при его сохранении.
- Вы не можете применять эффекты *обработки* к дорожкам или клипам многодорожечной сессии. Эффекты обработки отмечены в меню **Effects** (Эффекты) словом **(process)** в круглых скобках. Чтобы применить эффекты обработки, откройте файл в режиме **Waveform Editor** (Редактор волновой формы), примените эффект, сохраните файл и добавьте модифицированный файл в многодорожечную сессию.

Применение эффектов к дорожкам в многодорожечной сессии

- 1.** Запустите программу Adobe Audition и создайте новую многодорожечную сессию в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).
- 2.** Перетащите файл из панели **Files** (Файлы) на дорожку **Track 1** многодорожечной сессии (рис. 7.158).

Примечание. В данном упражнении используйте файл, который еще не содержит эффектов.

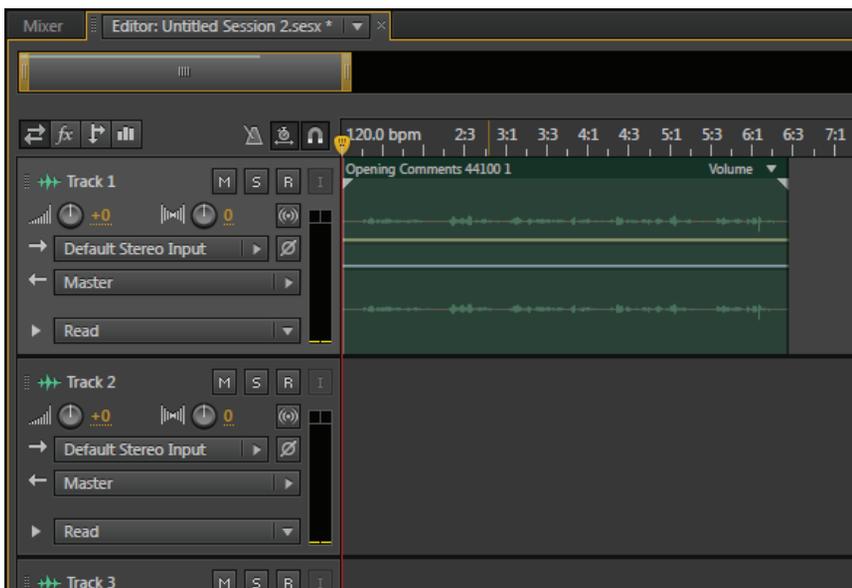


Рис. 7.158. Режим **Multitrack Editor**

- 3.** Выберите дорожку на панели **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) (дорожку, которая содержит аудиофайл).

Примечание. Вы можете щелкнуть мышью по панели дорожки или щелкнуть по любому клипу на дорожке, чтобы выбрать его.

4. Убедитесь, что на панели **Effects Rack** (Набор эффектов) нажата кнопка **Track Effects** (Эффекты дорожки) (рис. 7.159).

Эффекты будут применены ко всем файлам или клипам на текущей дорожке.

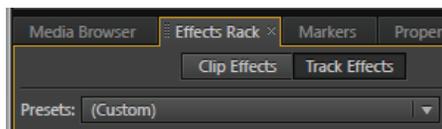


Рис. 7.159. Панель **Effects Rack**

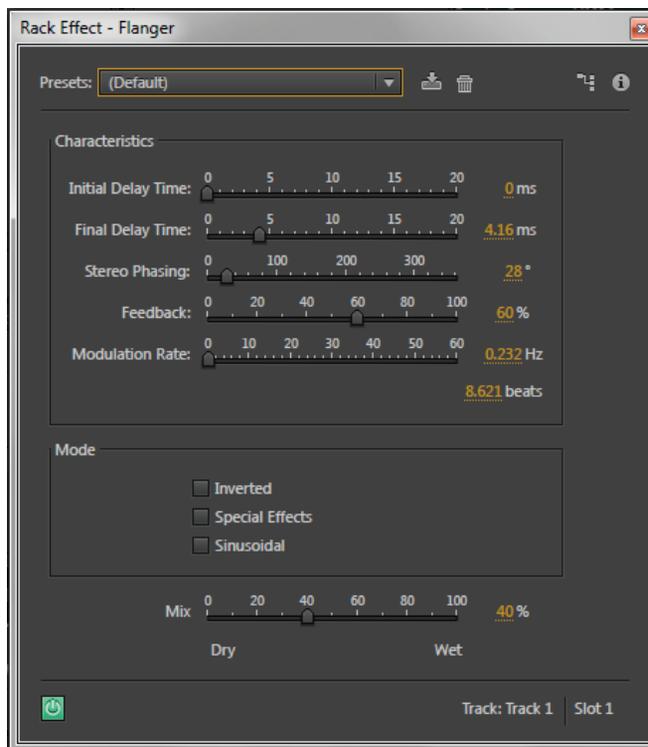


Рис. 7.160. Диалоговое окно **Rack Effect—Flanger**

5. Выберите команду меню **Effects** ⇒ **Modulation** ⇒ **Flanger** (Эффекты ⇒ Модуляция ⇒ Флэнжер).

Примечание. **Flanger** (Флэнжер) — звуковой эффект, напоминающий «летающее» звучание.

Появится диалоговое окно **Rack Effect—Flanger** (Набор эффектов—Флэнжер) (рис. 7.160). Обратите внимание на то, что в диалоговом окне нет кнопки **Apply** (Применить). Эффекты, которые вы добавляете к дорожкам многодорожечной сессии, автоматически добавляются на панель **Effects Rack** (Набор эффектов).

6. Переместите диалоговое окно так, чтобы иметь доступ к элементам управления воспроизведением в нижней части панели **Editor** (Редактор).

7. В группе элементов управления воспроизведением (рис. 7.161) щелкните по кнопке **Loop Playback** (Зацикленное воспроизведение), чтобы она стала зеленой и щелкните по кнопке **Play** (Воспроизвести), чтобы оценить эффект.



Рис. 7.161. Элементы управления воспроизведением на панели **Multitrack Editor**

8. Во время воспроизведения эффекта, в раскрывающемся списке **Presets** (Предустановки) в диалоговом окне выберите новую предустановку, например, **Buzzed**. Поэкспериментируйте с различными предустановками и настройками.

9. Когда вы подберете нужный эффект и параметры, щелкните по кнопке **Stop** (Остановить) в группе элементов управления воспроизведением, а затем закройте диалоговое окно **Rack Effect—Flanger** (Набор эффектов—Флэнжер).

Эффект появится на панели **Effects Rack** (Набор эффектов) для текущей дорожки (рис. 7.162).

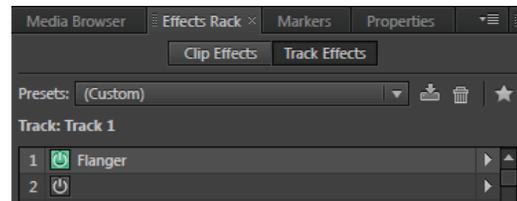


Рис. 7.162. Панель **Effects Rack**

10. Добавьте второй файл на дорожку **Track 1** или используйте инструмент **Razor Selected Clips** (Разделение выбранных клипов), чтобы разделить первый файл на два клипа.

Имея два файла или клипа на одной дорожке, вы можете добавить эффекты ко всей дорожке или к отдельным клипам.

11. С помощью инструмента **Move** (Перемещение) выделите второй файл или клип на дорожке **Track 1** (рис. 7.163).

12. На панели **Effects Rack** (Набор эффектов) выберите вариант **Clip Effects** (Эффекты клипа).

Название выделенного клипа и дорожки появится на панели **Effects Rack** (Набор эффектов) (рис. 7.164). Теперь любой эффект, который вы добавите, будет применен только к выделенному клипу.

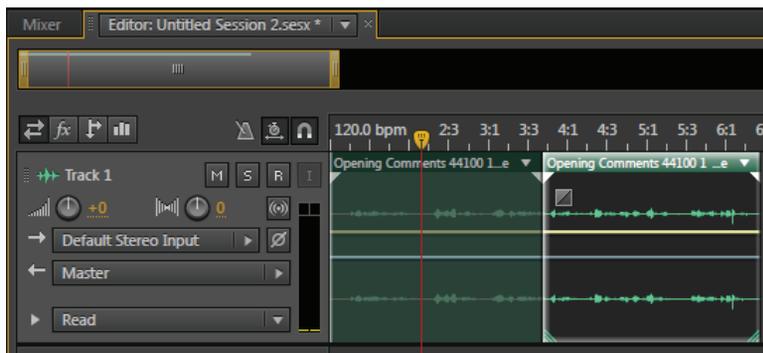


Рис. 7.163. Два клипа на дорожке **Track 1**

13. На панели **Effects Rack** (Набор эффектов) выберите предустановленный эффект или щелкните по кнопке всплывающего меню **Effects** (Эффекты) пустого поля и примените эффект по вашему выбору.

Предустановка или эффект появится на панели **Effects Rack** (Набор эффектов) для выделенного клипа (рис. 7.165).

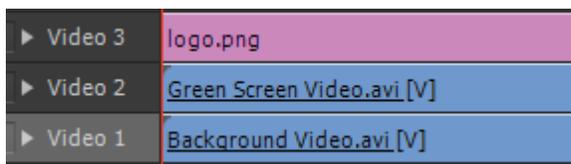


Рис. 7.164. Панель **Effects Rack** для выделенного клипа

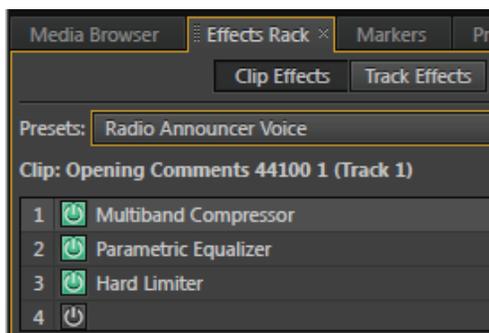


Рис. 7.165. Эффекты клипа на панели **Effects Rack**

14. На панели **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) выделите первый клип на дорожке **Track 1**.

Обратите внимание, что на панели **Effects Rack** (Набор эффектов) этот клип не содержит эффектов.

15. На панели **Effects Rack** (Набор эффектов) выберите вариант **Track Effects** (Эффекты дорожки).

Один и тот же эффект будет применен ко всем клипам на дорожке **Track 1**, но каждый отдельный файл или клип может иметь собственный набор из 16 эффектов.

Примечание. Панель **Effects Rack** (Набор эффектов) для дорожки многодорожечной сессии содержит две кнопки, которые не применяются к отдельным клипам или файлам в режиме **Waveform Editor** (Многодорожечный редактор): кнопка **FX Pre-fader/Post-fader** (До фейдера/После фейдера) и кнопка **Pre-render Track** (Предварительный просчет дорожки) (рис. 7.166).

- Кнопка **FX Pre-fader/Post-fader** (До фэйдера/После фэйдера): Относится к функциям, которые применяются либо до, либо после основного фэйдера микшерной консоли.
- Кнопка **Pre-render Track** (Предварительный просчет дорожки): Снижает нагрузку на процессор вашего компьютера, применяя эффекты ко всей дорожке и не лишая вас доступа к элементам управления параметрами.



Рис. 7.166. Панель **Effects Rack** — эффекты дорожки

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИКЛОВ, ПОДЛОЖЕК И ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ

При создании саундтрека к фильму вы можете использовать свободно распространяемую музыку и звуковые эффекты. *Свободно распространяемая музыка* означает, что вам не нужно платить за использование или беспокоиться об авторских правах, включая ее в проект. Большинство библиотек свободно распространяемой музыки включает коллекции циклов, подложек и звуковых эффектов.

Цикл (или петля) создается, когда вы повторяете одно музыкальное произведение или короткий клип столько раз, сколько необходимо для вашего саундтрека. Циклы обычно содержат один или два такта музыки. Во многих музыкальных стилях можно обнаружить циклы, которые используются как для основных дорожек ритма, так и для создания целых композиций.

Подложка — это фрагмент фоновой музыки, который вы можете свести с другими подложками и циклами для создания оригинальной композиции. Подложки создаются таким образом, что они могут быть обрезаны или преобразованы в цикл для создания саундтрека любой длины.

Звуковые эффекты — это короткие аудиозаписи, которые добавляют в саундтрек реализм или драматический эффект. Например, в вашем фильме может потребоваться звук хлопанья дверью, щелбета птиц, ликующей толпы или завывания ветра.

Примечание. Свободно распространяемые звуковые эффекты не следует путать с эффектами программы Adobe Audition, которые вы можете добавить к аудио-файлам, чтобы изменить качество звука и уменьшить шум. Использование звуковых эффектов программы Adobe Audition объясняется в разделе «Применение звуковых эффектов в программе Adobe Audition».

Использование свободно распространяемых аудиофайлов позволяет включить в проект звуки, которые вы можете идеально подогнать под свой видеоролик. Сводите и подстраивайте их в режиме **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) программы Adobe Audition, чтобы создать оригинальный саундтрек.

В этом разделе вы создадите многодорожечную сессию и задействуете свободно распространяемые циклы для создания саундтрека к фильму.

Использование свободно распространяемых циклов, подложек и звуковых эффектов для создания саундтреков

Программа Adobe Audition содержит тысячи несжатых свободно распространяемых циклов, подложек и звуковых эффектов. Эти файлы доступны в виде ZIP-архивов, которые вы можете скачать, выбрав команду меню **Help** ⇒ **Download Sound Effects And More** (Справка ⇒ Скачать звуковые эффекты и прочее) или посетив сайт: www.adobe.com/go/audition_extras.

Вы можете хранить загруженные свободно распространяемые файлы в папке на жестком диске компьютера или на сетевом диске, а затем использовать панель **Media Browser** (Бра-

узер мультимедийных файлов) (рис. 7.167) в программе Adobe Audition, чтобы найти и прослушать звуковой файл, прежде чем добавить его в саундтрек.

Прослушивание звуковых файлов на панели Media Browser

1. Запустите программу Adobe Audition.
2. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Default** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ По умолчанию), чтобы убедиться в выборе рабочего пространства по умолчанию и в том, что панель **Media Browser** (Браузер мультимедийных файлов) открыта.
3. На панели **Media Browser** (Браузер мультимедийных файлов) найдите папку, содержащую свободно распространяемую музыку, циклы и звуки (рис. 7.168).
4. Для предварительного прослушивания звукового файла, выделите его на панели **Media Browser** (Браузер мультимедийных файлов) и щелкните по кнопке **Play** (Воспроизвести) (рис. 7.168).

Начнется воспроизведение файла. Обратите внимание на то, что файл может быть очень коротким. Это может быть один звуковой эффект, пара биений или несколько тактов музыки. Вы можете удлинить его, создав цикл.

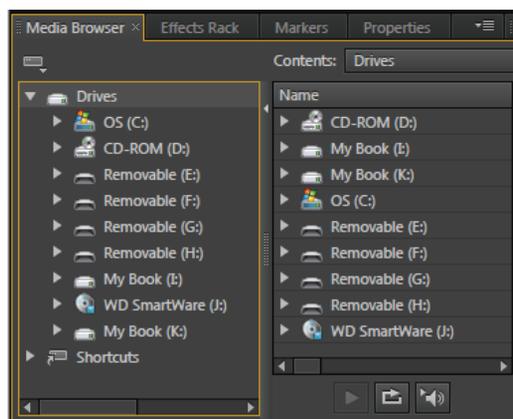


Рис. 7.167. Панель Media Browser

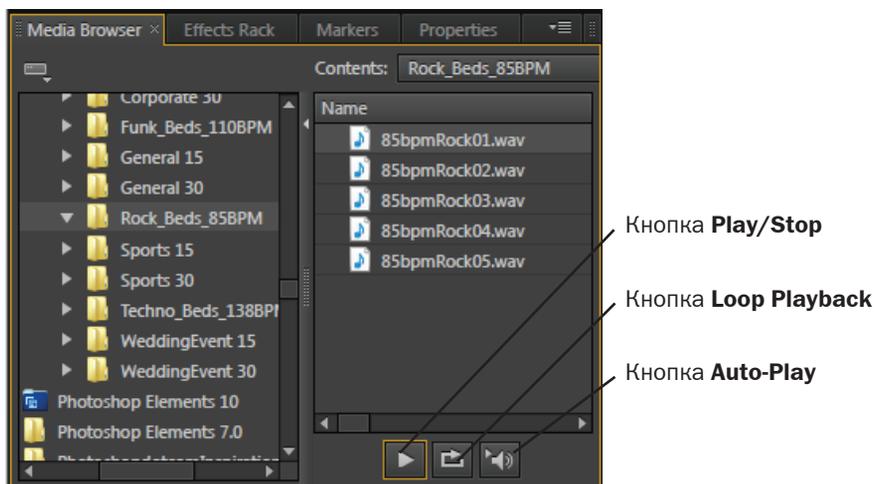


Рис. 7.168. Предварительное прослушивание звуковых файлов на панели Media Browser

Примечание. При нажатой кнопке **Auto-Play** (Автоматическое воспроизведение) (рис. 7.168) звуковые файлы воспроизводятся автоматически, когда вы щелкаете по ним на панели **Media Browser** (Браузер мультимедийных файлов). На данный момент оставьте ее в выключенном состоянии.

5. На панели **Media Browser** (Браузер мультимедийных файлов) щелкните по кнопке **Loop Playback** (Зацикленное воспроизведение) (рис. 7.168).

6. Выберите звуковой файл и щелкните по кнопке **Play** (Воспроизвести).

На этот раз файл будет проигрываться непрерывно, пока вы не щелкнете по кнопке **Stop** (Остановить). Это хороший пример того, как цикл можно использовать для создания музыки или звуковых эффектов любой продолжительности.

7. Щелкните по кнопке **Stop** (Остановить).

Добавление циклов и звуков в многодорожечную сессию

1. Щелкните по кнопке **View Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор), чтобы начать новую многодорожечную сессию.

Появится диалоговое окно **New Multitrack Session** (Новая многодорожечная сессия).

2. Введите имя для многодорожечной сессии и щелкните по кнопке **OK**.

При создании музыкального сопровождения для видео следует загрузить копию видео в многодорожечную сессию. Это упрощает процесс подгонки звукового сопровождения под фильм.

3. Чтобы импортировать видео, выберите команду меню **File** ⇒ **Import** ⇒ **File** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Файл). Выберите видеофайл и щелкните по кнопке **Open** (Открыть). Перетащите видеофайл из панели **Files** (Файлы) на первую дорожку на панели **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).

В качестве самого верхнего слоя многодорожечной сессии добавится новая дорожка предварительного просмотра видеоизображения (рис. 7.169). Вам может понадобиться перетащить видеоклип влево, чтобы поместить его в начало дорожки.

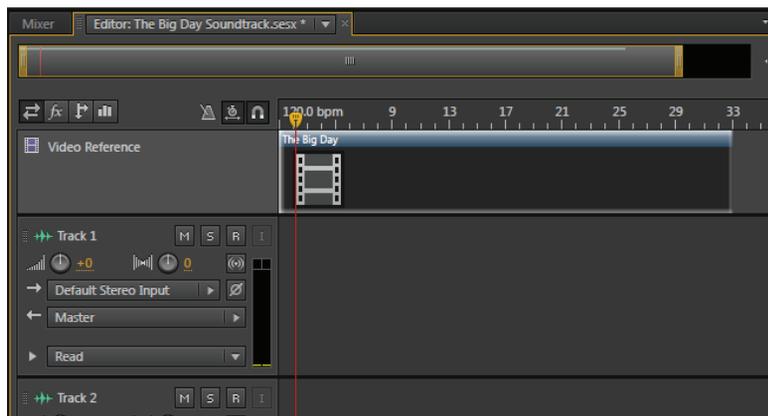


Рис. 7.169. Видеодорожка в многодорожечной сессии

При воспроизведении многорожечной сессии, видеоизображение появится на панели **Video** (Видео) (рис. 7.170).

4. Перетащите звуковой файл из панели **Media Browser** (Браузер мультимедийных файлов) на дорожку **Track 1** на панели **Multitrack Editor** (Многорожечный редактор).

Звук будет добавлен в многорожечную сессию, однако он представляет собой небольшой фрагмент музыки или звук (рис. 7.171). Теперь вы можете удлинить его, чтобы его длительность соответствовала вашему видеоклипу или другим музыкальным элементам, которые вы добавили в сессию. Вы также можете добавить циклы, звуки и подложки, чтобы создать многослойный саундтрек.

Далее, вы удлините цикл, чтобы его длительность соответствовала вашему видео.



Рис. 7.170. Панель **Video**

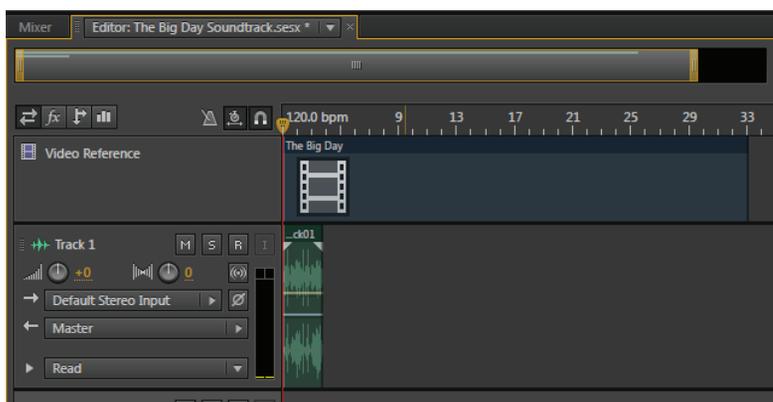


Рис. 7.171. Панель **Multitrack Editor**

Увеличение длительности цикла в многорожечной сессии

1. Продолжите с момента, на котором остановились в предыдущем упражнении.
2. Установите курсор текущей позиции воспроизведения в начало временной шкалы на панели **Multitrack Editor** (Многорожечный редактор) и нажмите клавишу **Пробел**, чтобы воспроизвести цикл на дорожке **Track 1**.

Цикл будет проигран за несколько секунд. Вы можете скопировать и вставить копию цикла на дорожку **Track 1**, чтобы увеличить его продолжительность, однако для этого есть более подходящий способ.

3. Выделите звуковой файл на дорожке **Track 1** и выберите команду меню **Clip** ⇒ **Loop** (Клип ⇒ Цикл).

В нижнем левом углу клипа на панели **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) появится значок **Loop** (Цикл) (рис. 7.172).

- Установите указатель мыши на правый край клипа на дорожке **Track 1**. Указатель примет вид инструмента обрезки (рис. 7.173).

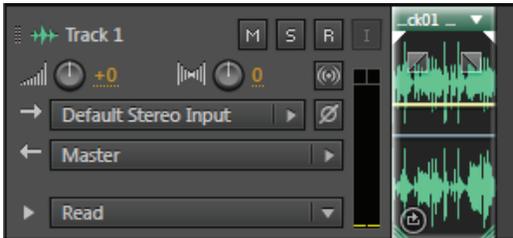


Рис. 7.172. Цикл на панели **Multitrack Editor**



Рис. 7.173. Указатель мыши в виде инструмента обрезки

- Перетащите край клипа вправо так, чтобы он соответствовал продолжительности видеоклипа (или любой продолжительности по вашему выбору).

Цикл повторится автоматически в течение продолжительности всего клипа. Если вы посмотрите внимательно, то увидите тонкие пунктирные вертикальные линии, которые соответствуют границам, после которых цикл повторится (рис. 7.174).

Линии, показывающие, где повторяется цикл

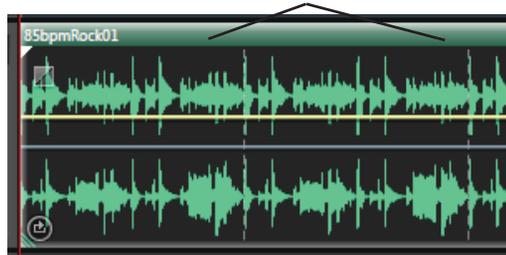


Рис. 7.174. Удлиненный цикл

Сведение звуковых фрагментов для создания многодорожечного музыкального сопровождения

Вы можете добавить в сессию дополнительные слои путем перетаскивания музыкальных фрагментов или дополнительных циклов и звуковых эффектов на открытые дорожки многодорожечной сессии. Например, вы можете создать дорожку ударных, используя соответствующий цикл. Затем можно добавить слой со струнными инструментами и дорожку со звуками рога или с хоровым пением.

Большая часть свободно распространяемых циклов содержат в имени файла или папки сведения о темпе, например, 85 bpm (85 ударов в минуту). Микшируя звуковые циклы с одним и тем же темпом, вы можете создать очень привлекательное музыкальное сопровождение.

Сведение звуковых фрагментов для создания многодорожечного музыкального сопровождения

- Создайте новую многодорожечную сессию.

2. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая нажатой клавишу **Control** (OS X), по любой пустой дорожке на панели **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор) и выберите пункт **Session Properties** (Свойства сессии) в контекстном меню.
3. На панели **Properties** (Свойства) разверните раздел **Time Display** (Отображение времени) и введите значение параметра **Tempo** (Темп), которое соответствует музыкальному фрагменту или звуку в вашем проекте (рис. 7.175).
4. Используйте панель **Media Browser** (Браузер мультимедийных файлов), чтобы найти файлы для использования в процессе создания музыкального сопровождения.
5. Перетащите каждый слой звука на пустые дорожки на панели **Multitrack Editor** (Многодорожечный редактор).
6. Убедитесь, что флажок **Synchronize With Time Display Preferences** (Синхронизировать с настройками отображения времени) установлен.

Это приведет к тому, что отображаемое время активной сессии будет соответствовать параметрам времени и темпа, заданным здесь, на панели **Properties** (Свойства) (рис. 7.176).

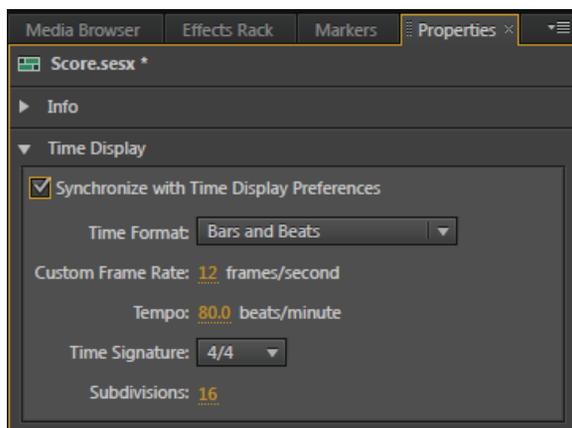


Рис. 7.175. Свойства многодорожечной сессии на панели **Properties**



Рис. 7.176. Отображение времени на панели **Multitrack Editor**

7. Преобразуйте каждый файл в цикл и задайте нужную продолжительность для дорожек. Не все файлы должны начинаться и заканчиваться в одно и то же время. Например, музыкальное сопровождение может начаться с партии скрипок, а затем медленно перейти к другим инструментам или вокалу.
8. Совместите клипы в каждой дорожке с помощью серых пунктирных линий, чтобы убедиться, что они звучат в такт друг другу (рис. 7.177).

По окончании создания музыкального сопровождения, вы можете свести многодорожечную сессию в один звуковой файл для использования в других проектах. Вы можете добавить полученный файл в другие многодорожечные сессии или в проекты Adobe Premiere Pro и композиции Adobe After Effects.

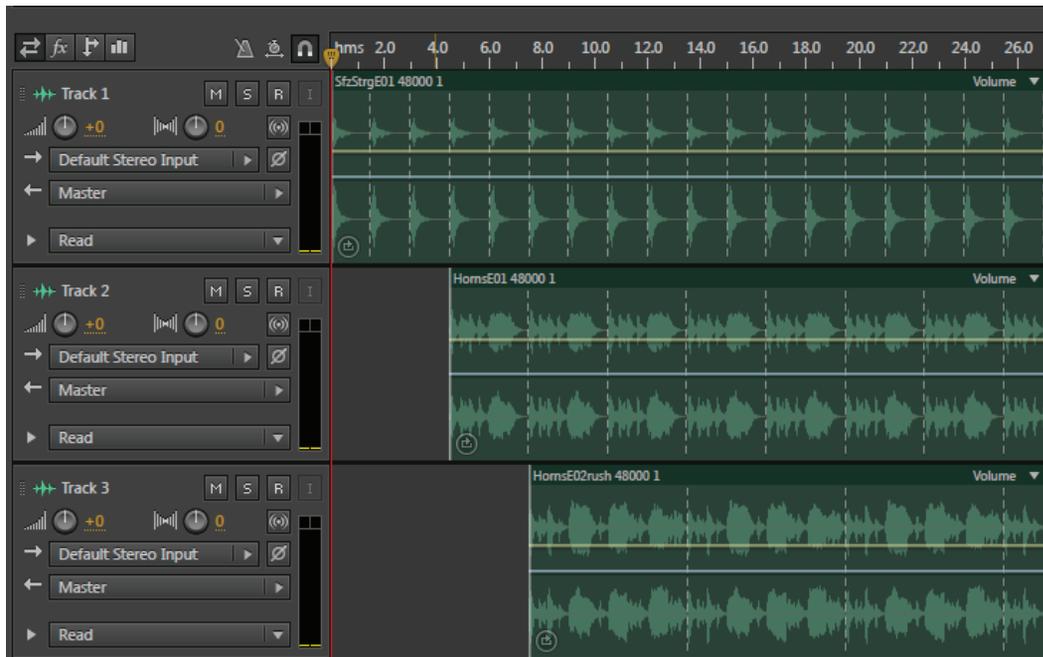


Рис. 7.177. Многодорожечное музыкальное сопровождение с совмещенными дорожками

Сохранение сведенного саундтрека в качестве единого аудиофайла

Этот процесс известен как экспорт *результата сведения* или *микширования* нескольких дорожек. При этом все дорожки смешиваются в единый файл в формате WAV, AIF, MP3 или другом формате в зависимости от ваших предпочтений.

Для программы Adobe Premiere Pro CS6 лучше всего экспортировать звук в формат без компрессии. В общем случае, вам следует оставлять аудиофайл без компрессии (в формате WAV или AIF) до последнего этапа процесса редактирования.

Сохранение сведенного саундтрека в качестве единого аудиофайла

1. Выделите файл многодорожечной сессии на панели **Files** (Файлы).
2. Выберите команду меню **Multitrack** ⇒ **Mixdown Session To New File** ⇒ **Entire Session** (Мультитрек ⇒ Смешать сессию в новый файл ⇒ Вся сессия)

На панели **Files** (Файлы) появится новый файл с именем, соответствующим имени многодорожечной сессии (рис. 7.178). Новый файл откроется автоматически на панели **Waveform Editor** (Редактор волновой формы) (рис. 7.179).

Примечание. Файл будет сохранен в папке **Adobe Audition Interchange**.

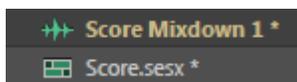


Рис. 7.178. Результат сведения на панели **Files**

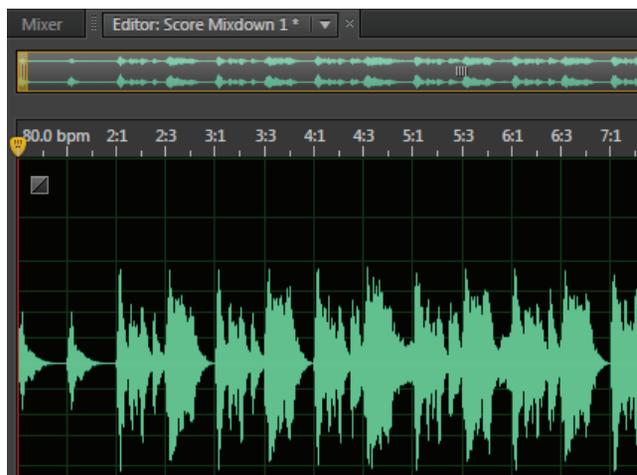


Рис. 7.179. Результат сведения на панели **Waveform Editor**

3. Выделите сведенный файл на панели **Files** (Файлы) и выберите команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как).

Появится диалоговое окно **Save As** (Сохранить как) (рис. 7.180).

4. Выберите вариант **Wave PCM** или **AIFF** в раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип сохраняемого файла) (Windows) или **Format** (Формат) (OS X) и щелкните по кнопке **OK**.

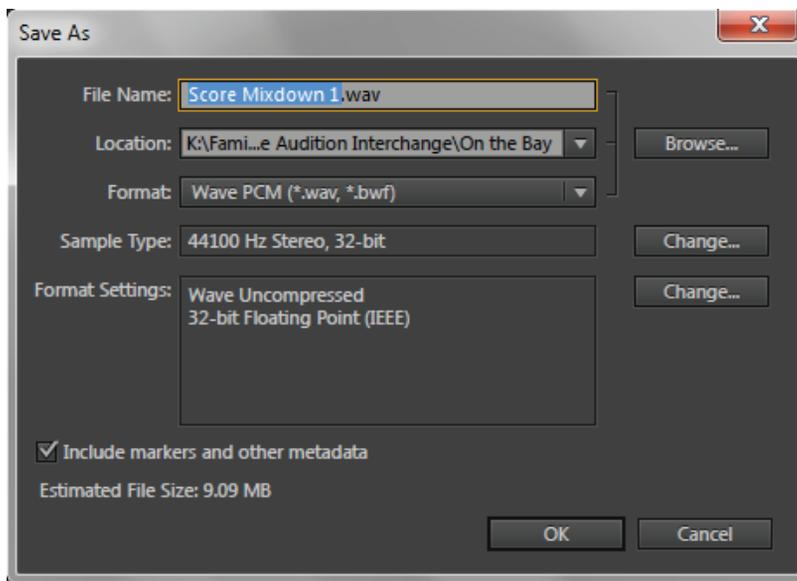


Рис. 7.180. Диалоговое окно **Save As**

При выборе этих форматов файл сохраняется без компрессии. В отличие от формата MP3, данные форматы не допускают потери аудиоданных при сохранении.

Результат сведения теперь сохранен в качестве единой звуковой дорожки, пригодной для использования в программе Adobe Premiere Pro CS6.

СОЗДАНИЕ ТИТРОВ С ВЕРТИКАЛЬНОЙ И ГОРИЗОНТАЛЬНОЙ ПРОКРУТКОЙ

В вашем проекте можно настроить вертикальную прокрутку текста (например, для начальных и финальных титров) и горизонтальную прокрутку (например, для краткой сводки новостей в виде бегущей строки).

Создание титров к фильму

Для создания титров к фильму вы можете использовать конструктор титров Titler.

Создание титров к фильму

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro, откройте проект (или создайте новый) и выберите команду меню **Title** ⇒ **New Title** ⇒ **Default Roll** (Титр ⇒ Новый титр ⇒ Вертикальная прокрутка по умолчанию).

Появится диалоговое окно **New Title** (Новый титр) (рис. 7.181).

2. Укажите название нового титра — **Rolling Text** — и щелкните по кнопке **OK**. Откроется окно инструмента Titler.

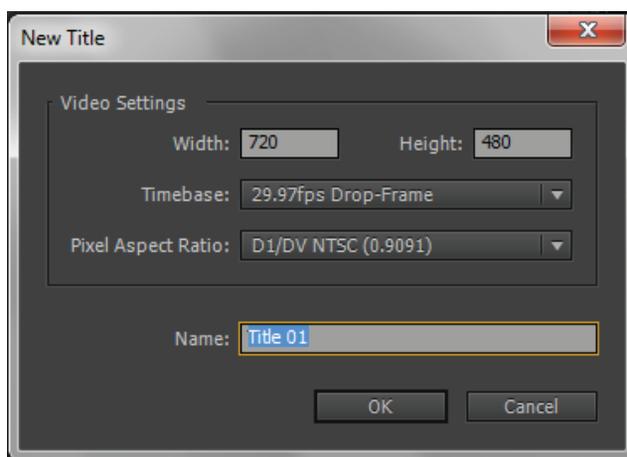


Рис. 7.181. Диалоговое окно **New Title**

3. На панели **Title Tools** (Инструменты титров) выберите либо инструмент **Type** (Ввод текста), либо инструмент **Area Type** (Ввод текстового блока) и напечатайте несколько строк текста (что-то наподобие финальных титров фильма).

В зависимости от того, что вы последний раз создавали с помощью инструмента **Titler**, вам может понадобиться выбрать стиль, размер и прочие характеристики шрифта.

В конце каждой строки нажимайте клавишу **Enter** (Windows) или **Return** (OS X). Введите столько строк текста, сколько требуется, чтобы они выходили за вертикальные границы экрана, и отформатируйте текст по своему желанию (рис. 7.182).

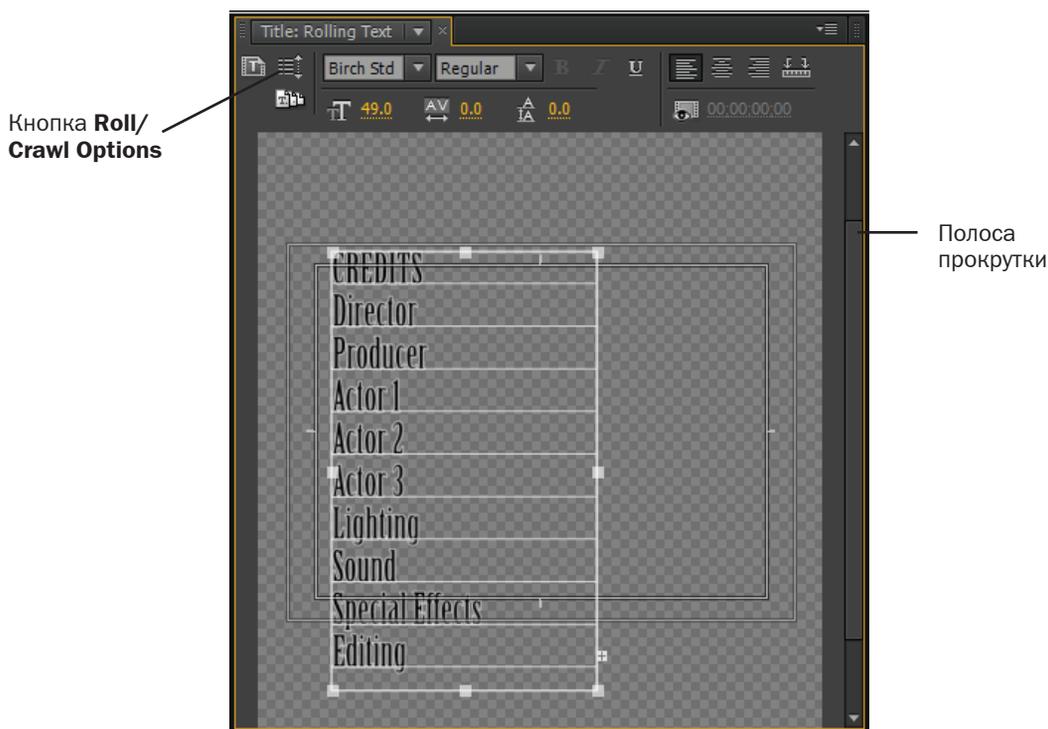


Рис. 7.182. Основная панель инструмента **Titler**

Примечание. Когда вы выбираете параметр **Default Roll** (Вертикальная прокрутка по умолчанию), инструмент **Titler** автоматически добавляет полосу вертикальной прокрутки вдоль правой границы своей окна основной панели, так чтобы вы могли просматривать текст, пока он поднимается в верхнюю часть экрана. Если вы выберете параметр **Default Crawl** (Горизонтальная прокрутка по умолчанию), в нижней части экрана появится полоса горизонтальной прокрутки, чтобы вы могли просматривать текст, движущийся слева направо (или слева направо) по экрану.

4. Щелкните по кнопке **Roll/Crawl Options** (Параметры прокрутки по вертикали и горизонтали) (рис. 7.182). Появится одноименное диалоговое окно. Доступны следующие элементы управления (рис. 7.183):

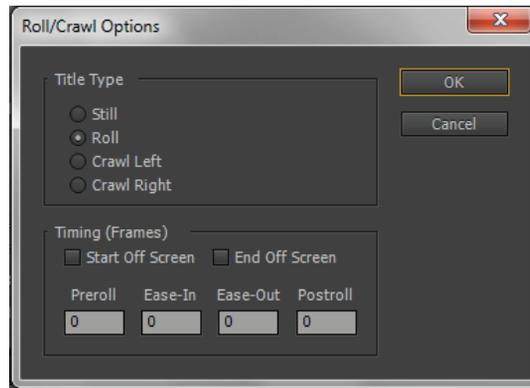


Рис. 7.183. Диалоговое окно **Roll/Crawl Options**

- **Still** (*Статичный*): Горизонтально или вертикально прокручивающийся текст меняется на статичный.
- **Roll** (*Вертикальная прокрутка*): Текст будет двигаться вверх по экрану.
- **Crawl Left, Crawl Right** (*Прокрутка влево/вправо*): Направление горизонтальной прокрутки (вертикально прокручивающийся текст всегда движется вверх по экрану).
- **Start Off Screen** (*Начать вне экрана*): Начинается ли вертикальная прокрутка текста вне экрана или прокрутка начинается, когда самый верхний элемент текста находится в верхней части экрана. Если выбран этот параметр, параметр **Preroll** (До движения) становится неактивным.
- **End Off Screen** (*Закончить вне экрана*): Определяет, прокручиваются ли титры вертикально в верхнюю часть экрана до тех пор, пока полностью не исчезнут. Если выбран этот параметр, параметр **Preroll** (До движения) становится неактивным.
- **Preroll** (*До движения*): Количество пустых кадров перед началом прокрутки текста.
- **Ease-In** (*Ускорение*): Начиная с первой строки, постепенно увеличивается скорость прокрутки текста.
- **Ease-Out** (*Замедление*): Постепенно уменьшается скорость прокрутки текста ближе к концу.
- **Postroll** (*После движения*): Количество пустых кадров после прокрутки титров.

5. Выберите пункт **Start Off Screen** (Начать вне экрана) и введите значение **30** кадров в поля параметров **Ease-In** (Ускорение), **Ease-Out** (Замедление) и **Postroll** (После движения).

6. Щелкните по кнопке **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно, а затем закройте окно инструмента **Titler**.

Только что созданные вертикально прокручивающиеся титры появятся на панели **Project** (Проект) в виде видеоклипа.

Примечание. Длительность клипа с титрами равна установленному значению параметра **Still Image Default Duration** (Длительность статичных изображений по умолчанию) в диалоговом окне **Preferences** (Установки). Длительность по умолчанию равна 125 кадрам.

7. Перетащите только что созданный клип **Rolling Text** (Вертикальная прокрутка текста) на панель **Timeline** (Монтажный стол) (рис. 7.184).

8. Переместите точку входа или точку выхода клипа, чтобы изменить его длительность.

Примечание. Изменение длительности клипа с вертикально или горизонтально прокручивающимися титрами меняет скорость движения строк текста по экрану. Увеличение длины клипа замедляет движение текста и наоборот.

9. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизвести) на панели **Program Monitor** (Монитор программы), чтобы просмотреть прокручивающийся текст (рис. 7.185).

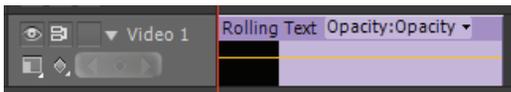


Рис. 7.184. Видеодорожка на панели **Timeline**



Рис. 7.185. Панель **Program Monitor**

АВТОРИНГ DVD-ДИСКОВ С ОДНОУРОВНЕВЫМ МЕНЮ В ПРОГРАММЕ ADOBE ENCORE

Данный раздел начинается с описания процесса авторинга DVD-диска. Далее объясняется, как импортировать материалы и настроить демонстрацию слайдов. С помощью импортированных материалов, вы сможете создать простой проект с одноуровневым меню и со ссылками на видеоролики и демонстрацию слайдов. В конечном итоге, вы экспортируете этот проект на DVD-диск.

В дальнейшем, вы продолжите процесс создания DVD-диска, используя при этом несколько вложенных меню, разделители, функцию Encore для блок-схемы содержимого DVD-диска, связи кнопок и другие профессиональные инструменты авторинга. Этот проект можно экспортировать для распространения во Всемирной паутине, в виде DVD или Blu-ray-диска.

Мы советуем вам ознакомиться с разделами «Обзор рабочего пространства программы Adobe Premiere Pro CS6» и «Обзор рабочего пространства программы Adobe Encore CS6» прежде, чем выполнять задания из данного раздела. Интерфейс и основные функции рабочего пространства приложения Encore CS6 во многом похожи на интерфейс и основные функции рабочего пространства программы Adobe Premiere Pro.

Чтобы выполнить задания из данного раздела, вам понадобятся несколько завершенных и просчитанных видеопроектов программы Adobe Premiere Pro (трех-пяти вполне достаточно для создания DVD-проекта с одноуровневым меню), подборка статичных изображений и музыкальный файл для демонстрации слайдов. Вы можете использовать программы Adobe Premiere Pro и Adobe Media Encoder, чтобы смонтировать и экспортировать (кодировать) свои видеоролики.

Обзор процесса создания DVD-диска

Большинство монтажеров действуют по следующему алгоритму при авторинге DVD-дисков:

- *Разработка плана проекта:* В большинстве случаев, достаточно простого наброска схемы проекта на бумаге.
- *Открытие нового проекта Encore и импорт в него материалов:* Импортируйте видеоклипы, изображения, звуковые файлы, файлы с субтитрами и меню, созданные с помощью программ Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop или других приложений. Также можно начать новый проект в программе Adobe Premiere Pro и создать динамическую ссылку между приложениями Adobe Premiere Pro и Adobe Encore.
- *Создание элементов DVD-диска:* Поместите видеоклипы на монтажные столы, установите разделители и демонстрационные кадры, добавьте звуковые файлы и субтитры, и создайте демонстрации слайдов.
- *Построение меню:* Используйте шаблоны меню, предлагаемые приложением Encore и его обширную библиотеку бесплатных кнопок, графических объектов и пр. для создания меню, или создайте собственное меню и его отдельные элементы в программе Photoshop.
- *Настройка навигации:* Создайте ссылки между кнопками меню и материалами, а также задайте настройки поведения материалов, например, что происходит с видео по окончании воспроизведения.
- *Предварительный просмотр:* Когда проект создан, проверьте, как он работает, прежде чем записывать DVD-диск.
- *Транскодирование:* Конвертируйте свои материалы, динамическое меню и динамические кнопки в видеофайлы формата MPEG-2.
- *Экспорт:* Запишите DVD- или Blu-ray диски.

Создание нового проекта Encore с помощью программы Adobe Premiere Pro

Вы можете создать новый проект Encore непосредственно в приложении Adobe Premiere Pro. Программа Adobe Encore запустится автоматически и задействует материалы для проекта из видеопоследовательности (-ей), открытой в программе Adobe Premiere Pro.

При этом создается динамическая ссылка между приложением Adobe Premiere Pro и проектом в программе Encore. Изменения, произведенные в проекте Adobe Premiere Pro, отражаются в проекте Encore.

Создание проекта Encore с помощью программы Adobe Premiere Pro

1. Запустите программу Adobe Premiere Pro.
2. Откройте готовый проект и убедитесь, что просчет видеопоследовательности, которую необходимо включить в проект Encore, полностью завершен.
3. На панели **Project** (Проект) выберите видеопоследовательность, которую необходимо использовать в качестве исходного материала в приложении Encore.
4. Выберите команду меню **File** ⇒ **Adobe Dynamic Link** ⇒ **Send To Encore** (Файл ⇒ Adobe Dynamic Link ⇒ Отправить в Encore).

Запустится программа Adobe Encore (на это может уйти несколько секунд), и появится диалоговое окно **New Project** (Новый проект) (рис. 7.186).

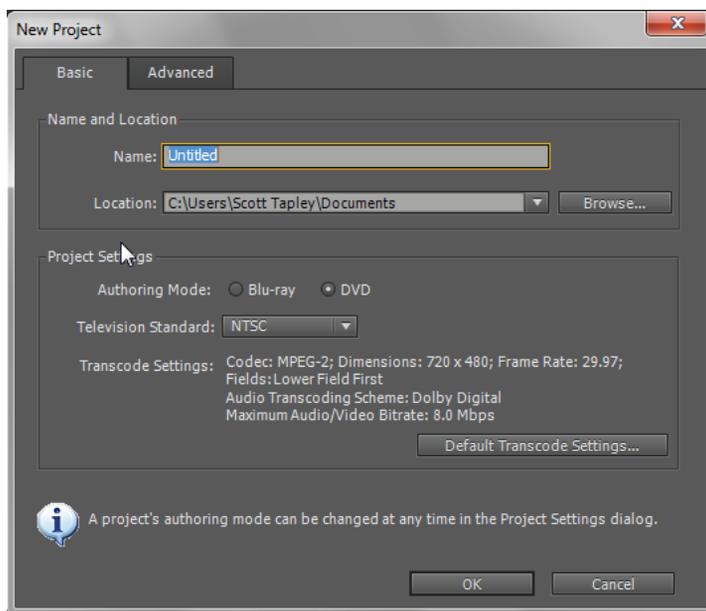


Рис. 7.186. Диалоговое окно **New Project** в программе Adobe Encore

5. Укажите название нового проекта Encore, выберите место сохранения файла с новым проектом, установите переключатель в положение **DVD** и выберите телевизионный стандарт (**NTSC** или **PAL**) в раскрывающемся списке ниже.

Примечание. Если вы установили переключатель в положение **DVD**, настройки разрешения изображения, кодека, частоты кадров и полей нельзя будет изменить. Если вы выберете вариант **Blu-ray**, эти параметры можно менять по своему усмотрению.

6. Щелкните по кнопке **OK**.

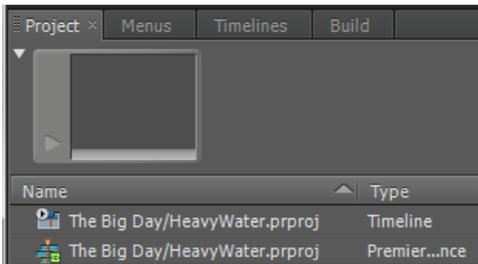


Рис. 7.187. Панель **Project** в приложении Adobe Encore

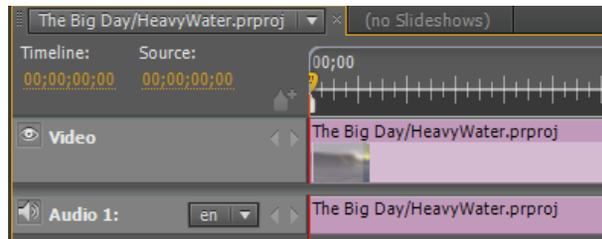


Рис. 7.188. Область просмотра монтажного стола

Откроется новый проект Encore. Видеопоследовательность из программы Adobe Premiere Pro будет автоматически добавлена на панель **Project** (Проект) приложения Encore, а также будет создан новый монтажный стол, содержащий данную видеопоследовательность (рис. 7.187).

7. Дважды щелкните кнопкой мыши по монтажному столу на панели **Project** (Проект). В области просмотра монтажного стола откроется содержимое монтажного стола (рис. 7.188).

8. Щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение) на панели **Monitor** (Монитор) (рис. 7.189), чтобы просмотреть монтажный стол (видеопоследовательность, созданную в программе Adobe Premiere Pro).

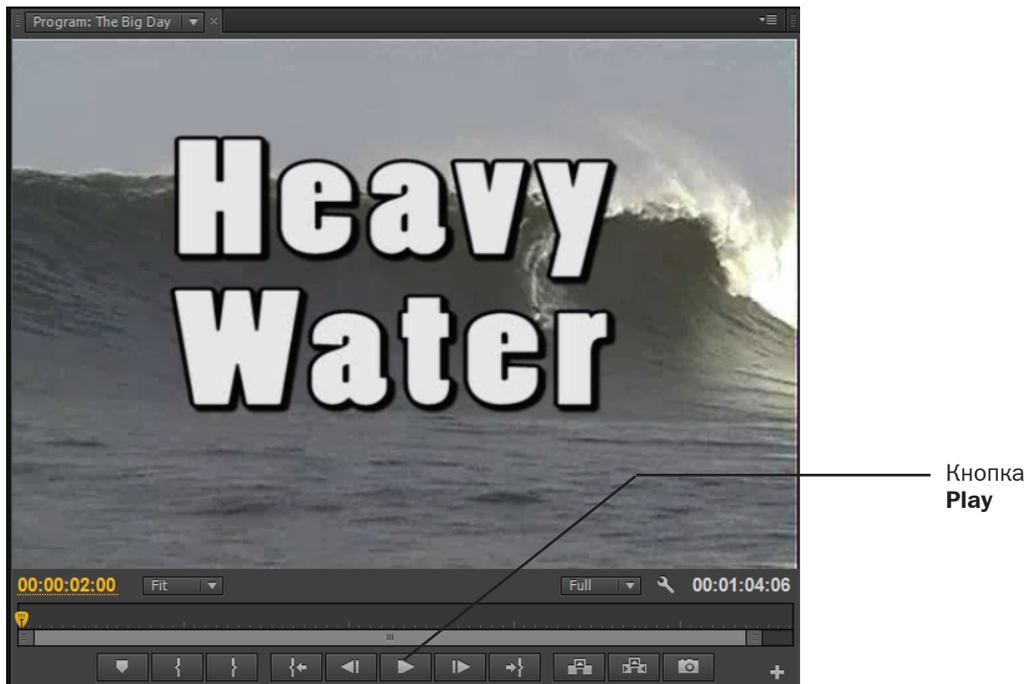


Рис. 7.189. Панель **Monitor**

Создание нового проекта программы Adobe Encore и импорт видео и изображений

Вы можете создать новый проект в приложении Encore, не запуская программу Adobe Premiere Pro. Для этого запустите приложение Encore и импортируйте материалы для вашего проекта.

Создание нового проекта программы Adobe Encore и импорт материалов

1. Запустите программу Adobe Encore.

Появится диалоговое окно **Welcome** (Добро пожаловать) (рис. 7.190).

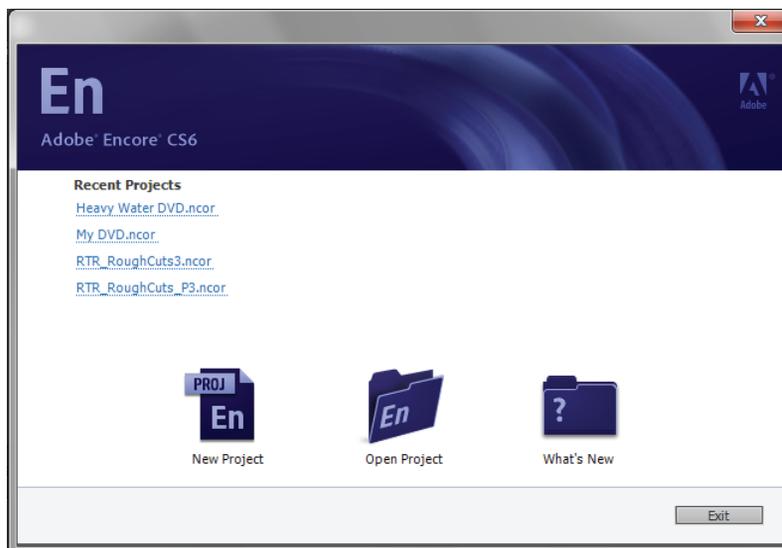


Рис. 7.190. Диалоговое окно **Welcome**

2. Щелкните по кнопке **New Project** (Новый проект).

Появится диалоговое окно **New Project** (Новый проект).

3. Укажите название нового проекта Encore, выберите место сохранения файла с новым проектом, установите переключатель в положение **DVD** и в раскрывающемся списке ниже выберите телевизионный стандарт (NTSC или PAL).

Примечание. Если вы установили переключатель в положение **DVD**, настройки разрешения изображения, кодека, частоты кадров и полей нельзя будет изменить. Если вы выберете вариант **Blu-ray**, эти параметры можно менять по своему усмотрению.

4. Щелкните по кнопке **ОК**.

5. Если для рабочего пространства не выбран вариант **Default** (По умолчанию), выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Default** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ По умолчанию), чтобы вернуть исходные настройки рабочего пространства.

Примечание. Создан новый пустой проект. Следующий этап — это добавление материалов (видео и изображений), которые вы хотите записать на DVD-диск.

6. Выберите команду меню **File** ⇒ **Import As** ⇒ **Asset** (Файл ⇒ Импортировать как ⇒ Материалы). Появится диалоговое окно **Import As Asset** (Импортировать как материалы) (рис. 7.191). Все видеоклипы (кроме тех, которые используются в качестве фона для динамического меню) должны быть размещены в составе монтажного стола на каком-либо моменте создания диска (тип объекта указан в столбце **Type** (Тип)). Монтажные столы используются для создания разделителей, дополнительных звукозаписей, субтитров или скрытых субтитров. Если необходимо добавить какой-либо из этих объектов, вы можете сэкономить время, импортировав видео как монтажный стол, а не как материал.

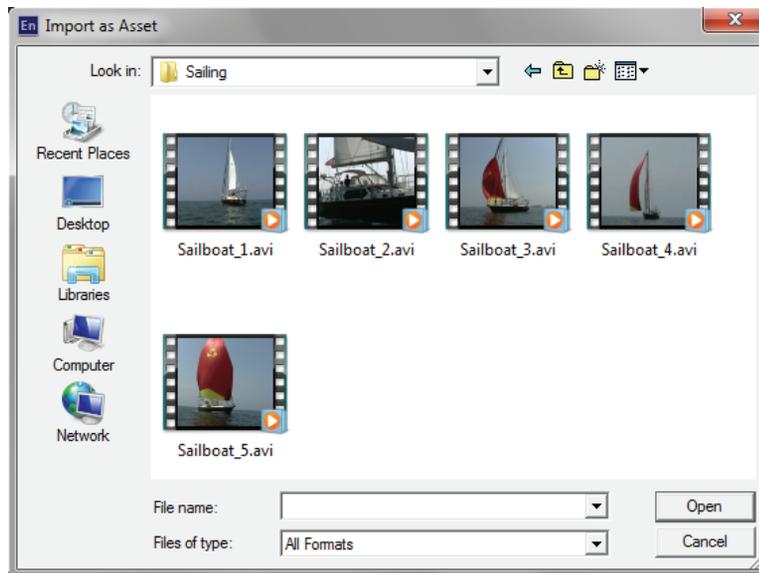


Рис. 7.191. Диалоговое окно **Import As Asset**

7. Выделите видео и аудио файлы, которые необходимо добавить в проект, и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Если ваши файлы хранятся в нескольких папках, возможно, вам придется импортировать их по отдельности.

Импортированные файлы появятся на панели **Project** (Проект) (рис. 7.192). Далее вы будете импортировать статичные изображения, чтобы использовать их для демонстрации слайдов.

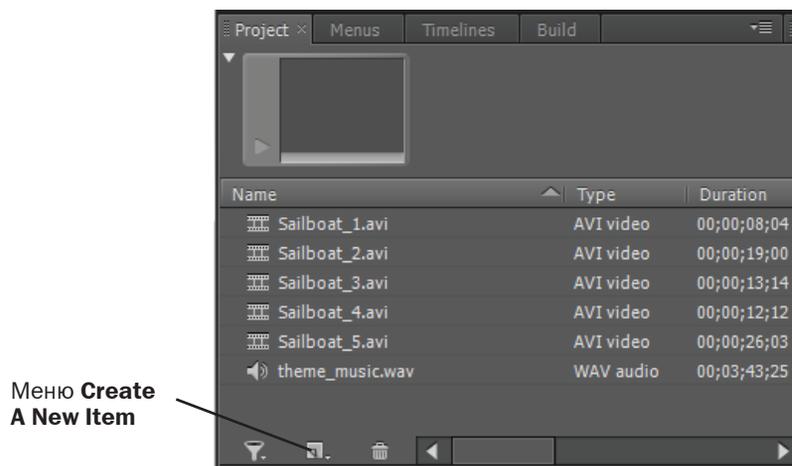


Рис. 7.192. Панель Project

8. В главном меню выберите команду **File** ⇒ **Import As** ⇒ **Slideshow** (Файл ⇒ Импортировать как ⇒ Слайд-шоу).

Появится диалоговое окно **Import As Slideshow** (Импортировать слайд-шоу).

9. Выделите изображения, которые вы хотите добавить в свое слайд-шоу и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Произойдет следующее:

- Файлы появятся на панели **Project** (Проект).
- Слайд-шоу (рис. 7.193) появится на панели **Project** (Проект) под тем же названием, что и первое выделенное изображение.
- В нижней части рабочей области появится область просмотра слайд-шоу (рис. 7.194).

10. На панели **Project** (Проект) щелкните по кнопке **Create A New Item** (Создать новый объект) (рис. 7.192) и выберите пункт **Folder** (Папка).

Появится диалоговое окно **New Folder Name** (Имя создаваемой папки).

Примечание. На панели **Project** (Проект) в приложении Епсгое папки обозначаются

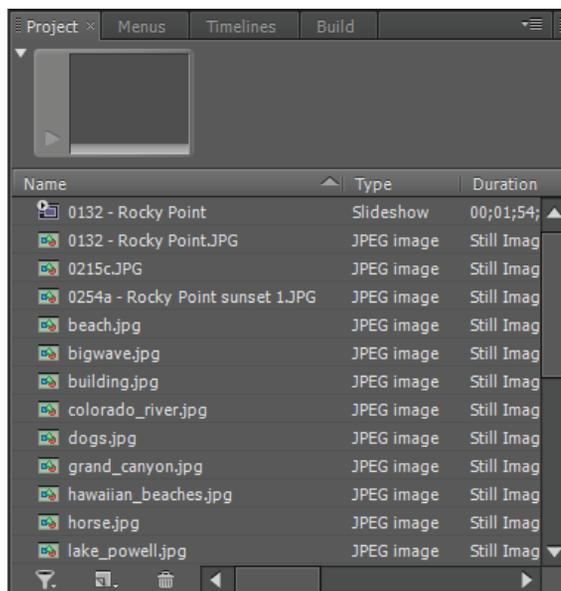


Рис. 7.193. Слайд-шоу и изображения, добавленные в проект

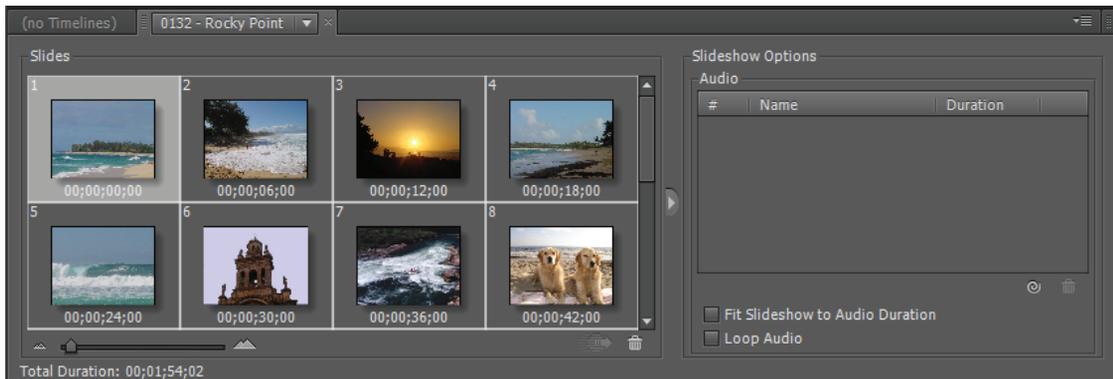


Рис. 7.194. Область просмотра слайд-шоу

как *folders (папки)*, в отличие от программы Adobe Premiere Pro, где папки обозначены как *bins (корзины)*.

11. Назовите папку **Slide Show** и щелкните по кнопке **OK**.

На панели **Project** (Проект) появится папка с названием **Slide Show**.

12. На панели **Project** (Проект) выделите все файлы со статичными изображениями для слайд-шоу (но не новое объект слайд-шоу, видео или аудио файлы) и перетащите эти статичные изображения в папку **Slide Show**.

Благодаря этому панель **Project** (Проект) будет более структурированной.

13. На панели **Project** (Проект) щелкните по слайд-шоу (тип объекта указан в столбце **Type** (Тип)), чтобы выделить его.

14. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Rename** (Правка ⇒ Переименовать). Появится диалоговое окно **Rename Slideshow** (Переименовать слайд-шоу).

15. Введите название слайд-шоу — **Portfolio Slide Show** — и щелкните по кнопке **OK**. Теперь объекты для слайд-шоу подготовлены. Позже в этом разделе вы отредактируете это слайд-шоу.

Далее вы создадите отдельные монтажные столы для каждого импортированного видеоклипа.

16. На панели **Project** (Проект) щелкните по видеоклипу, чтобы выделить его.

17. Выберите команду меню **Timeline** ⇒ **New Timeline** (Монтажный стол ⇒ Новый монтажный стол). Произойдет следующее:

- В нижней части рабочей области появится область просмотра монтажного стола выделенного видеоклипа (рис. 7.195). Вы привыкли к тому, что в программы Adobe Premiere Pro панели обозначены как *panels*, однако в Encore некоторые панели обозначены как *viewers* — *области просмотра*, например, область просмотра монтажного стола.
- На панели **Project** (Проект) появится монтажный стол под тем же названием, что и видеофайл (рис. 7.196).

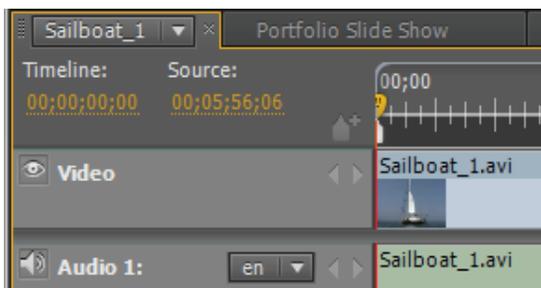


Рис. 7.195. Область просмотра монтажного стола видеоклипа

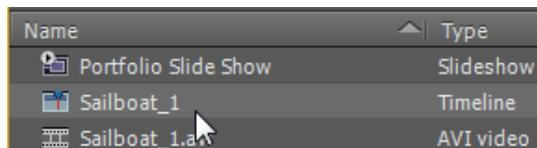


Рис. 7.196. Добавленный в проект монтажный стол

- В центре рабочей области появляется панель **Monitor** (Монитор) (рис. 7.197).

Примечание. Вы можете переименовать монтажный стол так же, как вы переименовали слайд-шоу.

Примечание. Если вы импортировали отдельные файлы формата MPEG (отдельно видео и аудио дорожки в файлах формата MPEG), перетащите аудиофайл, относящийся к данному видеофайлу, на дорожку **Audio 1** (Аудио 1) на только что созданном монтажном столе.



Рис. 7.197. Панель **Monitor**

18. На панели **Monitor** (Монитор) щелкните по кнопке **Play** (Воспроизведение), чтобы просмотреть свое видео.

Примечание. В отличие от программы Adobe Premiere Pro, в приложении Encore доступно только по одной видеодорожке на каждом монтажном столе. Здесь вы не монтируете видео. Вместо этого вы добавляете разделители, дополнительные аудиодорожки, скрытые и обычные субтитры к видео.

19. Создайте монтажные столы для других своих видеофайлов (выделите видеофайл и затем выберите команду меню **Timeline** ⇒ **New Timeline** (Монтажный стол ⇒ Новый монтажный стол).

20. Щелкните по вкладке **Timelines** (Монтажные столы). На вкладке **Timelines** (Монтажные столы) показаны все монтажные столы текущего проекта (рис. 7.198). Для каждого импортированного видео там должен находиться отдельный монтажный стол.

21. Прежде чем перейти к следующему шагу, щелкните по вкладке панели **Project** (Проект), чтобы отобразить ее.

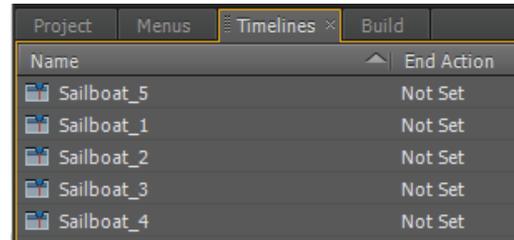


Рис. 7.198. Панель **Timelines**

Монтаж слайд-шоу

Слайд-шоу содержит набор статичных изображений, которые зрители могут воспроизводить в определенной последовательности. Поддерживаются такие форматы файлов, как BMP, GIF, JPEG, PNG, PSD, PICT и TIFF.

DVD-диски со слайд-шоу, созданные в программе Encore, обладают рядом преимуществ по сравнению с большинством других слайд-шоу, записанных на DVD-диски:

- В них могут присутствовать комментарии или музыка.
- Вы можете настроить их для просмотра вручную (т.е. зрители могут просматривать слайд-шоу по одному слайду) или воспроизведения в автоматическом режиме.
- Вы можете добавлять переходы, субтитры и эффекты масштабирования и панорамирования.

Каждое слайд-шоу может содержать до 99 слайдов. Если для вашего проекта нужно больше слайдов, создайте несколько слайд-шоу, а позже соедините их в одно большое слайд-шоу.

Монтаж слайд-шоу

1. Продолжите с момента, на котором остановились на прошлом задании.

В области просмотра монтажного стола в нижней части окна программы находятся отдельные монтажные столы для каждого слайд-шоу или монтажного стола, которые вы создали. Для каждого монтажного стола есть своя вкладка просмотра (рис. 7.199).

2. Щелкните по вкладке **Portfolio Slide Show**, чтобы отобразить область просмотра слайд-шоу.

Слева появятся миниатюры изображений слайдов, а справа появится область **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу). Вы можете отображать или скрывать эту область, щелкая по кнопке **Show/Hide** (Показать/Скрыть) (рис. 7.200).

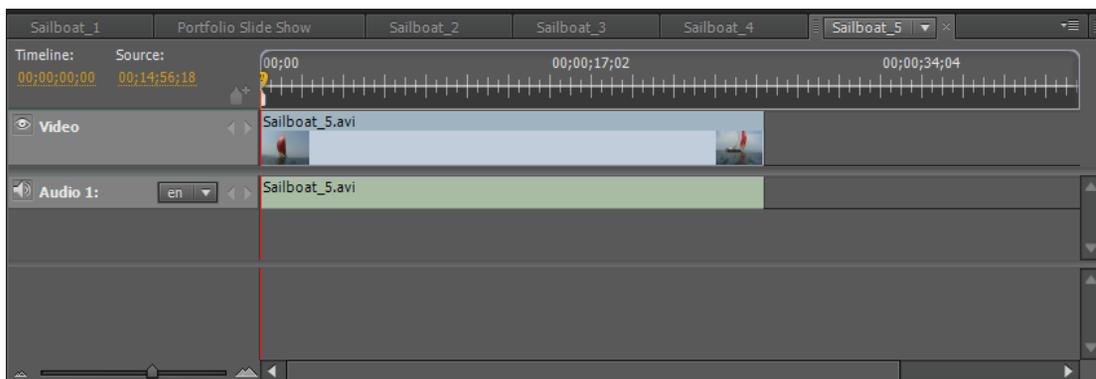


Рис. 7.199. Область просмотра монтажного стола

Кнопка Show/Hide

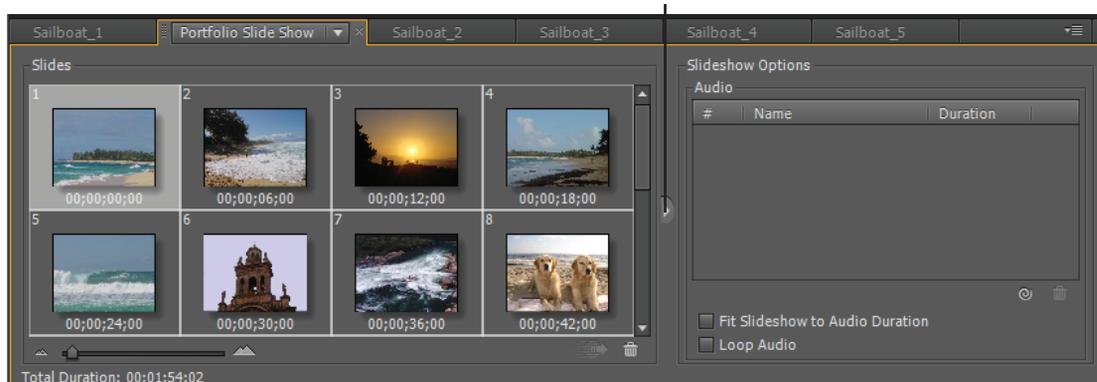


Рис. 7.200. Область просмотра слайд-шоу

3. Щелкните по кнопке **Show/Hide** (Показать/Скрыть), чтобы скрыть параметры слайд-шоу.

Область со слайдами увеличится, и на ней отобразится больше слайдов.

4. Измените порядок слайдов, перемещая их по панели.

При перемещении клипов, появляется черная вертикальная линия, указывающая местоположение (рис. 7.201).

Примечание. Слайд можно удалить, выделив его и нажав клавишу **Delete**. Вы можете добавлять дополнительные изображения в слайд-шоу, перетаскивая их с панели **Project** (Проект) в область просмотра слайд-шоу.

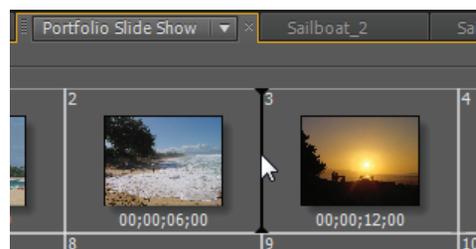


Рис. 7.201. Линия местоположения слайда

5. Щелкните по кнопке **Show/Hide** (Показать/Скрыть), чтобы отобразить область **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу).

В области **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу) находится группа элементов управления **Audio** (Аудио). Сюда можно добавлять музыку, голосовые комментарии или другие звуковые файлы для слайд-шоу.

6. На панели **Project** (Проект) перетащите импортированный звуковой файл в поле **Audio** (Аудио) в области **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу).

7. Перетащите верхнюю границу области просмотра слайд-шоу вверх, чтобы увидеть все параметры слайд-шоу (рис. 7.202).

По умолчанию, ко всему слайд-шоу применен переход, заданный параметром **Default Transition** (Переход по умолчанию). Можно менять переходы для каждого слайда на вкладке **Transition** (Переход) панели **Properties** (Свойства).

8. В раскрывающемся списке **Default Transition** (Переход по умолчанию) выберите пункт **Cross Dissolve** (Взаимный наплыв) (рис. 7.203).

В результате, ко всем слайдам будет применен один и тот же переход. В верхнем правом углу каждого слайда появится значок перехода (рис. 7.204). Красная линия над слайдами означает, что слайд-шоу еще не было просчитано.

Примечание. Обычно слайд-шоу, созданные в программе Epsoge, транслируются в автоматическом режиме. (Приложение Epsoge конвертирует их в видеофайлы формата MPEG-2, когда вы *транскодируете* проект.) Если необходимо, чтобы зрители вручную переключали слайды, сбросьте выделение со всех слайдов (проверьте, чтобы ни один слайд не был выделенным) и установите флажок **Manual Advance** (Прокрутка вручную) в области **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу) (рис. 7.202).

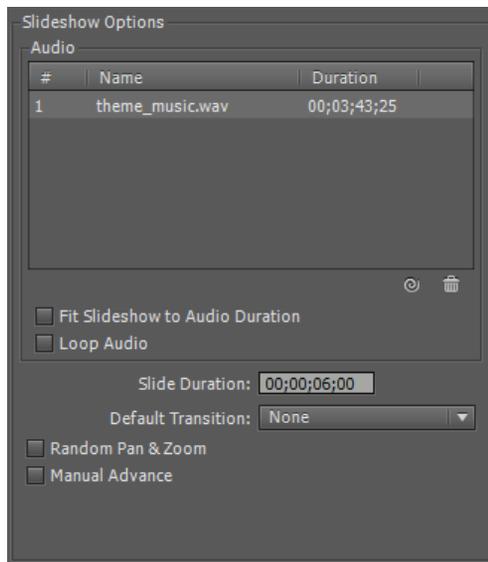


Рис. 7.202. Область **Slideshow Options**



Рис. 7.203. Раскрывающийся список **Default Transition**

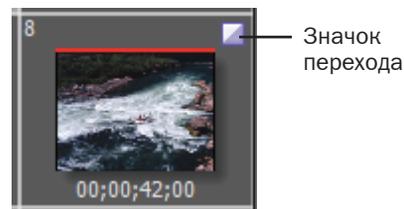


Рис. 7.204. Значок перехода

9. Сбросьте выделение со всех слайдов (убедитесь, что ни один слайд не выделен). Чтобы сбросить выделение со слайда, щелкните по рамке вокруг этого слайда, но вне миниатюры самого слайда.

10. В области **Slideshow Options** (Параметры слайд-шоу) установите значение параметра **Slide Duration** (Продолжительность слайда) равным трем секундам (по умолчанию, установлено шесть секунд).

Значение индикатора времени под каждым слайдом меняется для всех слайдов в слайд-шоу. Теперь каждый слайд будет отображаться три секунды.

11. В области просмотра слайд-шоу щелкните по миниатюре слайда, чтобы выделить его. Параметры выделенного слайда отобразятся на панели **Properties** (Свойства) (рис. 7.205).

12. На панели **Properties** (Свойства) перейдите на вкладку **Transition** (Переход) и измените тип перехода для выбранного слайда на **Push** (Вытеснение).

На вкладке **Transition** (Переход) появятся дополнительные элементы управления (рис. 7.206).

13. Выберите направление, ширину рамки и цвет. Установите значение **High** (Высокое) для параметра **Anti-Aliasing** (Сглаживание).

14. Щелкните по кнопке **Preview** (Предварительный просмотр) на вкладке **Transition** (Переход).

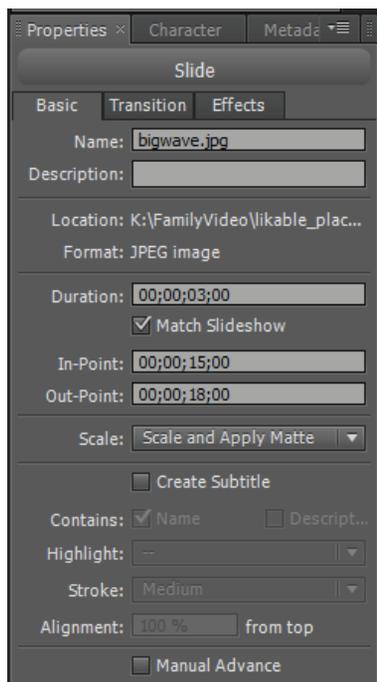


Рис. 7.205. Панель **Properties**

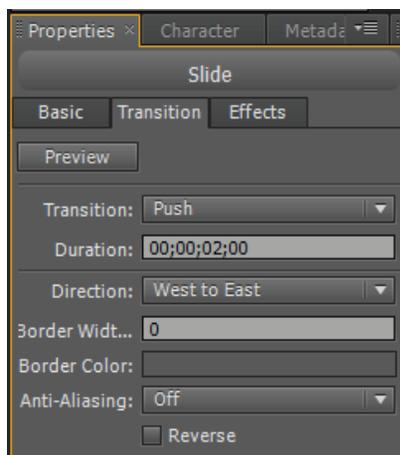


Рис. 7.206. Настройка перехода для отдельного слайда

Переход воспроизводится на панели **Monitor** (Монитор).

15. Щелкните по другому слайду и выделите его.

16. На панели **Properties** (Свойства) выберите вкладку **Effects** (Эффекты).

17. На вкладке **Effects** (Эффекты) установите флажок **Pan & Zoom** (Панорамирование и масштаб) и выберите режим панорамирования (16 различных вариантов направлений) или масштаба (увеличить или уменьшить), или оба параметра (рис. 7.207).

18. Щелкните по кнопке **Preview** (Предварительный просмотр), чтобы просмотреть эффекты.

19. Чтобы просчитать созданное слайд-шоу, щелкните по кнопке **Render Effects And Transitions In The Slideshow** (Просчитать эффекты и переходы в слайд-шоу) в нижнем левом углу области со слайдами (рис. 7.208).

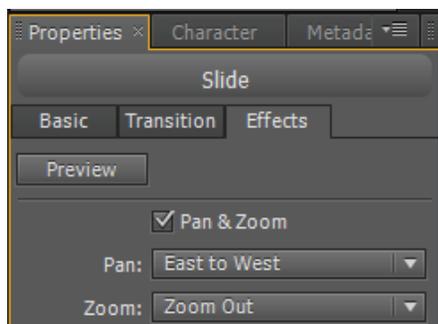


Рис. 7.207. Применение эффектов к отдельному слайду



Рис. 7.208. Слайды в области просмотра монтажного стола

Применение и редактирование шаблона меню

Подготовка меню — это основная часть процесса авторинга DVD-диска. Меню не только отражают содержание вашего DVD-диска, но и обеспечивают интерактивность. В библиотеке программы Encore доступны шаблоны, фоны и кнопки. Можно создавать меню на основе этих шаблонов или настраивать с помощью таких элементов, как кнопки, изображения и фигуры. В программы Adobe Photoshop CS6 вы можете редактировать шаблоны меню Encore или создавать новые шаблоны с нуля.

В данном задании вы сконструируете меню с помощью объектов из библиотеки программы Encore.

Применение и редактирование шаблона меню

- 1.** Продолжите с момента, на котором вы остановились в предыдущем задании.
- 2.** Убедитесь, что открыта панель **Library** (Библиотека) (рис. 7.209).

На панели **Library** (Библиотека), над списком объектов, находится ряд из восьми кнопок для выбора категории. Слева направо:

- **Menus** (Меню): Фоновые изображения для меню с кнопками, текстом и графикой.
- **Buttons** (Кнопки): Кнопки
- **Images** (Изображения): Однослойные графические объекты.
- **Backgrounds** (Фоны): Фоновые изображения для меню.
- **Layer sets** (Наборы слоев): Графические объекты с несколькими слоями.
- **Text items** (Текстовые объекты): Аналог стилей инструмента Titler программы Adobe Premiere Pro. Текст доступен с различными свойствами, такими, как тени, обводки, текстуры, подсветки и заливки.
- **Shapes** (Фигуры): Однослойные синие графические объекты, к которым вы можете применить стили.
- **Replacement layers** (Замещающие слои): Слои-заполнители, позволяющие переместить изображение в определенную область меню во время настройки эффектов для этого слоя.

3. В раскрывающемся списке **Set** (Набор) выберите пункт **Technology** (Технология).

4. Щелкните по кнопке **Menus** (Меню) (рис. 7.210), чтобы отобразить на панели только меню.

Примечание. Чтобы просмотреть более одной категории, удерживая нажатой клавишу **Shift**, выберите несколько категорий. Чтобы вновь просмотреть все категории, удерживая нажатой клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (OS X), щелкните по любой кнопке.

5. Выберите пункт **Organic Menu**.

6. Щелкните по кнопке **New Menu** (Новое меню) (рис. 7.210).

В области просмотра меню появится шаблон меню (рис. 7.211).

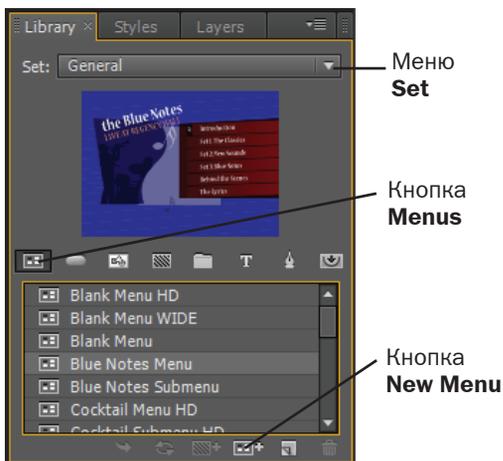


Рис. 7.210. Раскрывающийся список **Library**

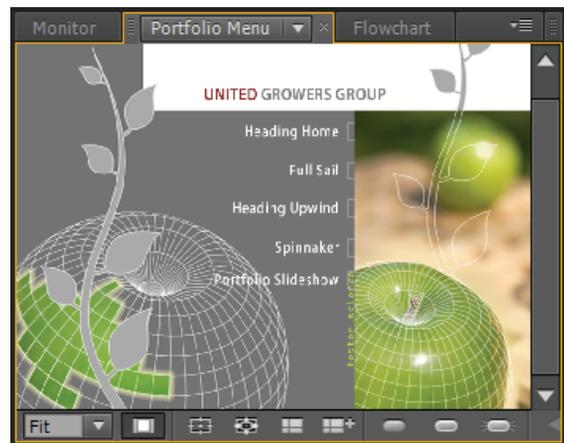


Рис. 7.211. Область просмотра меню

7. Щелкните по вкладке панели **Menus** (Меню), которая находится рядом с вкладкой панели **Project** (Проект).

8. Щелкните по пункту **NTSC_Organic Menu** (или **PAL_Organic Menu**), чтобы выделить его. Ниже, на панели **Menus** (Меню), появятся кнопки меню (рис. 7.212).

9. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Rename** (Правка ⇒ Переименовать). В диалоговом окне **Rename Menu** (Переименовать меню) измените название на **Portfolio Menu** и щелкните по кнопке **ОК**.

Примечание. Четыре текстовые кнопки меню будут служить ссылками на три монтажных стола (видеоклипа) и слайд-шоу. Если вы планируете включить в этот проект более трех монтажных столов, вы должны добавить кнопки. Вот как это сделать:

а. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Selection** (Выделение).

б. В области просмотра меню выделите одну из текстовых кнопок, щелкнув по ней.

в. Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Duplicate** (Правка ⇒ Дублировать). В меню появится новая кнопка. Вероятно, цвет ее границы будет красным, что указывает на то, что граница этой кнопки накладывается на другие кнопки, вызывая неудобства при навигации.

г. Используйте инструмент **Selection** (Выделение), чтобы переместить кнопки так, чтобы они не накладывались друг на друга и были распределены равномерно.

10. Щелкните по вкладке панели **Timelines** (Монтажные столы), находящейся рядом со вкладкой панели **Menus** (Меню) (рис. 7.213). На этой панели появятся монтажные столы, которые вы создали ранее.

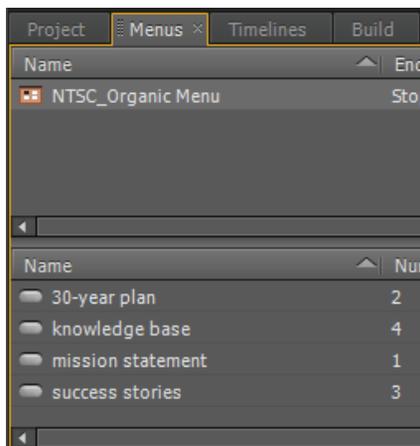


Рис. 7.212. Панель **Menus**

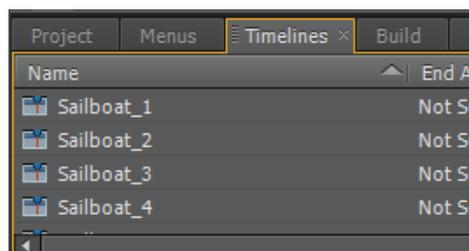


Рис. 7.213. Панель **Timelines**

11. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Selection** (Выделение).

12. На панели **Timelines** (Монтажные столы) переместите первый монтажный стол (ваше первое видео) к верхней текстовой кнопке в области просмотра меню (рис. 7.214).



Рис. 7.214. Перемещение временной шкалы к кнопке меню в области просмотра меню

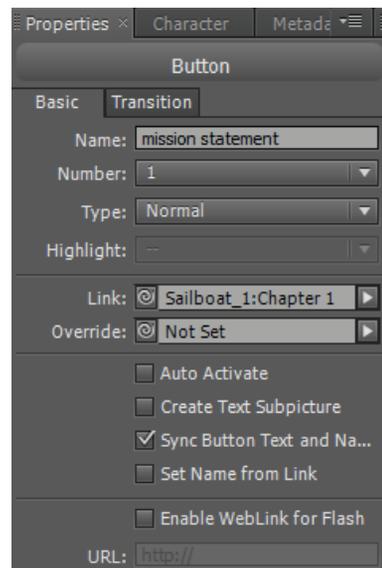


Рис. 7.215. Параметры кнопки

Будет создана связь этой текстовой кнопки меню и видео на монтажном столе.

13. В области просмотра меню щелкните по верхней кнопке в меню **Portfolio Menu** (в нашем случае кнопка называется **mission statement**), чтобы выделить ее.

На панели **Properties** (Свойства) появятся параметры кнопки (рис. 7.215).

В поле **Link** (Ссылка) указано значение **Your Video:Chapter 1**. По умолчанию программа Encore устанавливает метку главы на первый кадр каждого монтажного стола. Когда вы перемещаете монтажный стол к кнопке, эта кнопка автоматически привязывается к указателю первого кадра.

14. В текстовом поле **Name** (Имя) на вкладке **Basic** (Основные) панели **Properties** (Свойства) измените название кнопки.

Новое название появится в меню **Portfolio Menu** в области просмотра меню.

15. В области просмотра меню щелкните по второй текстовой кнопке и установите флажок **Set Name From Link** (Установить имя по ссылке) на вкладке **Basic** (Основные) панели **Properties** (Свойства) (рис. 7.216).

Примечание. Когда вы установите флажок **Set Name From Link** (Установить имя по ссылке), при перемещении объекта к кнопке название кнопки изменится на название объекта.

16. Перетащите второй монтажный стол (ваше второе видео) из панели **Timelines** (Монтажные столы) ко второй кнопке.

Название кнопки изменится на название вашей временной шкалы.

17. Выполните пункт 15 и 16, чтобы связать оставшиеся монтажные столы с кнопками и изменить названия кнопок (не трогая последнюю кнопку — для слайд-шоу).

18. Из панели **Project** (Проект) перетащите слайд-шоу **Portfolio Slide Show** к последней кнопке в области просмотра меню.

19. Щелкните по этой кнопке и измените ее название на панели **Properties** (Свойства) на **Portfolio Slide Show**.

Кнопки главного меню должны выглядеть примерно так, как показано на рис. 7.217.

Примечание. Если при добавлении слайд-шоу установлен флажок **Set Name From Link** (Установить имя по ссылке), то в качестве названия кнопки будет использовано название первого слайда, а не название всего слайд-шоу.

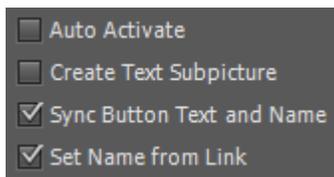


Рис. 7.216. Параметр **Set Name From Link**



Рис. 7.217. Текстовые кнопки меню в области просмотра меню

20. Используйте инструмент **Text** (Текст), чтобы выделить текст названия меню — «UNITED GROWERS GROUP».

21. Введите название меню, например, *[ваше имя] Portfolio*.

22. На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Direct Select** (Прямое выделение) (рис. 7.218).

Примечание. Инструмент **Direct Select** (Прямое выделение) используется для выделения элементов меню и отдельных слоев кнопки (каждая кнопка состоит, как минимум, из двух слоев). Инструмент **Selection** (Выделение) используется для выделения всей кнопки (кнопки, текста и других слоев). Инструмент **Move** (Перемещение) (справа от инструмента **Direct Select** (Прямое выделение)) не выделяет объекты. Он используется для перемещения объектов, которые ранее были выделены.

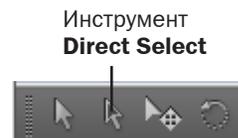


Рис. 7.218. Панель **Tools**



Рис. 7.219. Выделение названия меню

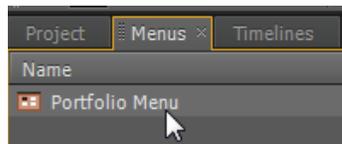


Рис. 7.220. Пункт **Portfolio Menu** на панели **Menus**

23. Выбрав инструмент **Direct Select** (Прямое выделение), выделите название меню в области просмотра меню.

Появится контур и маркеры (рис. 7.219). Перетащите название в требуемую позицию и переместите маркеры, чтобы изменить размер шрифта.

24. На панели **Menus** (Меню) выберите пункт **Portfolio Menu** (рис. 7.220).

25. Выберите команду меню **File** ⇒ **Set As First Play** (Файл ⇒ Установить как действие первой очереди).

На значке **Portfolio Menu** появится маленький треугольник, обведенный в кружок (рис. 7.221).

Примечание. Когда вы вставляете DVD-диск с интерактивным содержимым в проигрыватель, он не «ожидает», пока вы нажмете кнопку **Play** или **Menu**. В зависимости от настроек диска, проигрыватель может автоматически отобразить меню, воспроизвести короткий видеоролик и только потом отобразить меню или начать воспроизведение фильма, пропустив меню. Все это — *действия первой очереди*.

По умолчанию, программа Encore в качестве действия первой очереди устанавливает первое меню, монтажный стол или слайд-шоу, которое вы создали в своем проекте.

26. На панели **Timelines** (Монтажные столы) выделите все монтажные столы.

Обратите внимание, что на панели **Properties** (Свойства) в текстовом поле **Name** (Имя) указано значение << # Values >>, где символ # обозначает количество выбранных монтажных столов (рис. 7.222).

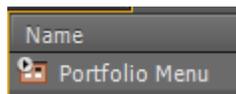


Рис. 7.221. Установка действия первой очереди на панели **Menus**

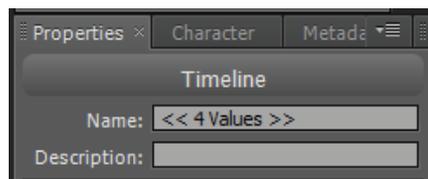


Рис. 7.222. Параметры монтажного стола на панели **Properties**

27. В раскрывающемся списке **End Action** (Финишная операция) на панели **Properties** (Свойства) выберите пункт **Portfolio Menu** ⇒ **Default** (Portfolio Menu ⇒ По умолчанию).

Примечание. Данная команда инструктирует DVD-проигрыватель отображать меню **Portfolio Menu** (главное меню) после воспроизведения каждого монтажного стола.

28. На панели **Project** (Проект) щелкните по пункту **Portfolio Slide Show**. На вкладке **Basic** (Основные) панели **Properties** (Свойстве) присвойте параметру **End Action** (Финишная операция) значение **Portfolio Menu: Default**.

Предварительный просмотр и проверка проекта и запись DVD диска

В программе Adobe Encore DVD можно просмотреть, как ваш проект будет вести себя при воспроизведении DVD-проигрывателем с пультом управления. Вы можете просмотреть весь проект или меню отдельно. Когда будут проверены все кнопки меню, а ссылки будут соответствовать правильным объектам, проведите последнюю проверку проекта и запишите DVD-диск.

Предварительный просмотр проекта

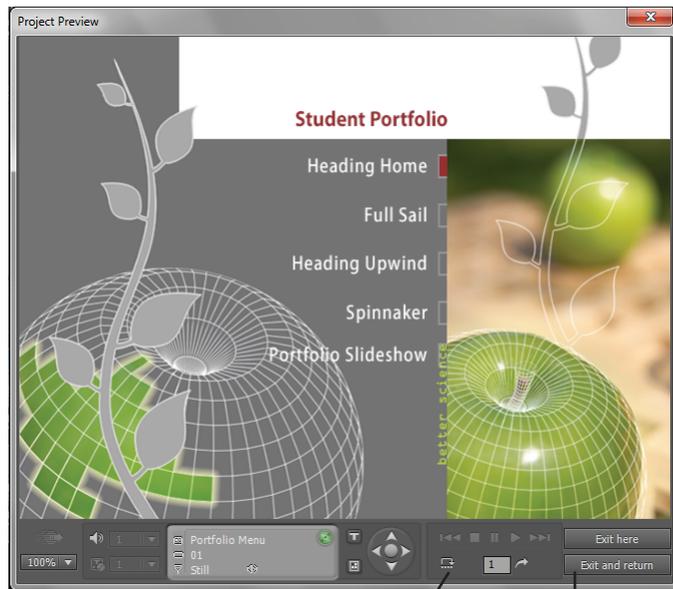
1. Продолжите с момента, на котором остановились в предыдущем задании.
2. На панели **Tools** (Инструменты) щелкните по кнопке **Preview** (Предварительный просмотр) (рис. 7.223).

Появится окно **Project Preview** (Предварительный просмотр проекта) (рис. 7.224).

3. Перемещайте указатель мыши по меню **Portfolio**.



Рис. 7.223. Панель **Tools**



Кнопка **Execute End Action**

Кнопки выхода

Рис. 7.224. Окно **Project Preview**

При наведении указателя мыши на какую-либо кнопку рядом с ней появляется цветной прямоугольник.

Примечание. Этот прямоугольник называется *изображение элемента выделения*. Мы расскажем об элементах выделения в одном из следующих разделов. В данном случае, цель изображения элемента выделения — указать вам на выделенную кнопку прежде, чем вы щелкнете по ней, чтобы увидеть объект, на который она ссылается.

4. Щелкните по верхней кнопке (чтобы воспроизвести первое видео).

Примечание. Должно начаться воспроизведение видео.

5. В окне **Project Preview** (Предварительный просмотр) щелкните по кнопке **Execute End Action** (Выполнить финишную операцию) (рис. 5.50).

Меню **Portfolio** должно появиться еще раз.

Примечание. Кнопка **Execute End Action** (Выполнить финишную операцию) запускает финишную операцию, заданную для воспроизводимого в данный момент в окне **Project Preview** (Предварительный просмотр) монтажного стола или слайд-шоу.

6. Выполните шаги 4 и 5 для всех видеороликов, чтобы убедиться, что каждая кнопка работает, и у каждого монтажного стола есть финишная операция.

7. Щелкните по кнопке **Portfolio Slide Show**.

Должно начаться воспроизведение слайд-шоу.

8. В окне **Project Preview** (Предварительный просмотр) щелкните по кнопке **Execute End Action** (Выполнить финишную операцию).

Появится меню **Portfolio**.

9. Щелкните по кнопке **Exit Here** (Выйти здесь) или **Exit And Return** (Выйти и вернуться к проекту) (рис. 5.50).

Окно **Project Preview** (Предварительный просмотр проекта) закроется.

Проверка проекта и запись DVD диска

1. Продолжите с момента, на котором остановились в предыдущем задании.

2. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Check Project** (Окно ⇒ Проверить проект). Появится диалоговое окно **Check Project** (Проверка проекта) (рис. 7.25). Команда **Check Project** (Проверить проект) используется для поиска таких ошибок, как отсутствие финишных операций, кнопки без ссылок и накладывающиеся друг на друга кнопки.

3. Щелкните по кнопке **Start** (Старт).

Если вы верно выполняли все инструкции, в нижней части окна должно появиться сообщение «No Items Found» (Ошибки не обнаружены). Если проблемы существуют, они должны отобразиться под группой флажков окна **Check Project** (Проверка проекта) (рис. 7.226).

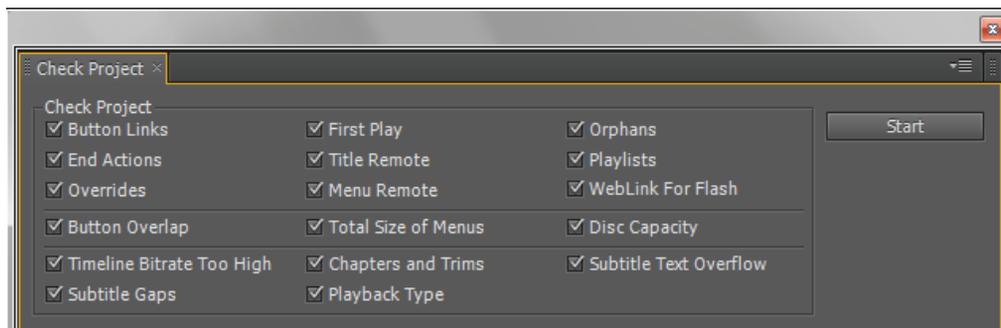


Рис. 7.225. Диалоговое окно **Check Project**

Чтобы устранить проблему, дважды щелкните кнопкой мыши по названию элемента в диалоговом окне **Check Project** (Проверка проекта), чтобы этот элемент появился в рабочей области, и произведите необходимые изменения. В диалоговом окне **Check Project** (Проверка проекта) (которое остается открытым и располагается над рабочей областью), щелкните по кнопке **Start** (Старт), чтобы увидеть, привели ли изменения к решению проблемы.

4. После исправления всех ошибок, закройте диалоговое окно **Check Project** (Проверка проекта).

5. Если вы собираетесь записать проект непосредственно на DVD-диск, убедитесь, что в соответствующий дисковод вставлен пустой диск.

6. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Build** (Окно ⇒ Создать).

Появится панель **Build** (Создание) (рис. 7.227).

7. Убедитесь, что по умолчанию заданы следующие настройки меню:

- **Format** (Формат): **DVD**
- **Output** (Вывод): **DVD Disk** (DVD диск)

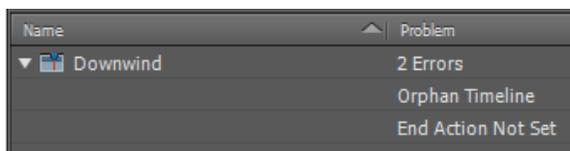


Рис. 7.226. Список проблем в диалоговом окне **Check Project**

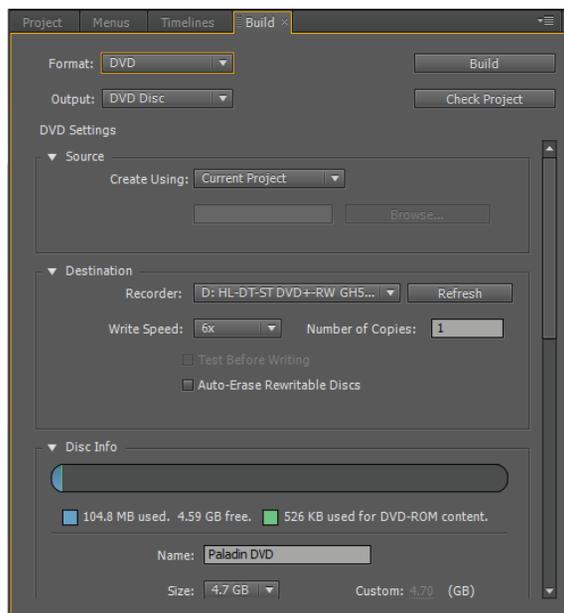


Рис. 7.227. Панель **Build**

- **Create Using** (Создать с помощью): **Current Project** (Текущий проект)
- **Recorder** (Записывающее устройство): *Выбрано установленное устройство записи*

Примечание. В раскрывающемся списке **Output** (Вывод) доступно пять вариантов: **DVD Disc** (DVD-диск), **DVD Folder** (DVD-папка), **DVD Image** (Образ DVD-диска), **DVD Master** (Мастер-DVD) и **DDP Image** (Образ DDP). Образ DVD-диска или Мастер-DVD используется для создания большого количества копий. DVD-папка позволяет протестировать ваш DVD на жестком диске с помощью стандартного DVD-проигрывателя. Нельзя создавать DVD-папку, а затем записывать эти данные на диск. Диски, записанные таким образом, не будут нормально работать.

8. Щелкните по кнопке **Build** (Создать).

Появится диалоговое окно **Build Progress** (Процесс создания) (рис. 7.228).

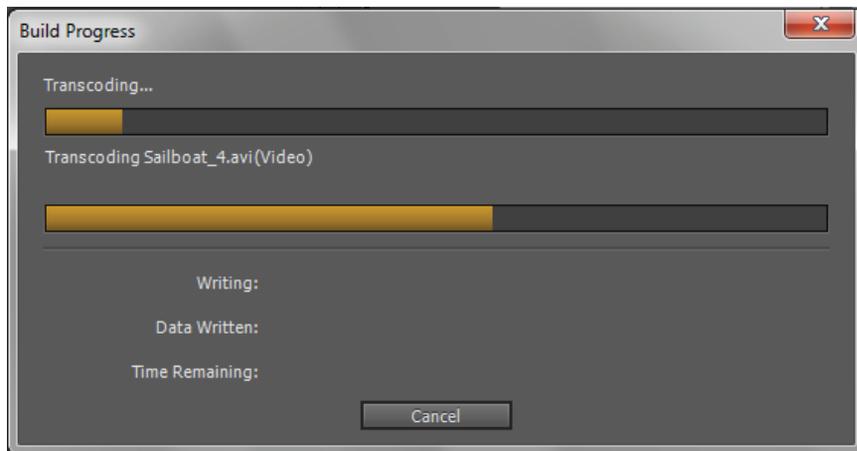


Рис. 7.228. Диалоговое окно **Build Progress**

Программа Encore *транскодирует* (преобразует) материалы вашего проекта в файлы формата MPEG-2, а затем запишет диск.

9. Когда транскодирование завершится, щелкните по кнопке **ОК**. Вы можете воспроизвести DVD с помощью DVD-проигрывателя или компьютера, на котором установлена программа для воспроизведения DVD-дисков.